

Condiciones generales de venta Gamesload International Tienda de descarga de software de juego



1 Partes contratantes

- 1.1 Las partes contratantes son Deutsche Telekom AG (en lo sucesivo denominado Deutsche Telekom), Friedrich-Ebert-Allee 140, 53113 Bonn (Juzgado de Primera Instancia Bonn Registro Mercantil B 6794) y el cliente.
- 1.2 Como clientes sólo se aceptarán consumidores. Se entiende por consumidor cualquier persona física que realice un negocio jurídico con un propósito ajeno a su actividad como empresario o profesional autónomo.
- 1.3 Las prestaciones de Gamesload no están dirigidas a clientes ubicados en Alemania. Las descargas por clientes en Alemania se impiden por medios técnicos y no están permitidas.
- 1.4 La relación contractual para la compra de este juego se establece únicamente entre Deutsche Telekom y el cliente, incluso si el fabricante de un software de juego o un tercero haya incluido condiciones contractuales contrarias en el software de juego.

2 Objeto del contrato

El objeto del contrato deriva de estas Condiciones generales de venta, que regulan la adquisición y el uso de software de juego.

3 Registro

- 3.1 Para poder utilizar los servicios de Gamesload, es preciso registrarse. El registro es gratuito.
- 3.2 Tras enviar el formulario de registro, el cliente recibirá un mensaje de correo electrónico de Gamesload, en el que se le solicita que confirme su registro. Haciendo clic en el enlace indicado en el mensaje de correo electrónico confirmará el registro.

4 Cuenta de usuario Gamesload

- 4.1 Con la conclusión del registro el cliente recibirá una cuenta de usuario Gamesload propia para un periodo de tiempo ilimitado.
- 4.2 Esto le autoriza a utilizar y administrar servicios de Gamesload. Para adquirir los distintos servicios de Gamesload, es necesario celebrar contratos adicionales.
- 4.3 El cliente podrá cancelar su cuenta de usuario en cualquier momento, solicitando la cancelación de su cuenta por correo electrónico a support@gamesload.es.
- 4.4 Deutsche Telekom podrá cancelar la cuenta de usuario en cualquier momento por escrito o por correo electrónico.
- 4.5 El cliente sólo podrá transferir su cuenta de usuario Gamesload a un tercero previa autorización por escrito de Deutsche Telekom.

5 Entrada en vigor del contrato

A reserva de una regulación especial, el contrato sobre la compra de los distintos servicios Gamesload entrará en vigor con la recepción de la confirmación del pedido, a más tardar con la puesta a disposición del servicio por Deutsche Telekom.

6 Servicios de Deutsche Telekom

En el marco de las posibilidades técnicas y empresariales, Deutsche Telekom prestará los siguientes servicios:

- 6.1 Software de juego
Deutsche Telekom pone a disposición del cliente software de juego para su descarga.
- 6.2 Derecho de uso
 - a) Deutsche Telekom concede al cliente un derecho de uso sobre el software de juego no exclusivo, ilimitado espacial y temporalmente, sin la posibilidad de otorgar una sublicencia.
 - b) El cliente podrá copiar el software de juego de la página web de Deutsche Telekom para su instalación en disco duro (u otra memoria masiva) del ordenador utilizado y para cargar el programa en la memoria de trabajo. Además, el cliente está autorizado a crear una copia de seguridad.
 - c) Queda excluido el uso comercial del software de juego,

especialmente la copia, distribución y venta (con excepción de la copia de seguridad).

- d) Con excepción del software de juego Electronic Arts GmbH marcado especialmente, se admite la reventa a un tercero, siempre que el cliente borre el software de juego, incluidas sus posibles copias de seguridad.
 - e) El cliente no podrá utilizar el software de juego en varios ordenadores al mismo tiempo. Si desea utilizar el software de juego en otro ordenador, lo deberá borrar del ordenador antiguo antes de la instalación en el ordenador en cuestión.
- ### 6.3 Activación del producto
- a) En determinados casos el software de juego requiere la activación del producto a través de Deutsche Telekom antes del primer uso. La necesidad de activar el producto se indica online en cada caso en el software de juego correspondiente. La activación del producto es una medida técnica para impedir el uso no conforme con las Condiciones generales de venta o con otras normas legales.
 - b) En el marco de la compra y la activación del producto, el cliente deberá indicar la siguiente información (datos para la activación):
 - Apellidos, nombre, dirección
 - Dirección de correo electrónico
 - Los datos necesarios para la tramitación del pago
 - número de la tarjeta de crédito en caso de pagar con tarjeta de crédito o
 - los datos de conexión a Paypal y Click&Buy en caso de pagar a través de estos sistemas.
 - c) Los datos de activación indicados en el punto 6.3 b) se transferirán online a Deutsche Telekom. Después de transferir los datos de activación, Deutsche Telekom enviará un código de activación al cliente. La transferencia tiene lugar automáticamente a través de Internet y el juego se activa inmediatamente online, o bien por correo electrónico. En caso de activación automática, el usuario recibirá paralelamente un mensaje de correo electrónico que contiene también el código de activación, así como un código de transacción para la compra. Cada mensaje de confirmación deberá guardarse cuidadosamente, ya que es posible que el código de activación y el número de transacción se necesiten para activaciones posteriores. El cliente puede consultar los datos también en el apartado "Mi Gamesload". A continuación, el software de juego podrá utilizarse en el ordenador en el que se haya llevado a cabo la instalación y la activación del producto.
 - d) Si el cliente desea instalar el software de juego en otro ordenador, deberá volver a instalar y activar el producto. También en el caso de cambiar el hardware y/o el software del ordenador en el que el cliente haya instalado el software de juego y llevado a cabo la activación del producto, es posible que el cliente deba volver a activar el producto, introduciendo el código de activación manualmente o solicitando un nuevo código de activación al Servicio técnico escribiendo a la dirección de correo electrónico support@gamesload.es, si el código de activación original hubiese perdido su validez.
 - e) El cliente y cualquier persona a la que se hubiese revendido el software de juego conforme a lo dispuesto en el punto 6.2 d), podrá llevar a cabo activaciones del producto posteriores en el sentido del punto 6.3 hasta dos años después de descargar el software de juego todas las veces que desee, siempre y cuando no infrinja estas Condiciones generales de venta, especialmente el punto 6.2 c). En función del software de juego concreto pueden llevarse a cabo entre una y tres activaciones del producto posteriores por Internet mediante la introducción del código de activación. A continuación, sólo será posible efectuar activaciones del producto posteriores si el cliente ha solicitado por correo electrónico la

- reactivación de su código y Deutsche Telekom ha vuelto a liberar el código de activación. En el mensaje para reactivar el código de activación deben indicarse el código mismo, así como el número de transacción. El cliente puede encontrar la información de contacto necesaria al respecto en www.gamesload.es/contacto. En www.gamesload.es bajo la opción "Soporte" y el apartado "Mi Gamesload" figura más información al respecto.
- 6.4 Modificaciones del programa
- a) La reconversión el código cedido en otras formas de código (descompilación), así como otras formas de recuperación de las distintas fases de producción del software de juego (ingeniería inversa) sólo estarán permitidos si se realizan con el objeto de obtener la información necesaria para establecer la interoperabilidad de un programa de ordenador creado de forma independiente y esta información no se puede conseguir de otro modo.
- b) No se admiten modificaciones del programa para eliminar errores o ampliar el alcance de las funciones.
- c) No está permitido bajo ningún concepto eliminar o cambiar notas de copyright, indicaciones de otros derechos de propiedad industrial o números de serie y otras características que sirven para identificar el software de juego.
- 6.5 Indicaciones sobre las propiedades
- Deutsche Telekom no asume garantía alguna de las propiedades del software de juego al indicar datos sobre las prestaciones u otras descripciones del software de juego, ni tampoco si hacen referencia a la norma DIN y/u otras normas.
- 7 Deberes y obligaciones del cliente**
- 7.1 El cliente tiene especialmente las siguientes obligaciones:
- a) Los datos de acceso personales (como la clave/contraseña) no se cederán a terceros y se guardarán en un lugar seguro para evitar el acceso de terceros. Para mayor seguridad, se recomienda cambiarlos periódicamente. Si existen motivos para suponer que personas no autorizadas han tenido conocimiento de los datos de acceso, el cliente los deberá cambiar sin demora. En medios de soporte electrónicos (p. ej. ordenador, memoria USB y CD-ROM) sólo deben almacenarse de forma codificada.
- b) Deutsche Telekom y sus auxiliares ejecutivos se mantendrán indemnes de cualquier reclamación de terceros, que se base en el uso ilegal por el cliente de los servicios Gamesload y las prestaciones relacionadas con ellos, o que cuente con su aprobación, o que resulten especialmente de discrepancias sobre los derechos de protección de datos, del autor u otros conflictos legales relacionados con el uso de los servicios Gamesload. Si un cliente detecta o debe detectar una infracción inminente, tiene el deber de comunicarlo inmediatamente a Deutsche Telekom.
- 7.2 Deutsche Telekom está autorizada a bloquear la cuenta de usuario Gamesload en caso de infracciones graves de las obligaciones del cliente, y en caso de sospechas graves y fundadas de una infracción de sus obligaciones.
- 8 Condiciones de pago**
- 8.1 Los precios a pagar en concepto de los servicios Gamesload se liquidarán conforme al procedimiento de pago elegido por el cliente.
- 8.2 Los precios se indican en el respectivo anuncio online.
- 8.3 El cliente también deberá pagar los precios originados por el uso autorizado o no autorizado de los servicios Gamesload por terceros, siempre y cuando el uso le sea imputable.
- 9 Compensación y retención**
- El cliente sólo tendrá derecho a compensación en caso de que sus contrapretensiones sean legalmente ejecutables o no sean impugnadas por Deutsche Telekom. Además sólo podrá ejercer el derecho a retención si su contrapretensión se basa en la misma relación contractual.
- 10 Responsabilidad**
- 10.1 En caso de dolo o negligencia grave, o la falta de una propiedad garantizada, Deutsche Telekom responderá de forma ilimitada de todos los daños que deriven de ello.
- 10.2 En caso de negligencia leve, Deutsche Telekom responderá de forma ilimitada en caso de muerte, daños físicos o de la salud. Si, por negligencia leve, Deutsche Telekom ha incurrido en demora respecto a la prestación de su servicio, si su servicio se ha vuelto imposible o si Deutsche Telekom ha infringido una obligación esencial, la responsabilidad por los daños materiales y patrimoniales ocasionados por ello se limitará al daño previsible y típico de este contrato. Por obligación esencial se entiende una obligación cuyo cumplimiento sea imprescindible para la ejecución correcta del contrato y cuya infracción pone en peligro la consecución de la finalidad del contrato y en cuyo cumplimiento el cliente puede confiar de forma regular.
- 10.3 Deutsche Telekom sólo responderá de la pérdida de datos en caso de negligencia leve en las condiciones y en medida de lo establecido en el punto 10.2, si el cliente ha asegurado sus datos en intervalos adecuados para la aplicación, para que estos puedan ser recuperados con un esfuerzo razonable.
- 10.4 Se excluye la responsabilidad por todos los demás daños, especialmente por pérdidas de datos o fallos de hardware que sean causados por la incompatibilidad de los componentes existentes en el sistema informático del cliente con el hardware o software nuevo o a modificar, y que sean consecuencia de fallos del sistema causados por configuraciones incorrectas existentes o controladores antiguos no eliminados por completo que produzcan fallos.
- Queda a salvo la responsabilidad a tenor de lo prescrito por la Ley de responsabilidad por productos defectuosos.
- 11 Otras disposiciones**
- 11.1 Será de aplicación la Ley de la República Federal de Alemania, excluyéndose la Convención de las Naciones Unidas sobre contratos de compraventa internacional, así como las normas de conflicto de leyes del Derecho Internacional Privado.
- 11.2 En caso de discrepancias entre la versión alemana y una versión traducida de estas Condiciones generales de venta, la versión alemana prevalecerá sobre la versión española.

Allgemeine Geschäftsbedingungen Gamesload International Download-Shop für Spiele-Software.



1 Vertragspartner

- 1.1 Vertragspartner sind die Deutsche Telekom AG (im Folgenden Deutsche Telekom genannt), Friedrich-Ebert-Allee 140, 53113 Bonn (Amtsgericht Bonn HRB 6794) und der Kunde.
- 1.2 Als Kunden werden nur Verbraucher akzeptiert. Verbraucher ist jede natürliche Person, die ein Rechtsgeschäft zu einem Zweck abschließt, der weder ihrer gewerblichen noch ihrer selbständigen beruflichen Tätigkeit zugerechnet werden kann.
- 1.3 Die Gamesload Leistungen richten sich nicht an Kunden in Deutschland. Downloads durch Kunden in Deutschland werden technisch unterbunden und sind nicht zulässig.
- 1.4 Die Deutsche Telekom wird, trotz etwaiger entgegenstehender Vertragsbedingungen, die vom Hersteller einer Spiele-Software oder anderen Dritten unmittelbar in eine Spiele-Software eingebunden werden, alleiniger Vertragspartner des Kunden für den Kauf dieses Spiels.

2 Vertragsgegenstand

Der Vertragsgegenstand ergibt sich aus diesen Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB). Diese regeln den Erwerb und die Nutzung von Spiele-Software.

3 Registrierung

- 3.1 Um Gamesload Leistungen nutzen zu können, ist eine Registrierung nötig. Die Registrierung ist kostenlos.
- 3.2 Nach Absenden des Registrierungsformulars erhält der Kunde eine E-Mail von Gamesload, in der er zur Bestätigung seiner Registrierung aufgefordert wird. Durch Klick auf den in der E-Mail angegebenen Link bestätigt er die Registrierung.

4 Gamesload Benutzerkonto

- 4.1 Mit Abschluss der Registrierung erhält der Kunde zeitlich unbefristet ein eigenes Gamesload Benutzerkonto.
- 4.2 Damit ist er berechtigt, Gamesload Leistungen zu nutzen und zu verwalten. Zum Erwerb der einzelnen Gamesload Leistungen sind zusätzliche Vertragsabschlüsse notwendig.
- 4.3 Der Kunde kann sein Benutzerkonto jederzeit kündigen, indem er per E-Mail an support@gamesload.de die Löschung seines Accounts beauftragt.
- 4.4 Das Benutzerkonto ist durch die Deutsche Telekom jederzeit schriftlich oder per E-Mail kündbar.
- 4.5 Der Kunde kann sein Gamesload Benutzerkonto nur nach vorheriger, schriftlicher Zustimmung der Deutschen Telekom auf einen Dritten übertragen.

5 Zustandekommen des Vertrages

Vorbehaltlich einer gesonderten Regelung kommt der Vertrag über den Erwerb der einzelnen Gamesload Leistungen mit Zugang der Auftragsbestätigung, spätestens mit Bereitstellung der Leistung durch die Deutsche Telekom zustande.

6 Leistungen der Deutschen Telekom

Die Deutsche Telekom erbringt im Rahmen der bestehenden technischen und betrieblichen Möglichkeiten folgende Leistungen:

- 6.1 Spiele-Software
Die Deutsche Telekom stellt dem Kunden Spiele-Software zum Download zur Verfügung.
- 6.2 Nutzungsrecht
 - a) Die Deutsche Telekom räumt dem Kunden ein nicht ausschließliches, nicht unterlizenzierbares, räumlich und zeitlich uneingeschränktes Nutzungsrecht an der Spiele-Software ein.
 - b) Der Kunde darf die Spiele-Software zur Installation von der Internetseite der Deutschen Telekom auf die Festplatte (oder auf einen sonstigen Massenspeicher) des eingesetzten Rechners sowie zum Laden des Programms in den Arbeitsspeicher vervielfältigen. Darüber hinaus ist der Kunde berechtigt, eine Vervielfältigung zu Sicherungszwecken vorzunehmen.

- c) Die kommerzielle Nutzung der Spiele-Software ist ausgeschlossen, insbesondere die sonstige (über die Sicherheitskopie hinausgehende) Vervielfältigung, Verteilung und der Vertrieb.
- d) Die Weiterveräußerung an einen Dritten ist mit Ausnahme der gesondert gekennzeichneten Spiele-Software der Electronic Arts GmbH zulässig, soweit der Kunde die Spiele-Software einschließlich etwaiger Sicherungskopien bei sich löscht.
- e) Der Kunde darf die Spiele-Software nicht auf mehreren Rechnern gleichzeitig nutzen. Möchte er die Spiele-Software auf einem anderen Rechner nutzen, hat er die Spiele-Software vor Installation auf diesem Rechner zunächst vom alten Rechner zu löschen.

6.3 Produktaktivierung

- a) Für bestimmte Spiele-Software ist vor der erstmaligen Nutzung eine Produktaktivierung über die Deutsche Telekom erforderlich. Für welche Spiele-Software dies notwendig ist, ist online bei der jeweiligen Spiele-Software angegeben. Bei der Produktaktivierung handelt es sich um eine technische Maßnahme, die eine nicht den AGB entsprechende oder sonst nicht rechtskonforme Verwendung der Spiele-Software verhindern soll.
- b) Im Rahmen des Kaufs und der Produktaktivierung hat der Kunde folgende Informationen anzugeben (Aktivierungsdaten):
 - o Name, Vorname, Adresse
 - o E-Mail Adresse
 - o Die zur Zahlungsabwicklung notwendigen Daten
 - Kreditkartennummer bei Zahlung über Kreditkarte oder
 - die Paypal und Click&Buy Log-In Daten bei Zahlung über diese Systeme.
- c) Die in Ziffer 6.3 b) genannten Aktivierungsdaten werden online an die Deutsche Telekom übertragen. Nach Übertragung der Aktivierungsdaten wird ein Aktivierungscode von der Deutschen Telekom an den Kunden gesendet. Dies passiert entweder automatisch über das Internet und das Spiel wird sofort online aktiviert oder per E-Mail. Im Falle der automatischen Aktivierung erhält der Nutzer parallel eine E-Mail, die ebenfalls den Aktivierungscode sowie einen Transaktionscode für den Erwerb erhält. Jede Bestätigungs-Mail ist sorgfältig aufzubewahren, da der Aktivierungscode und die Transaktionsnummer für weitere Aktivierungen benötigt werden können. Die Daten stehen dem Kunden auch im Bereich „Mein Gamesload“ zur Einsicht zur Verfügung. Die Spiele-Software kann dann auf dem Rechner genutzt werden, auf dem die Installation und Produktaktivierung durchgeführt wurde.
- d) Möchte der Kunde die Spiele-Software auf einem anderen Rechner installieren, muss eine erneute Installation und Produktaktivierung durchgeführt werden. Auch im Fall der Änderung von Hard- und/oder Software des Rechners, auf dem der Kunde die Spiele-Software installiert und die Produktaktivierung durchgeführt hat, muss der Kunde möglicherweise die Produktaktivierung nochmals durchführen, in dem er den Aktivierungscode manuell eingibt bzw. über den Support unter der E-Mail-Adresse support@gamesload.de einen neuen Aktivierungscode anfordert, sollte der ursprünglich Aktivierungscode nicht mehr gültig sein.
- e) Der Kunde und jeder, an den die Spiele-Software entsprechend Ziffer 6.2 d) weiterveräußert wurde, kann nochmalige Produktaktivierungen im Sinne von Ziffer 6.3 bis zu zwei Jahre nach Herunterladen der Spiele-Software beliebig häufig durchführen, vorausgesetzt diese AGB, insbesondere Ziffer 6.2 c), werden nicht verletzt. Je nach Spiele-Software können zwischen ein bis drei nochmalige Produktaktivierungen per Internet durch Eingabe des Aktivierungscodes erfolgen. Anschließend sind weitere Produktaktivierungen nur möglich, wenn der Kunde per E-Mail die Reaktivierung seines Codes angefragt hat und der

- Aktivierungscode durch die Deutsche Telekom erneut frei geschaltet wurde. Die E-Mail zur Reaktivierung des Aktivierungscode muss den Code selbst sowie die Transaktionsnummer enthalten. Die notwendigen Kontaktinformationen hierzu findet der Kunde unter www.gamesload.de/kontakt. Weitere Informationen sind unter www.gamesload.de unter dem Punkt Support und im Bereich „Mein Gamesload“ verfügbar.
- 6.4 Programmänderungen
- Die Rückübersetzung des überlassenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen der Spiele-Software (Reverse-Engineering) sind nur erlaubt, soweit sie vorgenommen werden, um die zur Herstellung der Interoperabilität eines unabhängig geschaffenen Computerprogramms notwendigen Informationen zu erlangen und diese Informationen nicht anderweitig zu beschaffen sind.
 - Programmänderungen zum Zwecke der Fehlerbeseitigung oder der Erweiterung des Funktionsumfangs sind unzulässig.
 - Urhebervermerke, Kennzeichnungen sonstiger gewerblicher Schutzrechte oder Seriennummern und andere Merkmale, die einer Identifikation der Spiele-Software dienen, dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.
- 6.5 Beschaffungsangaben
- Mit der Angabe von Leistungsdaten oder sonstigen Beschreibungen der Spiele-Software, auch wenn sie auf DIN und/oder sonstigen Normen Bezug nehmen, übernimmt die Deutsche Telekom keine Garantie für die Beschaffenheit der Spiele-Software.
- 7 Pflichten und Obliegenheiten des Kunden**
- 7.1 Der Kunde hat insbesondere folgende Pflichten:
- Persönliche Zugangsdaten (wie Kennwort/Passwort) dürfen nicht an Dritte weitergegeben werden und sind vor dem Zugriff durch Dritte geschützt aufzubewahren. Sie sollten zur Sicherheit in regelmäßigen Abständen geändert werden. Soweit Anlass zu der Vermutung besteht, dass unberechtigte Personen von den Zugangsdaten Kenntnis erlangt haben, hat der Kunde diese unverzüglich zu ändern. Auf elektronische Speichermedien (z.B. PC, USB-Stick und CD-ROM) dürfen sie nur in verschlüsselter Form gespeichert werden.
 - Die Deutsche Telekom und ihre Erfüllungsgehilfen sind von sämtlichen Ansprüchen Dritter freizustellen, die auf einer rechtswidrigen Verwendung von Gamesload Leistungen und den hiermit verbundenen Leistungen durch den Kunden beruhen oder mit seiner Billigung erfolgen oder die sich insbesondere aus datenschutzrechtlichen, urheberrechtlichen oder sonstigen rechtlichen Streitigkeiten ergeben, die mit der Nutzung von Gamesload Leistungen verbunden sind. Erkennt der Kunde oder muss er erkennen, dass ein solcher Verstoß droht, besteht die Pflicht zur unverzüglichen Unterrichtung der Deutschen Telekom.
- 7.2 Die Deutsche Telekom ist berechtigt, bei schwerwiegenden Verstößen gegen die dem Kunden obliegenden Pflichten, sowie bei begründeten erheblichen Verdachtsmomenten für eine Pflichtverletzung das Gamesload Benutzerkonto zu sperren.
- 8 Zahlungsbedingungen**
- 8.1 Die Abrechnung der für die Inanspruchnahme der Gamesload Leistungen zu zahlenden Preise erfolgt entsprechend dem vom Kunden ausgewählten Zahlverfahren.
- 8.2 Die Preise sind in der jeweiligen Online-Anzeige angegeben.
- 8.3 Der Kunde hat auch die Preise zu zahlen, die durch befugte oder unbefugte Benutzung der Gamesload Leistungen durch Dritte entstanden sind, wenn und soweit er die Nutzung zu vertreten hat.
- 9 Aufrechnung und Zurückbehaltung**
- Ein Recht zur Aufrechnung steht dem Kunden nur zu, wenn seine Gegenansprüche rechtskräftig festgestellt oder von der Deutschen Telekom unbestritten sind. Außerdem ist er zur Ausübung eines Zurückbehaltungsrechts nur insoweit befugt, als sein Gegenanspruch auf dem gleichen Vertragsverhältnis beruht.
- 10 Haftung**
- 10.1 Bei Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit sowie bei Fehlen einer garantierten Eigenschaft haftet die Deutsche Telekom für alle darauf zurückzuführenden Schäden unbeschränkt.
- 10.2 Bei leichter Fahrlässigkeit haftet die Deutsche Telekom im Fall der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit unbeschränkt. Wenn die Deutsche Telekom durch leichte Fahrlässigkeit mit ihrer Leistung in Verzug geraten ist, wenn ihre Leistung unmöglich geworden ist oder die Deutsche Telekom eine wesentliche Pflicht verletzt hat, ist die Haftung für darauf zurückzuführende Sach- und Vermögensschäden, auf den vertragstypischen vorhersehbaren Schaden begrenzt. Eine wesentliche Pflicht ist eine solche, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrags überhaupt erst ermöglicht, deren Verletzung die Erreichung des Vertragszwecks gefährdet und auf deren Einhaltung der Kunde regelmäßig vertrauen darf.
- 10.3 Für den Verlust von Daten haftet die Deutsche Telekom bei leichter Fahrlässigkeit unter den Voraussetzungen und im Umfang von Ziffer 10.2 nur, soweit der Kunde seine Daten in anwendungsadäquaten Intervallen in geeigneter Form gesichert hat, damit diese mit vertretbarem Aufwand wiederhergestellt werden können.
- 10.4 Die Haftung für alle übrigen Schäden ist ausgeschlossen, insbesondere für Datenverluste oder Hardwarestörungen, die durch Inkompatibilität der auf dem PC-System des Kunden vorhandenen Komponenten mit der neuen bzw. zu ändernden Hard- und Software verursacht werden und für Systemstörungen, die durch vorhandene Fehlkonfigurationen oder ältere, störende, nicht vollständig entfernte Treiber entstehen können. Die Haftung nach den Vorschriften des Produkthaftungsgesetzes bleibt unberührt.
- 11 Sonstige Bestimmungen**
- 11.1 Es findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts sowie der Kollisionsnormen des Internationalen Privatrechts Anwendung.
- 11.2 In dem Fall einer Abweichung zwischen der deutschen und einer anderssprachigen Fassung der AGB, geht die deutsche Fassung der anderssprachigen Fassung vor.