

Datenschutzerklärung

1. Verantwortlicher

BeeBlocks
Dempwolfstraße 44a
21073 Hamburg
E-Mail: support@beeblocks.net

2. Überblick

Wir betreiben den Minecraft-Server BeeBlocks, die dazugehörigen Webseiten (Landingpages), ein Portal für unsere Werbepartner („Affiliates“), ein internes Verwaltungs-Panel und diese Seite. Wir verarbeiten nur die Daten, die wir dafür brauchen. Wir setzen keine Werbe- oder Analyse-Cookies ein, laden keine Schriften oder Skripte von fremden Servern und binden keine Tracking-Dienste Dritter ein. Einzige Ausnahme sind Videos auf den Landingpages, die erst nach deinem Klick von YouTube geladen werden (siehe Abschnitt 6).

Spielernamen, UUID und IP-Adresse sind technisch nötig, damit du spielen kannst. Die Angaben von Werbepartnern sind für den Vertrag nötig. Alles andere, etwa die Namensangabe auf einer Landingpage, die Antwort in der Umfrage oder die Angabe eines Werbers, ist freiwillig.

3. Hosting, Server-Logs und Sicherungen

Alle Dienste laufen auf Servern der OVH SAS, 2 rue Kellermann, 59100 Roubaix, Frankreich, in Rechenzentren in der EU (Deutschland und Frankreich). Mit OVH besteht ein Vertrag zur Auftragsverarbeitung nach Art. 28 DSGVO.

Beim Aufruf unserer Webseiten verarbeitet der Webserver technisch notwendig deine IP-Adresse, Datum und Uhrzeit, die aufgerufene Adresse und die Kennung deines Browsers, um die Seite auszuliefern und Angriffe abzuwehren. Auch der Minecraft-Server schreibt beim Verbinden deine IP-Adresse und Chatnachrichten in seine Protokolle. Diese Protokolle werden nur kurz gespeichert und regelmäßig gelöscht. Rechtsgrundlage ist Art. 6 Abs. 1 lit. f DSGVO (sicherer Betrieb).

Unsere Datenbank wird täglich gesichert. Die Sicherungen liegen bis zu 14 Tage auf unserem Server und, falls eingerichtet, verschlüsselt bis zu 30 Tage auf einer Storage Box der Hetzner Online GmbH, Industriestr. 25, 91710 Gunzenhausen (Rechenzentrum in Deutschland oder Finnland), mit der ebenfalls ein Vertrag zur Auftragsverarbeitung besteht. Daten, die wir gelöscht haben, können deshalb noch so lange in einer Sicherung enthalten sein; sie werden daraus nur im Notfall zur Wiederherstellung genutzt.

4. Spielen auf dem Minecraft-Server

Zum Anmelden prüft der Server dein Konto bei Mojang bzw. Microsoft (bei Bedrock über Xbox Live); dafür sind diese Anbieter selbst verantwortlich, Daten können dabei auch in die USA gehen.

Wenn du auf BeeBlocks spielst, verarbeiten wir:

- Spielernamen, UUID, Plattform (Java oder Bedrock) und frühere Spielernamen
- Zeitpunkt deines ersten und letzten Besuchs, Spielzeit, Sitzungen und besuchte Unterserver
- die Adresse, über die du dich verbindest (z. B. eine Partner-Adresse), eingelöste Codes und deine Antwort auf die Frage „Wie hast du uns gefunden?“
- Votes, die du auf Serverlisten für uns abgibst (die Serverliste meldet uns dafür deinen Spielernamen)
- wie viel Ingame-Währung du im Spiel verdienst (nur Zuwächse, nicht dein Kontostand), solange das für Empfehlungs-Stufen gebraucht wird (Abschnitt 4a)
- deine IP-Adresse: Der Spielserver überträgt sie verschlüsselt an unser Statistiksystem, das sie sofort in einen verschlüsselten Prüfwert (Hash mit geheimem Schlüssel) umwandelt und nur diesen speichert. Im Klartext steht sie nur kurz im Übertragungspuffer und in den Protokollen des Minecraft-Servers (Abschnitt 3). Der Prüfwert dient dazu, Mehrfachkonten und Missbrauch zu erkennen, und wird nach 30 Tagen gelöscht.

Zwecke: Spielbetrieb und Belohnungen, Statistik, die Zuordnung neuer Spieler zu dem Werbepartner, über den sie gekommen sind, dessen Vergütung sowie Schutz vor Betrug. Rechtsgrundlagen sind Art. 6 Abs. 1 lit. b DSGVO (Nutzung des Servers und Belohnungen) und lit. f DSGVO (unser berechtigtes Interesse an Statistik, an der Abrechnung mit Werbepartnern und am Schutz vor Missbrauch).

Hat dich ein Werbepartner geworben, kann er sich im Spiel benachrichtigen lassen, wenn du neu dazukommst (mit deinem Spielernamen) oder einer seiner Spieler etwas kauft (nur seine Provision, ohne deinen Namen). Aus der Höhe der Provision kann er ungefähr auf den Kaufbetrag schließen. In seinem Portal sieht er nur zusammengefasste Zahlen ohne Namen.

Speicherdauer: Spielerdaten löschen wir automatisch, wenn du 24 Monate nicht mehr auf dem Server warst. Kaufdaten bewahren wir wegen gesetzlicher Pflichten länger auf (siehe Abschnitt 5).

4a. Empfehlungen („Freunde werben“)

Gibst du im Spiel an, wer dich eingeladen hat, speichern wir, wer wen geworben hat und wann. Damit belohnen wir dich und deinen Werber und schalten Empfehlungs-Stufen frei. Dafür werten wir deine Spielzeit und, falls eine Stufe das verlangt, die im Spiel verdiente Ingame-Währung aus.

Dein Werber sieht im Spiel deinen Spielernamen, seit wann du dabei bist, deine Spielzeit, deine erreichte Stufe und deinen Fortschritt zur nächsten Stufe. Bekommt er für Käufe geworbener Spieler eine Provision in Juwelen, sieht er außerdem, wie viele Juwelen er durch dich erhalten hat, aber nicht, was du gekauft hast. Du siehst den Namen deines Werbers und deinen eigenen Fortschritt.

Bist du schon über eine andere Quelle zu uns gekommen (z. B. die Adresse eines Werbepartners), zählst du nur dort; die Empfehlung wird dann nicht gespeichert. Die verdiente Ingame-Währung erfassen wir nur, solange du noch einen Werber angeben kannst oder als Geworbener noch Stufen offen hast; bei Spielern ohne Empfehlung löschen wir sie nach zwei Tagen. Rechtsgrundlagen: Art. 6 Abs. 1 lit. b DSGVO (Belohnungen) und lit. f DSGVO (Schutz vor Missbrauch).

4b. Live-Ankündigungen

Wer im Spiel /live nutzt (Werbepartner oder Spieler mit dieser Berechtigung), wird allen Spielern mit

Namen, Plattform und Link zum Stream angekündigt, solange der Live-Modus läuft auch wiederholt. Wir speichern das bis zum Ende des Live-Modus (höchstens 12 Stunden) sowie den Zeitpunkt der letzten Ankündigung für die Wartezeit. Rechtsgrundlage: Art. 6 Abs. 1 lit. b DSGVO.

5. Käufe im Shop

Unser Shop wird von Tebex Limited (Vereinigtes Königreich) betrieben. Tebex ist dein Vertragspartner und Verkäufer; für die Zahlung gilt die Datenschutzerklärung von Tebex (<https://www.tebex.io/legal/privacy>). Für das Vereinigte Königreich besteht ein Angemessenheitsbeschluss der EU-Kommission.

Tebex übermittelt uns nach einem Kauf Spielernamen, UUID, Transaktionsnummer, Paket, Preis, Währung und Menge, bei Abos auch Beginn, Verlängerung und Kündigung, sowie spätere Erstattungen und Rückbuchungen. Wir nutzen das, um Käufe im Spiel auszuliefern, für Statistik, für die Abrechnung mit Werbepartnern und um Betrug zu erkennen. Rechtsgrundlagen: Art. 6 Abs. 1 lit. b, c und f DSGVO. Löscht du deine Daten, bewahren wir Käufe nur noch ohne Bezug zu deinem Konto auf, soweit wir sie für die Abrechnung mit Werbepartnern oder aus steuerlichen Gründen brauchen (bis zu zehn Jahre).

6. Landingpages

Besuche unserer Landingpages zählen wir ohne Cookies. Um Besucher nur einmal pro Tag zu zählen und Bots auszusortieren, bilden wir aus IP-Adresse und Browser-Kennung einen verschlüsselten Prüfwert; er wird spätestens am nächsten Tag gelöscht. Werbe-Parameter in der Adresse (z. B. `utm_source`) speichern wir zusammengefasst.

Gibst du auf einer Landingpage deinen Spielernamen ein, um dir die Belohnung zu sichern, speichern wir den Namen, Zeitpunkt, die Kampagne und einen verschlüsselten Prüfwert deines Netzes. Damit geben wir dir beim ersten Besuch auf dem Server die Belohnung, ordnen dich der Kampagne zu und verhindern, dass dieselbe Person mehrfach Belohnungen abholt. Der Prüfwert des Netzes wird spätestens am nächsten Tag gelöscht. Trittst du dem Server nicht bei oder ist die Eingabe ungültig, löschen wir den Eintrag nach 90 Tagen; trittst du bei, gehört er zu deinen Spielerdaten (Abschnitt 4). Rechtsgrundlagen: Art. 6 Abs. 1 lit. b DSGVO (Belohnung, die du anforderst) und lit. f DSGVO (Zuordnung zur Kampagne, Schutz vor Missbrauch).

Videos auf den Landingpages kommen von YouTube (Google Ireland Limited, Gordon House, Barrow Street, Dublin 4, Irland). Bis du auf „Abspielen“ klickst, wird nichts von YouTube geladen; die Vorschaubilder liefern wir selbst aus. Erst nach deinem Klick wird das Video im erweiterten Datenschutzmodus (youtube-nocookie.com) geladen, dabei erhält YouTube deine IP-Adresse und technische Daten deines Geräts, und Google kann Daten auch in die USA übertragen (Datenschutzrahmen EU-USA). Rechtsgrundlage ist deine Einwilligung durch den Klick (Art. 6 Abs. 1 lit. a DSGVO, § 25 Abs. 1 TDDDG). Du kannst sie jederzeit für die Zukunft widerrufen, indem du keine Videos mehr abspielst und die Seite neu lädst. Bist du unter 16, spiel Videos bitte nur mit Zustimmung deiner Eltern ab. Datenschutzerklärung von Google: <https://policies.google.com/privacy>. Links zu Discord, TikTok, YouTube oder Instagram sind normale Links; Daten fließen erst, wenn du sie öffnest.

6a. Unsere Webseite

Auf unserer Webseite setzen wir keine Cookies und keine Analyse- oder Werbedienste ein. Beim Aufruf verarbeitet unser Server technisch nötige Daten (IP-Adresse, Zeitpunkt, aufgerufene Seite, Browser-Kennung), um die Seite auszuliefern; diese Daten speichern wir nicht dauerhaft. Bilder, Spielzahlen und die Partner-Liste kommen von unserem eigenen Panel. Die Minecraft-Köpfe der Partner lädt unser Server von mc-heads.net und liefert sie selbst aus, deine IP-Adresse geht dabei nicht an diesen Dienst. Für Videos gilt dasselbe wie bei den Landingpages (Abschnitt 6): YouTube lädt erst nach deinem Klick auf „Abspielen“. Rechtsgrundlage ist unser berechtigtes Interesse an einer funktionierenden Webseite (Art. 6 Abs. 1 lit. f DSGVO).

7. Portal für Werbepartner (Affiliates)

Für Werbepartner verarbeiten wir Name bzw. Anzeigenname, Minecraft-Name, Kontaktdaten, eingetragene Kanäle und Social-Media-Links, Wünsche für Code und Adresse, Zugangsdaten (das Passwort nur als Hash), die Einstellung zur Zwei-Faktor-Anmeldung, Lesebestätigungen von Nachrichten, wann Bereiche des Portals zuletzt geöffnet wurden (für Hinweis-Punkte), Statistiken zu geworbenen Spielern, Level und Turnier-Platzierungen, Aktivität (z. B. wann zuletzt Spieler geworben wurden, für automatische Hinweise und das Pausieren inaktiver Partner), interne Notizen unseres Teams sowie Abrechnungen. Bei Auszahlungen in Euro zusätzlich vollständigen Namen, Anschrift, Geburtsdatum (nur zur Altersprüfung, 18+), Steuernummer bzw. USt-IdNr., Angaben zur Umsatzsteuer, Bankverbindung und beim Vertrag Text, Version, Prüfsumme, Benutzername und Zeitpunkt der Annahme. Änderungen dieser Angaben (auch frühere Bankdaten) stehen im Änderungsprotokoll (Abschnitt 9).

Öffentlich bzw. für Spieler sichtbar sind nur die Angaben, die zur Werbung gehören: Code, eigene Server-Adresse mit seinem Namen, Anzeigenname und bei einer Live-Ankündigung Name, Plattform und Link zum Stream. Ab dem Media-Rang erscheinen Partner auf der Partner-Seite unserer Webseite mit Anzeigenname, Minecraft-Kopf, Rang, Links zu ihren Kanälen und, solange sie live sind, mit dem Link zum Stream. In Turnier-Ranglisten sehen andere Partner den Anzeigenamen und die Wertung. Zum Schutz vor Missbrauch vergleichen wir den Prüfwert der IP-Adresse des Minecraft-Kontos eines Partners mit denen seiner geworbenen Spieler.

Rechtsgrundlagen: Art. 6 Abs. 1 lit. b DSGVO (Vertrag) und lit. c DSGVO (Aufbewahrungspflichten). Gutschriften und Abrechnungen bewahren wir zehn Jahre, Verträge sechs Jahre auf (§ 147 AO, § 257 HGB). Kontakt- und Bankdaten löschen wir nach Vertragsende, sobald keine Ansprüche mehr offen sind, spätestens nach sechs Monaten.

8. Cookies und Speicher im Browser

Wir setzen nur ein technisch notwendiges Cookie: Beim Anmelden im Portal oder im Verwaltungs-Panel hält es deine Sitzung (höchstens 12 Stunden). Außerdem merkt sich dein Browser dort Anzeige-Einstellungen (z. B. gewählte Ansicht, gelesene Einführung) im lokalen Speicher. Dafür ist keine Einwilligung nötig (§ 25 Abs. 2 TDDDG). Diese Seite und die Landingpages setzen keine Cookies.

9. Verwaltungs-Panel

Das Panel nutzt nur unser Team. Für Teammitglieder speichern wir Benutzername, Passwort-Hash,

den Schlüssel für die Zwei-Faktor-Anmeldung und Sitzungen. Änderungen an Einstellungen und Daten werden mit Name, Zeitpunkt und früherem Wert protokolliert, auch bei Spieler- und Partnerdaten. Das Protokoll wird nach 36 Monaten gelöscht.

10. Empfänger und automatische Regeln

Wir geben Daten nur weiter, soweit es nötig ist: an OVH als Hosting-Anbieter und, falls Sicherungen dort liegen, an Hetzner, jeweils als Auftragsverarbeiter, an Tebex als eigenen Verantwortlichen für Käufe, an Banken bei Auszahlungen sowie an Steuerberater und Behörden, wenn das Gesetz es verlangt. Wir verkaufen keine Daten und geben sie nicht zu Werbezwecken weiter.

Einige Regeln wirken automatisch: Pro Netz wird nur ein Spieler einem Partner angerechnet, bei auffälligen Werten wird eine Vergütung vorläufig angehalten, inaktive Partner werden pausiert, und Abrechnungen können automatisch freigegeben werden. Das ist für die Durchführung des Partnervertrags erforderlich (Art. 22 Abs. 2 lit. a DSGVO). Du kannst jederzeit verlangen, dass ein Mensch die Entscheidung prüft, deinen Standpunkt darlegen und die Entscheidung anfechten.

11. Deine Rechte

Du hast das Recht auf Auskunft, Berichtigung, Löschung, Einschränkung der Verarbeitung und Datenübertragbarkeit. Eine Einwilligung kannst du jederzeit für die Zukunft widerrufen. Schreib uns dafür an support@beeblocks.net und nenne deinen Spielernamen. Spielerdaten können wir dir als Datei geben oder vollständig löschen; gesetzlich aufzubewahrende Daten sperren wir dann nur.

Du kannst dich außerdem bei einer Datenschutz-Aufsichtsbehörde beschweren, insbesondere in dem Land, in dem du wohnst, oder an unserem Sitz.

11a. Widerspruchsrecht (Art. 21 DSGVO)

Verarbeitungen auf Grundlage von Art. 6 Abs. 1 lit. f DSGVO (berechtigtes Interesse) kannst du aus Gründen, die sich aus deiner besonderen Situation ergeben, jederzeit widersprechen. Wir verarbeiten deine Daten dann nicht mehr, es sei denn, wir können zwingende schutzwürdige Gründe nachweisen oder die Verarbeitung dient der Geltendmachung oder Abwehr von Rechtsansprüchen. Schreib uns dafür an support@beeblocks.net.

12. Kinder und Jugendliche

Unser Server darf auch von Jugendlichen genutzt werden. Wir verarbeiten dabei nur die oben genannten Spieldaten. Bis auf YouTube-Videos (Abschnitt 6) beruht keine Verarbeitung auf einer Einwilligung. Auszahlungen in Euro an Werbepartner gibt es nur ab 18 Jahren.

13. Änderungen

Wir passen diese Datenschutzerklärung an, wenn sich unsere Dienste oder die Rechtslage ändern. Es gilt die jeweils hier veröffentlichte Fassung.