

Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB)
für die App und Webanwendung „Huusify.“

§ 1 Geltungsbereich

- (1) Diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) gelten für die Nutzung der App und Webanwendung "Huusify." (nachfolgend als „App“ bezeichnet) zwischen Firma portable24 UG (haftungsbeschränkt), Pestalozzistraße 25, 22305 Hamburg vertretungsberechtigt: Marco Gilberg, E-Mail: support@portable24.eu, (nachfolgend als „Anbieter“ bezeichnet) und den Kunden (nachfolgend als „Kunden“ bzw. „Nutzer“) bezeichnet.
- (2) Nutzer der App können dabei sowohl Verbraucher gem. § 13 BGB als auch Unternehmer gem. § 14 BGB sein.
- (3) Mit dem Herunterladen und Installieren der App bzw. Nutzung der Webanwendung akzeptiert der Nutzer diese AGB.
- (4) Abweichende, entgegenstehende oder ergänzende Bedingungen des Nutzers werden nicht Vertragsbestandteil, es sei denn, ihrer Geltung wird ausdrücklich zugestimmt.

§ 2 Leistungsbeschreibung

- (1) Die App ist eine virtuelle Umgebung, in der es den Nutzern ermöglicht wird, unterschiedliche virtuelle Bereiche (Huusify.Flur, iNT'Gaming, Galerie) zu betreten. In dem Bereich „iNT'Gaming“ steht dem Nutzer zunächst ein mobiles Spiel „QUIZ DUO“ zur Verfügung. In dem Bereich (Galerie) stellen unterschiedliche Firmen sich sowie deren Produkte, Dienstleistungen und Projekte den Nutzern vor.
- (2) Die App kann sowohl auf mobilen Endgeräten als auch als eine Webanwendung unter www.huusify.app genutzt werden. Insofern in den vorliegenden AGB keine weitere Spezifizierung erfolgt, sind mit der Bezeichnung „App“ grundsätzlich sowohl die mobile App als auch die Webanwendung gemeint.
- (3) Die Nutzung der Basisfunktionen der App ist grundsätzlich kostenlos. Der Nutzer hat die Möglichkeit, zusätzliche Inhalte und Funktionen innerhalb der App durch sogenannte In-App-Käufe zu erwerben. Diese In-App-Käufe können virtuelle Währungen, zusätzliche Spielinhalte, Erweiterungen oder andere digitale Güter umfassen.
- (4) Die Webanwendung bietet im Wesentlichen die gleichen Funktionen und Inhalte wie die mobile App. Auch hier sind die Basisfunktionen kostenlos und es können verschiedene In-App-Käufe getätigkt werden, um zusätzliche Inhalte und Funktionen freizuschalten.
- (5) Der Nutzer hat in der App die Möglichkeit, Leistungen von Vertragspartnern des Anbieters in Anspruch zu nehmen. In diesem Fall entsteht ein gesonderter Vertrag zwischen dem Nutzer und dem jeweiligen Vertragspartner (Drittanbieter). Der Nutzer wird hierauf vor Vertragsschluss gesondert hingewiesen.

- (6) Der Anbieter behält sich das Recht vor, die Inhalte und Funktionen der App jederzeit zu ändern, zu erweitern oder einzuschränken. Dies umfasst insbesondere die Einführung neuer Spiele, die Entfernung bestehender Spiele oder die Änderung der Bedingungen für In-App-Käufe.
- (7) Die Nutzung der App setzt ein kompatibles Endgerät sowie eine aktive Internetverbindung voraus. Der Nutzer trägt dafür Sorge, dass seine Endgeräte mit den technischen Anforderungen kompatibel sind.
- (8) Der Anbieter bemüht sich, die Verfügbarkeit und Funktionsfähigkeit der App sicherzustellen, übernimmt jedoch keine Garantie für eine ununterbrochene Verfügbarkeit. Insbesondere können Wartungsarbeiten, Updates oder technische Störungen zu temporären Beeinträchtigungen führen.
- (9) Der Nutzer hat keinen Anspruch auf die dauerhafte Verfügbarkeit bestimmter Spiele oder Inhalte. Der Anbieter ist berechtigt, Spiele oder Inhalte nach eigenem Ermessen zu ändern oder zu entfernen. In solchen Fällen besteht kein Anspruch des Nutzers auf Rückerstattung bereits getätigter In-App-Käufe, es sei denn, es liegt ein gesetzlicher Anspruch vor.
- (10) Ergänzend zu diesen AGB gelten die für die App geltenden Spielregeln, soweit vorhanden. Im Falle von Widersprüchen haben die Bestimmungen dieser AGB Vorrang.

§ 3 Vertragsschluss

- (1) Der Vertrag über die Nutzung der App kommt zustande, indem der Nutzer die App über den Apple App Store oder Google Play Store herunterlädt und installiert oder die Webanwendung nutzt.
- (2) Für die Nutzung kostenpflichtiger Premium-Versionen ist zusätzlich der Abschluss eines Abonnementvertrags erforderlich.
- (3) Vor der Installation der App muss der Nutzer diesen AGB sowie, insoweit einschlägig, den AGB der App Stores zustimmen. Mit der Zustimmung erklärt sich der Nutzer mit den Regelungen der AGB einverstanden.

§ 4 Registrierung und Benutzerkonto

- (1) Für die Nutzung der App ist eine Registrierung mit einer E-Mail-Adresse, einem Benutzernamen und einem selbst gewählten Passwort erforderlich. Der Nutzer ist verpflichtet, bei der Registrierung wahrheitsgemäße und vollständige Angaben zu machen. Im Rahmen der Registrierung ist von jedem Nutzer ein Spielername (Pseudonym) zu wählen. Es besteht kein Anspruch darauf, einen bestimmten Spielernamen zu erhalten oder diesen dauerhaft behalten zu können. Der gewählte Name darf keine Rechte Dritter, insbesondere Urheberrechte, verletzen und muss den geltenden Gesetzen sowie den guten Sitten entsprechen, das heißt, er darf keine rassistischen, diskriminierenden oder beleidigenden Inhalte enthalten. Zudem ist es untersagt, eine E-Mail- oder Internetadresse als Spielernamen zu verwenden.
- (2) Der Nutzer ist verpflichtet, die Zugangsdaten zu seinem Benutzerkonto geheim zu halten und vor dem Zugriff durch Dritte zu schützen. Der Anbieter haftet nicht für

Schäden, die durch den Missbrauch der Zugangsdaten entstehen, sofern er dies nicht zu vertreten hat.

- (3) Änderungen der bei der Registrierung angegebenen Daten sind dem Anbieter mitzuteilen.
- (4) Die Registrierung kann auch über Drittanbieter wie soziale Netzwerke oder App Stores erfolgen. In diesem Fall werden die für die Registrierung benötigten Daten automatisch aus dem jeweiligen Nutzerkonto beim Drittanbieter übernommen.
- (5) Die Registrierung darf ausschließlich persönlich durch den jeweiligen Nutzer selbst erfolgen. Eine Anmeldung durch andere Personen oder durch gewerbsmäßige Anmeldedienste ist nicht gestattet.
- (6) Mit der erfolgreichen Registrierung erstellt der Nutzer ein eigenes Konto, das er selbst verwalten kann. Dieses Konto darf ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Anbieters nicht an andere Personen übertragen oder weitergegeben werden.
- (7) Es besteht kein Anspruch auf Registrierung und Freischaltung eines Kontos. Der Anbieter behält sich das Recht vor, Registrierungsanträge ohne Angabe von Gründen abzulehnen oder bereits freigeschaltete Konten zu sperren oder zu löschen, insbesondere bei Verstößen gegen diese Nutzungsbedingungen oder geltendes Recht.

§ 5 Nutzung der App

- (1) Die Nutzung der App ist auf Personen ab 16 Jahren beschränkt.
- (2) Die App ist ausschließlich für den privaten Gebrauch bestimmt. Eine kommerzielle Nutzung ist nur mit ausdrücklicher schriftlicher Zustimmung des Anbieters zulässig. Der Anbieter behält sich das Recht vor, eine kommerzielle Nutzung zu untersagen oder zusätzliche Bedingungen und Gebühren für die kommerzielle Nutzung festzulegen.
- (3) Der Nutzer erwirbt eine Lizenz zur Nutzung der App, wird jedoch nicht Eigentümer des Accounts, der Charaktere oder der digitalen Gegenstände. Diese bleiben Eigentum des Anbieters. Sämtliche Rechte an den virtuellen Gegenständen in den Spielen liegen ausschließlich beim Anbieter oder einem von ihm autorisierten Vertragspartner. Der Nutzer erhält lediglich ein nicht-exklusives, zeitlich begrenztes Nutzungsrecht während der Laufzeit des Vertrags, jedoch kein Eigentum an den Gegenständen.
- (4) Der Nutzer ist verpflichtet, die App nur im Einklang mit den gesetzlichen Bestimmungen und diesen AGB zu nutzen. Dies umfasst insbesondere die Einhaltung von Urheberrechten, Persönlichkeitsrechten, Datenschutzbestimmungen und anderen relevanten gesetzlichen Vorschriften. Handlungen, die die Sicherheit und Integrität der App gefährden oder beeinträchtigen, sind untersagt.
- (5) Der Nutzer darf keine Inhalte über die App verbreiten, die gegen geltendes Recht oder die guten Sitten verstößen. Dies schließt insbesondere die Verbreitung von rechtswidrigen, beleidigenden, diskriminierenden, jugendgefährdenden, gewaltverherrlichenden, pornografischen oder sonstigen unangemessenen

- Inhalten ein. Der Anbieter behält sich das Recht vor, solche Inhalte zu löschen und den Nutzer bei wiederholten oder schwerwiegenden Verstößen zu sperren.
- (6) Der Anbieter kann dem Nutzer eine Kommunikationsmöglichkeit in der App in Form einer Chat-Plattform bereitstellen. Diese Möglichkeit darf der Nutzer im Rahmen der tatsächlichen Verfügbarkeit nutzen. Der Anbieter stellt lediglich die technische Plattform für den Informationsaustausch bereit. Ein Anspruch auf Bereitstellung dieser Kommunikationsmöglichkeit besteht jedoch nicht.
- (7) Der Nutzer ist allein verantwortlich für die Inhalte, die er im Chat einbringt. Er verpflichtet sich, den Anbieter von berechtigten Ansprüchen Dritter freizustellen, die aufgrund einer schuldhafte Pflichtverletzung des Nutzers entstehen. Der Anbieter übernimmt keine Verantwortung für von Nutzern eingestellte Inhalte.
- (8) Dem Nutzer ist es untersagt, Inhalte zu veröffentlichen oder zu verbreiten, die:
- gegen geltendes Recht, die guten Sitten, diese AGB oder die Spielregeln der App verstößen;
 - Rechte Dritter verletzen;
 - obszön, rassistisch, gewaltverherrlichend, pornografisch, jugendgefährdend oder in anderer Weise für Kinder und Jugendliche schädlich sind;
 - beleidigend, belästigend oder verleumderisch sind;
 - Kettenbriefe oder Schneeballsysteme enthalten;
 - fälschlicherweise den Eindruck erwecken, vom Anbieter bereitgestellt oder unterstützt zu werden;
 - personenbezogene Daten Dritter ohne deren ausdrückliche Zustimmung enthalten;
 - kommerziell oder werbend sind.
- (9) Die Nennung von Internetseiten, Firmen oder Produktnamen ist nur erlaubt, wenn dies nicht in erster Linie der Werbung dient.
- (10) Alle Nutzer müssen eine angemessene und respektvolle Sprache verwenden. Beleidigungen oder herabsetzende Angriffe auf Personen sind verboten.
- (11) Der Anbieter stellt ein Meldesystem zur Verfügung, über das Nutzer unangemessene Inhalte melden können. Zudem werden stichprobenartige, automatisierte Filter eingesetzt. Der Anbieter behält sich das Recht vor, strafbare Inhalte an die zuständigen Strafverfolgungsbehörden zu melden.
- (12) Unabhängig von anderen Rechten kann der Anbieter Inhalte oder Beiträge, die gegen diese Regeln verstößen, ganz oder teilweise löschen. Nutzer, die gegen diese Regeln verstößen, können vorübergehend oder dauerhaft von den Kommunikationsmöglichkeiten ausgeschlossen werden oder der Vertrag kann gemäß § 6 (3) außerordentlich gekündigt werden.
- (13) Bei Meldungen von Nutzern oder dem Bekanntwerden in einer anderen Art und Weise von mutmaßlich strafrechtlich-relevanten Inhalten, in der von dem Anbieter zur Verfügung gestellten Kommunikationsmöglichkeit, verpflichtet sich der Anbieter die vorliegenden Erkenntnisse, unter Beachtung der Datenschutz-Regelungen, an die zuständigen Strafverfolgungsbehörden weiterzuleiten.
- (14) Das absichtliche Erlangen von Spielvorteilen (z.B. Rangaufstiege, In-Game-Währung, seltene Gegenstände) durch Dritte oder in Zusammenarbeit mit

anderen Spielern ist verboten. Alle durch verbotene Aktivitäten erlangten In-Game-Werte (z.B. Ränge, Gegenstände, Währung) können bei Verstößen verfallen.

- (15) Manipulative Eingriffe in das Online-Spiel oder mobile Spiel sind verboten. Der Nutzer darf keine Maßnahmen, Mechanismen oder Software einsetzen, die den Spielablauf stören oder die technischen Kapazitäten übermäßig belasten. Es ist nicht erlaubt, vom Anbieter generierte Inhalte zu blockieren, zu überschreiben, zu verändern oder auf andere Weise störend einzugreifen.
- (16) Nutzern ist es verboten:
 - a. Cheats, Mods, Hacks oder andere Software von Dritten zu nutzen, die das Spielerlebnis verändern;
 - b. Software einzusetzen, die Datamining ermöglicht oder spielspezifische Informationen abfängt oder sammelt;
 - c. virtuelle Gegenstände außerhalb der App zu nutzen, gegen Echtgeld zu kaufen, zu verkaufen oder zu tauschen;
 - d. Nutzerkonten zu verkaufen, zu kaufen oder zu tauschen.
 - e. Zeitgleich mittels KI-Programm oder manueller Internet-Recherche die Antworten auf im QUIZ DUO gestellte Fragen beantworten zu lassen / selbst zu recherchieren.
- (17) Der Nutzer darf die Webanwendung nur über einen Internet-Browser oder den bereitgestellten Client aufrufen. Der Einsatz von Bots, anderen Programmen, Scripts oder automatisierten Tools, die einen Vorteil gegenüber anderen Spielern verschaffen, ist verboten. Dazu zählen auch Auto-Refresh-Funktionen oder automatisierte Browser-Mechanismen.
- (18) Ein automatisiertes Öffnen eines Nutzerkontos ist nicht gestattet.
- (19) Der Nutzer darf pro Spielrunde eines Online-Spiels oder mobilen Spiels nur mit einem einzigen Konto teilnehmen, es sei denn, die Spielregeln erlauben ausdrücklich Ausnahmen. Verstöße können dazu führen, dass der Anbieter entsprechende Konten gemäß § 6 löscht oder sperrt.
- (20) Das Weitergeben von Zugangsdaten an Dritte, um ihnen die Nutzung des eigenen Accounts zu ermöglichen, ist untersagt. Das Verkaufen, Vermieten oder Übertragen von Accounts ist ebenfalls verboten.
- (21) Der Nutzer ist für die Sicherung seiner Daten selbst verantwortlich. Der Anbieter übernimmt keine Haftung für den Verlust von Daten, es sei denn, der Verlust ist auf eine vorsätzliche oder grob fahrlässige Pflichtverletzung des Anbieters zurückzuführen. Der Nutzer sollte regelmäßig Sicherungskopien seiner Daten erstellen und geeignete Maßnahmen ergreifen, um den Verlust von Daten zu verhindern. Der Anbieter stellt gegebenenfalls Funktionen zur Datensicherung zur Verfügung, übernimmt jedoch keine Gewährleistung für deren vollständige und fehlerfreie Funktion.
- (22) Der Anbieter haftet nicht für Schäden, die durch Pflichtverletzungen des Nutzers entstehen.
- (23) Unabhängig von weiteren Rechten kann der Anbieter nach eigenem Ermessen Maßnahmen ergreifen, wenn ein Nutzer schulhaft gegen gesetzliche

Vorschriften, Rechte Dritter, diese AGB oder ergänzende Bedingungen und Spielregeln verstößt. Dazu gehören insbesondere:

- a. Das Löschen von Inhalten;
 - b. Die Verwarnung des Nutzers;
 - c. Die vorübergehende oder dauerhafte Sperrung des Nutzers für einzelne oder alle Dienste;
 - d. Der Ausschluss des Nutzers, auch von bestimmten Spielfunktionen wie z. B. dem Chat;
 - e. Sowie vorübergehende oder dauerhafte Nutzungssperren.
- (24) Wurde ein Nutzer gesperrt oder ausgeschlossen, darf er sich ohne vorherige Zustimmung des Anbieters nicht erneut bei einem der vom Anbieter bereitgestellten Dienste anmelden.

§ 6 Laufzeit und Kündigung

- (1) Die Nutzung der kostenlosen Basisversion der App ist zeitlich unbegrenzt möglich, solange der Anbieter die App zur Verfügung stellt. Eine Kündigung ist jederzeit möglich.
- (2) Die kostenpflichtigen monatlichen Abonnementverträge innerhalb der App verlängern sich automatisch um jeweils einen weiteren Monat, sofern sie nicht vom Nutzer gekündigt werden. Die Kündigung kann jederzeit innerhalb der App oder über den jeweiligen App-Store erfolgen, in dem das Abonnement abgeschlossen wurde.
- (3) Das Recht zur außerordentlichen Kündigung aus wichtigem Grund bleibt unberührt. Ein wichtiger Grund für eine außerordentliche Kündigung des Anbieters liegt insbesondere vor, wenn
 - a. Der Nutzer gegen wesentliche Vertragspflichten oder gesetzliche Bestimmungen verstößt;
 - b. das Verhalten des Nutzers das Spielerlebnis anderer wesentlich beeinträchtigt;
 - c. Cheats, Mods sowie Software, Tools oder Skripte verwendet werden, die das Spiel oder den Spielmechanismus verändern;
 - d. Dritte auf dem Nutzerkonto des Nutzers unzulässigerweise spielen;
 - e. der Nutzer auf dem Konto eines Dritten unzulässigerweise spielt oder mehrere Konten für ein Online-Spiel nutzt;
 - f. virtuelle Gegenstände außerhalb der Spiele für echtes Geld gekauft, verkauft oder getauscht werden;
 - g. ein Nutzerkonto verkauft, gekauft oder ohne Zustimmung des Anbieters getauscht wird;
 - h. der Nutzer schulhaft gegen gesetzliche Regelungen verstößt, die den Schutz der Persönlichkeitsrechte anderer Nutzer oder des Anbieters betreffen;
 - i. der Nutzer vorsätzlich gegen diese AGB oder Spielregeln der App verstößt.
- (4) Im Falle der Kündigung durch den Nutzer oder den Anbieter werden alle vom Nutzer gespeicherten Daten und Inhalte innerhalb einer angemessenen Frist

nach Wirksamwerden der Kündigung gelöscht, sofern keine gesetzlichen Aufbewahrungspflichten entgegenstehen.

- (5) Der Anbieter behält sich das Recht vor, die Bereitstellung der App insgesamt oder einzelner Funktionen jederzeit einzustellen oder zu ändern. In diesem Fall wird der Nutzer rechtzeitig informiert. Bereits gezahlte Gebühren für Premium-Funktionen werden anteilig zurückerstattet, sofern die Einstellung nicht aufgrund eines Verstoßes des Nutzers erfolgt.
- (6) Mit der Kündigung endet das Nutzungsrecht des Nutzers an der App und den Premium-Funktionen. Der Nutzer ist verpflichtet, die App von seinen Endgeräten zu löschen und die Nutzung einzustellen.

§ 7 In-App-Käufe, Abonnements und Zahlungsbedingungen

- (1) Die Nutzung der Basisversion der App ist kostenfrei.
- (2) In der virtuellen Umgebung der App besteht die Möglichkeit, verschiedene kostenpflichtige Erweiterungen und Abonnements zu erwerben. Diese können durch In-App-Käufe erworben werden.
- (3) Die folgenden Erweiterungen können durch einmalige Zahlungen freigeschaltet werden. Chat-Funktion freischalten: Einmalig 1,49 €
- (4) Die App bietet eine In-Game-Währung namens iNT ´ Coin an, die in verschiedenen Paketen erworben werden kann:
 - a. Taschengeld - XS: 0,99 € = 200 iNT ´ Coin
 - b. Taschengeld - M: 2,39 € = 500 iNT ´ Coin
 - c. Taschengeld - L: 3,49 € = 750 iNT ´ Coin
 - d. Taschengeld - XL: 4,49 € = 1.000 iNT ´ Coin
- (5) Mit den erworbenen iNT ´ Coins können die folgenden virtuellen Erweiterungen innerhalb der App freigeschaltet werden:
 - a. Avatar-Bild: 120 iNT ´ Coin
 - b. Bildschirm (Bilderrahmen): 290 iNT ´ Coin
 - c. Bildschirm (Smart-TV): 390 iNT ´ Coin
 - d. Bildschirm (Hologramm): 490 iNT ´ Coin
 - e. LED-Zeitanzeige: 80 iNT ´ Coin
 - f. Spiele-Slots von 6 auf 12 Slots: 60 iNT ´ Coin
 - g. Spiele-Slots von 6 auf 18 Slots: 120 iNT ´ Coin (Hinweis: Bei der Erweiterung von 12 auf 18 Slots sind 120 iNT ´ Coin fällig.)
 - h. Quiz-Kategorie vor Spielrunde wechseln: 10 iNT ´ Coin
 - i. Einzeljoker pro Runde (Solo-Card): 12 iNT ´ Coin
 - j. Einzeljoker pro Runde (Friends-Card): 12 iNT ´ Coin
 - k. Einzeljoker pro Runde (Duo-Card): 20 iNT ´ Coin
- (6) Zusätzlich zu den einmaligen Käufen bietet die App auch folgende monatliche Abonnements an:
 - a. SOLO-CARD (QUIZ DUO): 2,49 € monatlich
 - b. FRIENDS-CARD (QUIZ DUO): 2,49 € monatlich
 - c. DUO-CARD (QUIZ DUO): 3,99 € monatlich

- (7) Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Der Anbieter behält sich das Recht vor, die Preise für In-App-Käufe und Abonnements jederzeit zu ändern. Preisänderungen betreffen jedoch nicht bereits getätigte Käufe oder laufende Abonnements bis zum Ende des jeweiligen Abrechnungszeitraums.
- (8) Der Erwerb von In-App-Käufen und Abonnements erfolgt über die jeweiligen App-Stores und unterliegt den dort geltenden Zahlungsbedingungen und -methoden. Der Nutzer stimmt zu, dass der Anbieter keinen Einfluss auf die Zahlungsabwicklung hat und alle diesbezüglichen Ansprüche direkt an den jeweiligen App-Store zu richten sind.

§ 8 Zufälliges Duo-Spiel und Verwendung von virtuellen Spielern

- (1) Wenn ein Nutzer im Rahmen eines Online-Spiels oder mobilen Spiels ein zufälliges Duo-Spiel initiiert, sucht das System für eine Dauer von 15 Sekunden nach einem weiteren Nutzer, der als Duo-Partner fungiert. Sollte innerhalb dieser 15 Sekunden kein geeigneter Duo-Partner gefunden werden, wird dem Spiel automatisch ein virtuelles Duo-Mitglied (Bot; Profilnamen: piko, bella) hinzugefügt.
- (2) Da es den Nutzern systemseitig nicht möglich ist, eine Solo-Runde zu starten, wird dieser Umstand durch den Einsatz des Bots kompensiert. Der Bot wird ausschließlich dann hinzugefügt, wenn nach einer 15-sekündigen Suche kein menschlicher Duo-Partner gefunden wurde.
- (3) Diese Vorgehensweise kommt primär in Zeiten mit geringem Nutzeraufkommen zur Anwendung. Der Hauptfokus liegt darauf, Duo-Spiele vorzugsweise mit zwei menschlichen Nutzern zu bilden.

§ 9 Zurücksetzen des virtuellen Wissensstands

- (1) Die Nutzer haben die Möglichkeit, ihren eigenen virtuellen Wissensstand innerhalb der App auf 0 zu setzen. Der Preis für das Zurücksetzen des virtuellen Wissensstands liegt bei 1.000 iNT 'Coin.
- (2) Mit dem Zurücksetzen des virtuellen Wissensstands werden alle bis dato gespielten Spiele und die eigene durchschnittliche Punktzahl auf 0 gesetzt. Der alte Spielstand mit den persönlichen Leistungen wird nicht gespeichert und kann nicht mehr wiederhergestellt werden. Eine Rücksetzung in den vorherigen Stand ist somit mit der Bestätigung des "Reset"-Knopfes ausgeschlossen.
- (3) Das Zurücksetzen des eigenen Wissensstands hat keine Auswirkung auf den Wissensstand der Nutzer, mit denen bereits gemeinsam gespielt worden ist. Die Leistungen und Punktzahlen anderer Nutzer bleiben unverändert.
- (4) Der Nutzer wird vor der Bestätigung des "Reset"-Knopfes ausdrücklich darauf hingewiesen, dass dieser Vorgang unwiderruflich ist. Durch die Bestätigung erklärt sich der Nutzer einverstanden, dass alle bisherigen Fortschritte und Punktzahlen dauerhaft gelöscht werden.
- (5) Der Anbieter übernimmt keine Haftung für etwaige Nachteile oder Schäden, die dem Nutzer durch das Zurücksetzen des virtuellen Wissensstands entstehen

könnten. Dies umfasst insbesondere den Verlust von Spielständen, Punktzahlen und anderen virtuellen Leistungen.

- (6) Der Anbieter behält sich das Recht vor, die Bedingungen und den Preis für das Zurücksetzen des virtuellen Wissensstands jederzeit zu ändern. Änderungen betreffen jedoch nicht bereits durchgeführte Zurücksetzungen.

§ 10 Wissensfragen

- (1) In der App werden Wissensfragen und dazugehörige Antworten zur Verfügung gestellt, die sowohl der Unterhaltung als auch dem Lernen dienen sollen.
- (2) Die bereitgestellten Inhalte stammen aus verschiedenen Quellen, einschließlich lizenziertem Inhalte von Drittanbietern und eigener Recherchen des Anbieters, die aus allgemein zugänglichen Informationen im Internet zusammengefasst wurden.
- (3) Aufgrund der Vielfalt der Quellen basieren die Fragen und Antworten nicht immer auf primären oder offiziellen Dokumenten, sondern können auch auf sekundären Informationen beruhen.
- (4) Der Anbieter übernimmt keine Gewährleistung für die Richtigkeit, Objektivität oder Vollständigkeit der zur Verfügung gestellten Fragen und Antworten. Diese dienen vor allem dem spielerischen Wissenserwerb.
- (5) Die Fragen und Antworten wurden zu einem bestimmten Zeitpunkt erstellt. Besonders bei dynamischen Themen (z. B. aktuelle Ereignisse oder sich ändernde Gesetze) kann es vorkommen, dass sich der Wissensstand geändert hat. Eine kontinuierliche Aktualisierung wird nicht garantiert. Die Nutzung erfolgt auf eigenes Risiko des Nutzers.
- (6) Die Fragen und Antworten sind ausschließlich für den persönlichen, nicht-gewerblichen Gebrauch innerhalb der App bestimmt.
- (7) Sollte ein Nutzer fehlerhafte Fragen oder Antworten feststellen, kann er dies dem Anbieter über die angegebenen Kontaktmöglichkeiten mitteilen. Der Anbieter wird jede Beanstandung intern prüfen.
- (8) Stellt sich bei der Prüfung heraus, dass eine Frage oder Antwort tatsächlich fehlerhaft oder verbesserungswürdig ist, kann der Anbieter diese nach eigenem Ermessen ändern oder korrigieren. Es besteht jedoch kein Anspruch auf eine Korrektur. Dieses Verfahren dient der kontinuierlichen Verbesserung der Inhalte, begründet jedoch keine Verpflichtung zur ständigen Fehlerfreiheit oder Aktualisierung.

§ 11 Huusify.Shop

- (1) In der App ist der Huusify.Shop über den Bereich "Galerie" angebunden. Über diesen Shop können Nutzer Bekleidung und Accessoires, wie Hoodies, Caps und Bags, online bestellen.
- (2) Für den Huusify.Shop gelten separate Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB). Diese sind im Shop einsehbar und müssen von den Nutzern vor dem Abschluss eines Kaufs akzeptiert werden. Die AGB des Huusify.Shops regeln insbesondere die Bedingungen für den Kauf, die Lieferung, die Rückgabe und die

Gewährleistung der angebotenen Artikel. Die Nutzung des Huusify.Shops und die Bestellung von Artikeln über den Shop unterliegen den in den separaten AGB festgelegten Bestimmungen. Der Nutzer wird darauf hingewiesen, dass die AGB des Huusify.Shops unabhängig von den AGB der App gelten.

§ 12 Teilnahme an der virtuellen Aufgabe „iNT`Mission“

- (1) Der Anbieter bietet den Nutzern die Möglichkeit, in einem jeweils vorgegebenen Zeitraum eine virtuelle Aufgabe („iNT`Mission“) zu erledigen und sich durch die erfolgreiche Lösung der Aufgabe eine bestimmte Anzahl an iNT`Coin zu erwirtschaften.
- (2) Die Teilnahmebedingungen an einer virtuellen Aufgabe („iNT`Mission“) entsprechen den Voraussetzungen dieser AGB für die generelle Nutzung der App (vgl. § 5).
- (3) Die Anzahl der iNT`Coin ist auf eine Gesamtmenge pro Aufgabe und pro Nutzer begrenzt. Die jeweilige Aufgabe, die Menge an iNT`Coin pro Aufgabe und pro Nutzer wird auf dem Social-Media-Profil (Instagram) des Anbieters öffentlich bekanntgegeben.
- (4) Um die ausgegebene Anzahl an iNT`Coin gutgeschrieben zu bekommen, muss der Nutzer im Bereich „iNT`Coin“ den entsprechend für die Lösung der Aufgabe gültigen Code eingeben. Dieser setzt sich aus dem Bestandteil „Huusify.“ und der jeweiligen entsprechenden Lösung zusammen.
- (5) Bei erfolgreicher Eingabe eines gültigen Codes, innerhalb der vorgegebenen Frist und bei noch verfügbarem Kontingent, wird die entsprechende Anzahl an iNT`Coin dem jeweiligen Nutzerkonto, unter Beachtung der Absätze (1) bis (6), gutgeschrieben.
- (6) Der Nutzer wird darauf hingewiesen, dass die jeweilige Aufgabe nur einmal pro Nutzer erledigt und die entsprechende Anzahl an iNT`Coin nur einmal dem Nutzerkonto gutgeschrieben werden kann (vgl. § 5 Abs. 19).
- (7) Der Anbieter behält sich das Recht vor, die durch eine unrechtmäßige Erledigung einer virtuellen Aufgabe zu Unrecht erhaltenen iNT`Coin von dem Nutzerkonto abzuziehen und ggf. weitere Maßnahmen gegen das entsprechende Nutzerkonto zu prüfen bzw. zu veranlassen (vgl. § 6).
- (8) Sollte aus organisatorischen, technischen oder sonstigen vom Nutzer oder Anbieter unverschuldeten Gründen die Aufgabe durch die Nutzer nicht erledigt werden können, haftet der Anbieter nicht für etwaige Schäden oder entgangene iNT`Coin. Der Anbieter übernimmt keine Haftung für die Nichtverfügbarkeit der Aufgabe aufgrund von Umständen, die außerhalb seines Einflussbereiches liegen, wie z.B. technische Störungen, höhere Gewalt oder sonstige von ihm nicht zu vertretende Ereignisse. Grundsätzlich hat der Nutzer keinen rechtlichen Anspruch auf den Erhalt einer bestimmten Anzahl an iNT`Coin, da die Zu- und Verteilung auf freiwilliger Basis durch den Anbieter erfolgt.

§ 13 Rollbacks/Content Resets und Zurücksetzung der Highscore-Listen

- (1) Der Anbieter weist die Nutzer ausdrücklich darauf hin, dass es bei einzelnen mobilen Spielen zu sogenannten Rollbacks/Content Resets kommen kann. In solchen Fällen wird der individuelle Spielfortschritt und gegebenenfalls auch im Spiel erworbene virtuelle Gegenstände zurückgesetzt. Der Anbieter weist explizit auf die Möglichkeit des Zurücksetzens des Spielfortschritts hin, insbesondere bei Beta-Versionen (Soft Launch/Beta-Version). Die Nutzer erkennen an, dass solche Rollbacks/Content Resets Teil des Spielbetriebs sind und akzeptieren diese Möglichkeit.
- (2) Darüber hinaus behält sich der Anbieter das Recht vor, turnusmäßig den Highscore (Solo- und Duo-Ranking) zurückzusetzen, um zusätzliche Anreize für neue Nutzer zu schaffen. Die Nutzer werden über die geplante Zurücksetzung der Highscore-Listen 4 Wochen vor der Umsetzung informiert. Diese Informationen werden über die Social-Media-Profile sowie über die "virtuellen Haftnotizen" in "Huusify." durch den Anbieter bekannt gegeben.
- (3) Eine Verpflichtung des Anbieters, jeden einzelnen Nutzer von der Zurücksetzung in Kenntnis zu setzen, besteht nicht. Es obliegt den Nutzern selbst, sich regelmäßig über anstehende Neuerungen und Änderungen zu informieren. Der Anbieter übernimmt keine Haftung für etwaige Nachteile, die den Nutzern durch das Versäumnis entstehen, sich rechtzeitig über bevorstehende Rollbacks/Content Resets oder die Zurücksetzung der Highscore-Listen zu informieren.
- (4) Der Anbieter übernimmt keine Haftung für Schäden oder Verluste, die durch die Zurücksetzung des Spielfortschritts oder der Highscore-Listen entstehen, es sei denn, diese sind auf vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verhalten des Anbieters zurückzuführen.

§ 14 Haftung

- (1) Der Anbieter haftet in Fällen des Vorsatzes oder der groben Fahrlässigkeit nach den gesetzlichen Bestimmungen. Die Haftung für Garantien erfolgt unabhängig vom Verschuldensgrad. Für leichte Fahrlässigkeit haftet der Anbieter ausschließlich nach den Vorschriften des Produkthaftungsgesetzes, wegen der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit oder wegen der Verletzung wesentlicher Vertragspflichten. Der Schadensersatzanspruch für die leicht fahrlässige Verletzung wesentlicher Vertragspflichten ist jedoch auf den vertragstypischen, vorhersehbaren Schaden begrenzt, soweit nicht wegen der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit oder nach den Vorschriften des Produkthaftungsgesetzes unbeschränkt gehaftet wird. Eine weitergehende Haftung auf Schadensersatz ist ausgeschlossen. Die Haftung nach dem vorstehenden Absatz (1) gilt auch für Pflichtverletzungen der Erfüllungsgehilfen des Anbieters.
- (2) Wesentliche Vertragspflichten sind solche, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf.
- (3) Sofern der Kunde Unternehmer ist, gilt zusätzlich zu Absatz (1) und (2), dass Schadensersatzansprüche wegen leichter Fahrlässigkeit ausgeschlossen sind,

sofern sie nicht wesentliche Vertragspflichten, Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit oder Garantien betreffen oder Ansprüche nach dem Produkthaftungsgesetz berührt sind.

- (4) Im Falle von Datenverlust haftet der Anbieter nur für denjenigen Schaden, der auch bei ordnungsgemäßer und regelmäßiger, dem Risiko angemessener Datenanfertigung durch den Kunden entstanden wäre.
- (5) Der Anbieter übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte von externen Webseiten oder Diensten, die über Links in der App erreichbar sind. Der Anbieter hat keinen Einfluss auf die Inhalte dieser externen Anbieter und macht sich deren Inhalte nicht zu eigen.
- (6) Der Anbieter übernimmt keine Gewährleistung für die ununterbrochene Verfügbarkeit der App. Der Anbieter behält sich das Recht vor, die App oder Teile davon jederzeit und ohne vorherige Ankündigung zu ändern, zu unterbrechen oder einzustellen.
- (7) Der Anbieter übernimmt keine Gewähr für die Sicherung der individuellen Spielstände von Accounts. Es obliegt dem Endverbraucher, regelmäßig Sicherungskopien seiner Daten anzufertigen und diese zu sichern.
- (8) Nutzer sind selbst dafür verantwortlich, die entsprechenden Updates zu installieren, um die App nutzen zu können. Der Anbieter übernimmt keine Haftung für Schäden oder Funktionsstörungen, die aus der Nichtinstallation von Updates resultieren.
- (9) Soweit nicht ausdrücklich anders vereinbart, verjähren Ansprüche des Kunden aus Gewährleistung und Schadensersatz mit Ausnahme der Ansprüche aus unerlaubter Handlung innerhalb der gesetzlichen Verjährungsfrist.

§ 15 Datenschutz

- (1) Der Anbieter erhebt, verarbeitet und nutzt personenbezogene Daten des Nutzers nur im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen und gemäß seiner Datenschutzerklärung.
- (2) Der Nutzer hat jederzeit das Recht, Auskunft über die zu seiner Person gespeicherten Daten zu verlangen sowie die Berichtigung, Löschung oder Sperrung dieser Daten zu verlangen.
- (3) Die Datenschutzerklärung des Anbieters findet sich hier: www.iubenda.com/privacy-policy/41340209

§ 16 Gesetzliches Widerrufsrecht für Verbraucher

- (1) Verbrauchern steht bei entgeltlichen Vertragsabschlüssen grundsätzlich ein gesetzliches Widerrufsrecht zu.
- (2) Hierzu verweist der Anbieter bei Vertragsabschlüssen über App-Stores auf die Widerrufsbelehrungen der jeweiligen App-Stores.
- (3) Bei entgeltlichen Vertragsabschlüssen über die Web-Version, verweist der Anbieter auf seine gesonderte Widerrufsbelehrung, die unter der www.huusify.app/widerrufsbelehrung einsehbar ist.

§ 17 Änderungen der AGB

- (1) Der Anbieter behält sich das Recht vor, diese AGB jederzeit zu ändern. Änderungen der AGB werden dem Nutzer rechtzeitig per E-Mail oder innerhalb der App bekannt gegeben.
- (2) Widerspricht der Nutzer den Änderungen nicht innerhalb von zwei Wochen nach Bekanntgabe, gelten die Änderungen als angenommen.
- (3) Widerspricht der Nutzer den Änderungen, ist der Anbieter berechtigt, den Vertrag mit dem Nutzer zu kündigen.

§ 18 Schlussbestimmungen

- (1) Es gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts.
- (2) Sollten einzelne Bestimmungen dieser AGB unwirksam sein oder werden, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen unberührt.
- (3) Gerichtsstand für alle Streitigkeiten aus diesem Vertrag ist der Sitz des Anbieters, sofern der Nutzer Kaufmann, juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich-rechtliches Sondervermögen ist.

AGB erstellt durch **Recht 24/7 Schröder Rechtsanwaltsgeellschaft mbH**