

E-Plus Service GmbH & Co. KG: Nutzungsbedingungen, Leistungsbeschreibung und Preisliste für die Zusatzdienstleistung „Wireless Java“, gültig ab dem 26.08.2008

1. Nutzungsbedingungen und Leistungsbeschreibung.

Die Nutzung der Zusatzdienstleistung „Wireless Java“ setzt voraus, daß der Kunde

1.1 mit EPS einen Mobilfunkvertrag geschlossen hat sowie

1.2 über ein Java-fähiges Mobilfunkendgerät verfügt.

Der Kunde kann den Download von Wireless-Java-Applikationen per SMS oder über Base WAP beauftragen. Dies setzt folgendes voraus:

a) bei Beauftragung per SMS:

Versand einer Bestellnummer per SMS aus dem E-Plus Mobilfunknetz an die Kurzwahl 4263

b) bei Beauftragung über Base WAP (wap.base.de):

Beauftragung durch Auswahl der Applikation. Die Java-Applikation lädt der Kunde auf sein Endgerät. Die geladene Applikation befindet sich nach erfolgreichem Download im Speicher des Endgerätes und kann von dem Kunden so lange genutzt werden, bis der Kunde die Applikation aktiv löscht oder mit einer neuen Applikation überschreibt.

Nicht gestattet ist:

- die elektronische bzw. physische Übertragung der Java-Applikation(en) auf ein anderes softwarebzw. javafähiges Gerät, unabhängig davon, ob es sich dabei um ein Handy handelt oder nicht, über ein Netzwerk, unabhängig davon, ob dieses über eine fest bestehende Verbindung, drahtlos oder über eine Kombination dieser beiden geschieht ist nicht gestattet,
- die Vermietung, Verleih oder Unterlizenzierung der Java-Applikation(en) und
- die Übersetzung, Modifikation oder Adaption oder das Entwickeln von Derivaten auf Grundlage dieser Java-Applikation(en).

Der Kunde erwirbt keine Spiel-Lizenz. Der Kunde erhält bloß ein nicht exklusive, nicht übertragbare, im Falle der Vertragsverletzung widerrufbare Lizenz zur Nutzung der Java-Applikation(en) zur Speicherung auf einem einzigen mobilen Endgerät - jenes Endgerätes, mit dem der Downloadvorgang durchgeführt wird. Der Kunde darf die Java-Applikation(en) nicht an sich oder Dritte übertragen oder sonst wie weiterleiten, z.B. auf ein anderes mobiles oder nicht mobiles Endgerät.

2for1 Game: der Download-Link des zweiten Spiels wird per SMS nach Herunterladen des ersten Spieles per WAP-Push verschickt und muss innerhalb von 4 Wochen heruntergeladen werden. Die 2for1 Spiele sind fest miteinander kombiniert und können nicht gegen andere Spiele von Games Unlimited getauscht werden.

2. Preise für die Nutzung von „Wireless Games“ innerhalb des E-Plus Mobilfunknetzes

Die nachstehenden Preise sind gültig ab dem 01.01.2007. Die Preise werden in EURO angegeben.

Vertragsgrundlage sind jeweils die Bruttopreise. Die angegebenen Preise sind Normalpreise der E-Plus Service GmbH & Co. KG. EPS kann eine Erhöhung des gesetzlichen Umsatzsteuersatzes an den Kunden weitergeben, so dass sich die nutzungsabhängigen sowie der nutzungsunabhängigen Bruttoentgelte erhöhen. Die nachstehenden Preise verstehen sich zuzüglich der Datenübertragungskosten für den technischen Vorgang des Herunterladens („Download“) über WAP, Internet (Web) und SMS über die Mobilfunktechnologien GPRS oder CSD. Diese Kosten ergeben sich aus dem jeweils zugrundeliegenden Mobilfunktarif des Kunden und hängen von den Fähigkeiten des Mobilfunkendgerätes des Kunden ab. Der Preis wird pro Download berechnet, sobald der Download gestartet wurde. Wird der Download vorher abgebrochen, z.B. durch fehlende Netzverbindung oder weil nicht genügend Speicherplatz auf dem Endgerät vorhanden ist, kann der Kunde das Spiel innerhalb von 3 Tagen in einem „Meine Downloads“ Bereich auf der Wap Seite von Games Unlimited erneut herunterladen. Sollte der Kunde keine Surf & Mail Flatrate abgeschlossen haben, werden alle anfallenden Datenübertragungskosten berechnet.

2.1 Nutzungszeiten rund um die Uhr

2.2 Einheit Pro Download.

2.3 Preise

	ohne MwSt.	mit 19% MwSt.
Preisstufe 1	1,67	1,99
Preisstufe 2	2,09	2,49
Preisstufe 3	2,51	2,99
Preisstufe 4	2,93	3,49
Preisstufe 5	3,35	3,99
Preisstufe 6	3,77	4,49
Preisstufe 7	4,19	4,99

Potsdam, August 2008

E-Plus Service GmbH & Co. KG