

Allgemeine Geschäftsbedingungen

APEX Germany GmbH

Fassung 1.3 Stand Oktober 2017

§ 1 Geltungsbereich der Bedingungen

- (1) Lieferungen, Leistungen und Angebote der APEX Germany GmbH erfolgen ausschließlich aufgrund der vorliegenden Geschäftsbedingungen. Diese gelten für alle gegenwärtigen und zukünftigen Geschäftsbeziehungen zwischen der APEX Germany GmbH (in Folge „Unternehmerin“ genannt) und dem Vertragspartner (in Folge „Kunde“ genannt). Der Kunde erklärt sich bei der Auftragserteilung grundsätzlich mit den Bedingungen einverstanden.
- (2) Etwaigen anders lautenden Geschäftsbedingungen des Kunden wird hiermit widersprochen. Diese Bedingungen gelten auch dann, wenn die Unternehmerin in Kenntnis entgegenstehender oder von diesen Bedingungen abweichender Bedingungen des Kunden die Lieferung an den Kunden vorbehaltlos ausführt.
- (3) Alle Vereinbarungen, die zwischen der Unternehmerin und dem Kunden zwecks Ausführung dieses Vertrags getroffen werden, sind schriftlich niederzulegen.
- (4) Die Bedingungen der Unternehmerin gelten nur gegenüber natürlichen oder juristischen Personen oder rechtsfähige Personengesellschaften, mit denen in Geschäftsbeziehung getreten wird, die in Ausübung einer gewerblichen oder selbständigen beruflichen Tätigkeit handeln (Unternehmer im Sinne von § 14 Abs. 1 BGB).

§ 2 Angebot, Vertragsgegenstand

- (1) Die Angebote der Unternehmerin, mündlich oder schriftlich, sind immer freibleibend und unverbindlich. Ist ein Auftrag als Angebot gemäß § 145 BGB zu qualifizieren, so kann die Unternehmerin diesen innerhalb von zwei Wochen annehmen. Ein Kaufvertrag kommt zustande, wenn die Unternehmerin den Auftrag schriftlich bestätigt oder aber vereinbarungsgemäß ausgeführt hat.
- (2) Maßgebend für Art und Umfang der Lieferungen oder Leistungen ist die schriftliche Auftragsbestätigung der Unternehmerin.
- (3) Die Unternehmerin behält sich hinsichtlich der in Prospekten, Abbildungen, Zeichnungen und anderen Beschreibungen angegebenen Leistungen, insbesondere hinsichtlich der Maße, Farben, Konstruktionen und Formen, handelsübliche Abweichungen vor sowie sonstige Abweichungen, durch die die Verwendung zu dem vertragsgemäßen Zweck nicht eingeschränkt wird, ohne dass der Kunde Ansprüche daraus herleiten kann.
- (4) Die zum Angebot gehörenden Unterlagen, wie Abbildungen, Zeichnungen, Gewichts- und Maßangaben bzw. sonstige technischen Daten oder Angaben, kennzeichnen lediglich den Vertragsgegenstand und stellen keine Beschaffenheitsgarantie dar. Öffentliche Äußerungen, Anpreisungen oder Werbung der Unternehmerin stellen ebenfalls keine vertragsgemäße Beschaffenheitsangabe der Ware dar.
- (5) Die Parteien vereinbaren, dass es der Unternehmerin gestattet ist, für einzelne Bauteile oder Baugruppen verkaufter Produkte keine Neuteile, sondern wiederaufbereitete Teile zu verwenden, soweit sie die Verwendbarkeit zum vertraglich vorgesehenen Zweck nicht beeinträchtigen. Die Unternehmerin oder ein von ihr beauftragter Erfüllungsgehilfe hat die verwendeten und wiederaufbereiteten Bauteile oder Baugruppen vor Einbau in das verkaufte Produkt sorgfältig überprüft.

§ 3 Preise

Soweit sich aus der Auftragsbestätigung nichts anderes ergibt, verstehen sich die Preise der Unternehmerin für die Lieferung ab Werk bzw. Lager, ausschließlich Fracht, Verpackung,

Versicherung, Montage, sonstige Nebenkosten und am Liefertag geltende Umsatzsteuer in gesetzlicher Höhe; diese Positionen werden in der Rechnung gesondert ausgewiesen.

§ 4 Lieferung, Gefahrübergang

- (1) Die Lieferung erfolgt grundsätzlich ab Werk der APEX gaming EUROPE a.s., Litvínovice 207, 370 01 České Budějovice, Czech Republic, oder Lager APEX Germany GmbH (gemäß Incoterms 2010) auf Rechnung des Kunden. Die Auslieferung erfolgt auch dann auf Gefahr des Kunden, wenn frachtfreie Lieferung oder Transport vereinbart ist. Versandweg und Transportmittel werden von der Unternehmerin bestimmt, soweit anderes nicht vereinbart ist.
- (2) Die Unternehmerin erbringt alle Lieferungen und Leistungen im Zusammenhang mit der Spiele-Software nach dem Stand der Technik.

Dem Kunden ist bekannt, dass die Betriebsbereitschaft der Spiele-Software die Freischaltung durch einen Techniker der Unternehmerin erfordert. Der Kunde ist verpflichtet, dem Techniker der Unternehmerin nach Vorankündigung Zugang zu der Kaufsache zu gewähren.
- (3) Die Unternehmerin ist zu Teillieferungen und Teilleistungen bei entsprechender vorheriger Ankündigung und auch zu vorzeitiger Lieferung berechtigt, sofern (i) die Teillieferung/Teilleistung für den Kunden im Rahmen des vertraglichen Bestimmungszwecks verwendbar ist, (ii) die Lieferung der restlichen bestellten Waren sichergestellt ist, und (iii) dem Kunden hierdurch kein erheblicher Mehraufwand oder zusätzliche Kosten entstehen.
- (4) Versandfertig gemeldete Ware muss unverzüglich vom Kunden abgerufen werden.

§ 5 Verzug

- (1) Sollte die Unternehmerin aus Gründen, die sie zu vertreten hat, in Lieferverzug geraten, so kann der Kunde für jede angefangene Woche des Verzugs eine pauschalierte Verzugsentschädigung in Höhe von 1 %, insgesamt jedoch höchstens 5 % vom Wert desjenigen Teils der Gesamtlieferung, das infolge Verzugs nicht rechtzeitig vertragsgemäß genutzt werden kann, verlangen. Falls der Verzug auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruht oder eine wesentliche Pflichtverletzung darstellt, bleibt es bei der gesetzlichen Haftung, die jedoch im Fall einer fahrlässigen Pflichtverletzung auf den jeweils vorhersehbaren Schaden begrenzt ist.
- (2) Setzt der Kunde der Unternehmerin, nachdem die Unternehmerin bereits in Verzug geraten ist, eine angemessene Nachfrist, so ist er nach fruchtlosem Ablauf dieser Nachfrist berechtigt, vom Vertrag zurückzutreten. Schadensersatzansprüche wegen Nichterfüllung in Höhe des vorhersehbaren Schadens stehen dem Kunden nur zu, wenn der Verzug auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit oder auf einer wesentlichen Pflichtverletzung beruht. Im Übrigen ist die Schadensersatzhaftung auf 50 % des eingetretenen Schadens begrenzt.
- (3) Die Haftungsbegrenzungen gemäß Ziffern (1) und (2) gelten nicht, sofern ein kaufmännisches Fixgeschäft vereinbart wurde. Gleiches gilt dann, wenn der Kunde wegen des von der Unternehmerin zu vertretenden Verzugs geltend machen kann, dass die sofortige Geltendmachung des Anspruchs auf Ersatz des Schadens statt der Leistung in Betracht kommt.
- (4) Die Einhaltung der Lieferverpflichtung durch die Unternehmerin setzt die rechtzeitige und ordnungsgemäße Erfüllung der Verpflichtungen des Kunden voraus.
- (5) Kommt der Kunde in Annahmeverzug oder verletzt er sonstige Mitwirkungspflichten, so ist die Unternehmerin berechtigt, den ihr entstehenden Schaden, einschließlich etwaiger Mehraufwendungen, zu verlangen. In diesem Fall geht auch die Gefahr eines zufälligen Untergangs oder einer zufälligen Verschlechterung der Kaufsache in dem Zeitpunkt auf den Kunden über, in dem dieser in Annahmeverzug gerät, sofern die Gefahr nicht schon zu einem früheren Zeitpunkt auf den Kunden übergegangen ist.

§ 6 Zahlungsbedingungen

- (1) Sofern nichts anderes vereinbart ist, sind Zahlungen Zug um Zug bei Lieferung gem. der Auftragsbestätigung/Rechnung zu leisten.

- (2) Wechsel, Schecks und Wertpapiere werden von der Unternehmerin unter Vorbehalt aller Rechte und ohne Gewähr für rechtzeitige Vorlegung von der Unternehmerin angenommen. Diskont- und Nebenspesen gehen zu Lasten des Kunden.
- (3) Die Unternehmerin ist berechtigt, ungeachtet einer gegenteiligen Leistungsbestimmung durch den Kunden, Zahlungen zunächst auf dessen ältere Schulden, und zwar zunächst auf Kosten, Zinsen und zuletzt auf die Hauptforderung anzurechnen.
- (4) Gegen die Ansprüche der Unternehmerin kann der Kunde nur dann aufrechnen, wenn der Gegenanspruch des Kunden rechtskräftig festgestellt, unbestritten oder von der Unternehmerin schriftlich anerkannt ist. Außerdem ist der Kunde zur Ausübung eines Zurückbehaltungsrechts insoweit befugt, als sein Gegenanspruch auf dem gleichen Vertragsverhältnis beruht.
- (5) Gerät der Kunde in Zahlungsverzug, ist die Unternehmerin berechtigt, ab Verzugseintritt Zinsen in Höhe von 8 Prozentpunkten über dem Basiszinssatz p.a. zu verlangen. Die Geltendmachung weiterer Verzugsschäden durch die Unternehmerin bleibt hiervon unberührt.
- (6) Sofern die Unternehmerin mit dem Kunden eine Ratenzahlungsvereinbarung über den Kaufpreis trifft, ist der Kunde verpflichtet, die Raten in der vereinbarten Höhe und zu den vereinbarten Termin zu bezahlen. Hierbei ist die Zahlung jeweils nur dann rechtzeitig, wenn die Gutschrift auf dem Konto der Unternehmerin zum jeweiligen Fälligkeitsdatum der Rate erfolgt ist. Gerät der Kunde mit der Zahlung von zwei Raten um jeweils mehr als 5 Bankarbeitstage in Verzug, wird die gesamte Kaufpreisforderung abzüglich der bis dahin geleisteten Zahlungen sofort fällig. Dies gilt auch, wenn der Kunde mit einer anteiligen Rate in Verzug gerät. Die weiteren Rechte der Unternehmerin wegen Verzugs bleiben unberührt.

§ 7 Rechte des Kunden an der Spiele-Software und an gespeicherten Daten

Der Kunden ist berechtigt, die Spiele-Software und die in der elektronischen Steuereinheit (zentrale Prozesseinheit) gespeicherten Daten („Daten“) nach Maßgabe der folgenden Bestimmungen zu nutzen:

- (1) Die Spiele-Software (Programm und) und die Daten sind rechtlich geschützt. Das Urheberrecht, Patentrechte, Markenrechte und alle sonstigen Leistungsschutzrechte an der Spiele-Software, den Daten sowie an sonstigen Gegenständen, die die Unternehmerin dem Kunden im Rahmen der Vertragsanbahnung und Vertragsdurchführung überlässt oder zugänglich macht, stehen im Verhältnis der Vertragspartner zueinander ausschließlich der Unternehmerin zu. Soweit die Rechte Dritten zustehen, hat die Unternehmerin entsprechende Verwertungsrechte.
- (2) Der Kunde ist nur berechtigt, mit dem Programm eigene Daten selbst im eigenen Betrieb für eigene Zwecke zu verarbeiten. Die Unternehmerin räumt dem Kunden hiermit die für diese Nutzung notwendigen Befugnisse als einfaches Nutzungsrecht ein, einschließlich des Rechts zur Fehlerbeseitigung.
- (3) Das Recht zur Bearbeitung der Spiele-Software ist beschränkt auf den Erhalt und die Wiederherstellung der vereinbarten Funktionalität.
- (4) Der Kunde darf die für einen sicheren Betrieb erforderlichen Sicherungskopien der Programme erstellen. Die Sicherungskopien müssen sicher verwahrt werden und, soweit technisch möglich, mit dem Urheberrechtsvermerk des Original-Datenträgers versehen werden. Urheberrechtsvermerke dürfen nicht gelöscht, geändert oder unterdrückt werden. Nicht mehr benötigte Kopien sind zu löschen oder zu vernichten. Das Benutzerhandbuch und andere von der Unternehmerin überlassene Unterlagen dürfen nur für betriebsinterne Zwecke kopiert werden.
- (5) Der Kunde ist nur nach den folgenden Regeln und nach Durchführung der folgenden Vorgänge berechtigt, die Spiele-Software oder Teile davon an einen Dritten weiterzugeben:
 - (a) Nur ein Original-Datenträger darf bei Weiterverkauf des Geldgewinnspielgerätes weitergegeben werden. Andere Software oder die Software in einem anderen Stand dürfen nicht weitergegeben werden.
 - (b) Der Kunde löscht alle anderen Kopien der Software (gleich in welchem Stand), insbesondere auf Datenträgern und in Fest- oder Arbeitsspeichern. Er gibt die Nutzung endgültig auf. Der Kunde verpflichtet sich, diese Vorgänge vor der Weitergabe des Original-Datenträgers an den Dritten durchzuführen und sie unverzüglich der Unternehmerin schriftlich zu bestätigen.

- (c) Die Weitergabe im Zuge eines Verkaufes an den Dritten erfolgt auf Dauer, also ohne Rückgabeanspruch oder Rückerwerbsoption.
- (d) Der Dritte erklärt schriftlich gegenüber der Unternehmerin, dass er § 7, § 9 und § 16 dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen unmittelbar gegenüber der Unternehmerin einhält.
- (e) Die schriftliche Zustimmung der Unternehmerin liegt vor. Die Unternehmerin ist zur Zustimmung verpflichtet, wenn keine wichtigen Gründe (zB. Konkurrenzschutz) entgegenstehen.

Im Falle eines Verstoßes des Kunden gegen diese Regeln schuldet er der Unternehmerin eine Vertragsstrafe in Höhe der Hälfte des Betrags, den der Dritte nach der dann aktuellen Preisliste für die Spiele-Software bei der Unternehmerin hätte zahlen müssen, zumindest in Höhe der Hälfte des heute vereinbarten Kaufpreises.

- (6) Die Regeln nach Ziffern (2), (3), (4) und 5 lit. d, e gelten auch, wenn der Kunde eine Fehlerbeseitigung oder (soweit zulässig) eine sonstige Bearbeitung der Programme durchführt.
- (7) Der Kunde darf die Schnittstelleninformationen der Programme nur in den Schranken des § 69 e UrhG dekompileieren und erst dann, wenn er schriftlich die Unternehmerin von seinem Vorhaben unterrichtet und mit einer Frist von zumindest zwei Wochen um Überlassung der erforderlichen Informationen gebeten hat. Für alle Kenntnisse und Informationen, die der Kunde über die Spiele-Software im Rahmen des Dekompilierens bekommt, gilt § 9. Vor jeder Einschaltung von Dritten verschafft der Kunde der Unternehmerin eine schriftliche Erklärung des Dritten, dass dieser sich unmittelbar der Unternehmerin gegenüber zur Einhaltung der in §§ 7 und 9 festgelegten Regeln verpflichtet.
- (8) Alle anderen Verwertungshandlungen, insbesondere die Vermietung, der Verleih und die Verbreitung in körperlicher oder unkörperlicher Form, sind ohne vorherige schriftliche Zustimmung der Unternehmerin nicht erlaubt.
- (9) Die Unternehmerin kann die Rechte nach diesem § 7 aus wichtigem Grund widerrufen, wenn sie dem Kunden zuvor schriftlich, unter Benennung des wichtigen Grundes und mit angemessener Fristsetzung (üblicherweise zumindest zwei Wochen), zur Beseitigung erfolglos aufgefordert hat. Der Widerruf kann nur binnen zwei Wochen nach Fristablauf erklärt werden. Ein wichtiger Grund liegt insbesondere vor, wenn der Unternehmerin das weitere Festhalten am Vertrag nicht zuzumuten ist, insbesondere weil der Kunde in erheblicher Weise gegen § 7 verstößt.
- (10) Wenn die Rechte nach diesem § 7 nicht entstehen oder wenn sie enden, kann die Unternehmerin vom Kunden die Rückgabe der überlassenen Gegenstände verlangen oder die schriftliche Versicherung, dass sie vernichtet sind, außerdem die Löschung oder Vernichtung aller Kopien der Gegenstände und die schriftliche Versicherung, dass dies geschehen ist.

§ 8 Eigentumsvorbehalt

- (1) Bis zur vollständigen Bezahlung aller bestehenden derzeitigen und künftigen Forderungen der Unternehmerin gegen den Kunden aus dem zwischen den Vertragspartnern bestehenden Liefervertrag einschließlich aller Nebenforderungen, bei Bezahlung durch Scheck oder Wechsel bis zu dem Zeitpunkt, in dem die Unternehmerin über den Betrag verfügen kann, einschließlich Saldoforderungen aus einem auf diese Lieferbeziehung beschränkten Kontokorrentverhältnis, bleibt die gelieferte Ware im Eigentum der Unternehmerin (§ 449 I BGB). Bei vertragswidrigem Verhalten des Kunden, insbesondere bei Zahlungsverzug, ist die Unternehmerin zur Rücknahme der Vorbehaltsware nach Mahnung und Fristsetzung berechtigt und der Kunde zur Herausgabe verpflichtet. Die Geltendmachung des Eigentumsvorbehaltes sowie die Pfändung des Liefergegenstandes durch die Unternehmerin gelten nicht als Rücktritt vom Vertrag, es sei denn, die Unternehmerin hatte dies ausdrücklich schriftlich erklärt. Der Kunde erklärt sich bereits jetzt damit einverstanden, die von der Unternehmerin mit der Abholung der Vorbehaltsware beauftragten Personen zu diesem Zweck sein Gelände betreten und befahren zu lassen. Die Unternehmerin ist nach Rücknahme der Kaufsache zu deren Verwertung befugt; der Verwertungserlös ist auf die Verbindlichkeiten des Kunden – abzüglich angemessener Verwertungskosten – anzurechnen.
- (2) Vor dem Eigentumsübergang gemäß Ziffer (1) hat der Kunde an der Spiele-Software nur ein vorläufiges, nur schuldrechtliches und nach § 7 Ziffer (9) widerrufbares Nutzungsrecht.

- (3) Der Kunde ist verpflichtet, die Kaufsache pfleglich zu behandeln. Alle unter Eigentumsvorbehalt stehende Ware ist vom Kunden auf dessen Kosten, insbesondere gegen Feuer und Diebstahl zu versichern.
- (4) Über Zwangsvollstreckungsmaßnahmen Dritter in die Vorbehaltsware oder in die abgetretenen Forderungen hat der Kunde unverzüglich und unter Übergabe der für den Widerspruch notwendigen Unterlagen die Unternehmerin zu unterrichten.
- (5) Der Kunde ist – im Falle eines Kaufs auf Probe gemäß § 13, nach Ablauf der Probezeit - berechtigt, die Kaufsache im ordentlichen Geschäftsgang weiter zu verkaufen; er tritt der Unternehmerin jedoch bereits jetzt alle Forderungen in Höhe des mit der Unternehmerin vereinbarten Faktura-Endbetrages (einschließlich USt) ab, die ihm aus der Weiterveräußerung gegen seine Abnehmer oder Dritte erwachsen, und zwar unabhängig davon, ob die Kaufsache ohne oder nach Verarbeitung weiter verkauft worden ist. Zur Einziehung dieser Forderung bleibt der Kunde auch nach der Abtretung ermächtigt. Die Befugnis der Unternehmerin, die Forderung selbst einzuziehen, bleibt hiervon unberührt. Die Unternehmerin verpflichtet sich jedoch, die Forderung nicht einzuziehen, solange der Kunde seinen Zahlungsverpflichtungen aus den vereinnahmten Erlösen nachkommt, nicht in Zahlungsverzug ist und insbesondere kein Antrag auf Eröffnung eines Insolvenzverfahrens gestellt ist oder Zahlungseinstellung vorliegt. Ist aber dies der Fall, kann die Unternehmerin verlangen, dass der Kunde der Unternehmerin die abgetretenen Forderungen und deren Schuldner bekannt gibt, alle zum Einzug erforderlichen Angaben macht, die dazugehörigen Unterlagen aushändigt und den Schuldnern (Dritten) die Abtretung mitteilt.
- (6) Die Verarbeitung oder Umbildung der Kaufsache durch den Kunden wird stets für die Unternehmerin vorgenommen. Das Anwartschaftsrecht des Kunden an der Kaufsache setzt sich an der umgebildeten Sache fort. Wird die Kaufsache mit anderen, der Unternehmerin nicht gehörenden Gegenständen verarbeitet, so erwirbt die Unternehmerin das Miteigentum an der neuen Sache im Verhältnis des objektiven Wertes der Kaufsache der Unternehmerin zu den anderen verarbeiteten Gegenständen zur Zeit der Verarbeitung. Für die durch Verarbeitung entstehende Sache gilt im Übrigen das gleiche wie für die unter Vorbehalt gelieferte Kaufsache.
- (7) Wird die Kaufsache mit anderen, der Unternehmerin nicht gehörenden Gegenständen untrennbar verbunden oder vermischt, so erwirbt die Unternehmerin das Miteigentum an der neuen Sache im Verhältnis des objektiven Wertes der Kaufsache der Unternehmerin zu den anderen vermischten Gegenständen zum Zeitpunkt der Vermischung. Erfolgt die Vermischung in der Weise, dass die Sache des Kunden als Hauptsache anzusehen ist, so gilt als vereinbart, dass der Kunde der Unternehmerin anteilmäßig Miteigentum überträgt. Der Kunde verwahrt das so entstandene Alleineigentum oder Miteigentum für die Unternehmerin.
- (8) Die Unternehmerin verpflichtet sich, die der Unternehmerin zustehenden Sicherheiten auf Verlangen des Kunden insoweit freizugeben, als der realisierbare Wert der Sicherheiten der Unternehmerin die zu sichernden Forderungen um mehr als 10 % oder den Nennbetrag um mehr als 50 % übersteigt; die Auswahl der freizugebenden Sicherheiten obliegt der Unternehmerin.

§ 9 Geheimhaltung

- (1) Der Kunde wird alle Informationen, die er – sei es schriftlich, sei es mündlich – von Seiten der Unternehmerin bezüglich der Ware erhalten hat, während oder bei Gelegenheit der Anlieferung der Ware und jede Information, die als vertraulich bezeichnet ist („Vertrauliche Information“), als vertraulich behandeln, wenn solche Informationen nicht allgemein der Öffentlichkeit zugänglich sind. Vertrauliche Informationen schließen insbesondere Einzelheiten der gewerblichen Schutzrechte und jede Software, deren Quellcode, Flowcharts, Diagramme oder Daten, welche die Software betreffen, sowie die Bearbeitungsmethode ein, sind aber hierauf nicht begrenzt.
- (2) Der Kunde darf Vertrauliche Informationen nur insoweit und ausschließlich an solche Mitarbeiter weitergeben, die diese Information benötigen, um die Ware vertragsgemäß zu nutzen; der Kunde darf keinen Teil der Vertraulichen Information für seine eigenen Zwecke oder zum Vorteil Dritter verwenden, es sei denn, dies ist ausdrücklich durch Gesetz oder vorherige schriftliche Zustimmung der Unternehmerin zugelassen worden. Der Kunde wird erreichen, dass seine Mitarbeiter, Angestellten und Vertriebspartner vollständige Vertraulichkeit in Bezug auf die Informationen bewahren, wie wenn sie persönlich durch diese Bedingungen gebunden wären.

§ 10 Gewährleistung, Sachmängel

- (1) Die Gewährleistungsrechte des Kunden setzen voraus, dass dieser seinen nach § 377 HGB geschuldeten Untersuchungs- und Rügeobliegenheiten ordnungsgemäß nachgekommen ist. Mangelrügen müssen schriftlich erfolgen.

Der Kunde hat vor Vertragsabschluss überprüft, dass die Spezifikation der Spiele-Software seinen Wünschen und Bedürfnissen entspricht. Ihm sind die wesentlichen Funktionsmerkmale und -bedingungen der Spiele-Software bekannt.

Der Kunde testet gründlich jedes Modul der Spiele-Software auf Verwendbarkeit in der konkreten Situation, bevor er mit der produktiven Nutzung beginnt.

Der Kunde trifft angemessene Vorkehrungen für den Fall, dass die Spiele-Software ganz oder teilweise nicht ordnungsgemäß arbeitet. Es liegt in seiner Verantwortung, die Funktionsfähigkeit der Arbeitsumgebung der Spiele-Software sicherzustellen.

- (2) Die Spiele-Software hat die vereinbarte Beschaffenheit und eignet sich für die vertraglich vorausgesetzte, bei fehlender Vereinbarung, für die gewöhnliche Verwendung. Sie genügt dem Kriterium praktischer Tauglichkeit und hat die bei Software dieser Art übliche Qualität; sie ist jedoch nicht fehlerfrei.
- (3) Soweit ein Mangel der Kaufsache vorliegt, ist die Unternehmerin nach Ihrer Wahl zur Nacherfüllung in Form einer Mangelbeseitigung oder einer Ersatzlieferung berechtigt. Im Falle eines Mangels der Spiele-Software ist vom Kunden eine gleichwertige neue Programmversion oder die gleichwertige vorhergehende Programmversion, die den Fehler nicht enthalten hat, zu übernehmen, wenn dies für ihn zumutbar ist. Im Fall der Mangelbeseitigung ist die Unternehmerin verpflichtet, alle zum Zweck der Mangelbeseitigung erforderlichen Aufwendungen, insbesondere Transport-, Wege-, Arbeits- und Materialkosten zu tragen, soweit sich diese nicht dadurch erhöhen, dass die Kaufsache nach einem anderen Ort als dem Erfüllungsort verbracht wurde. Sofern die Nacherfüllung fehlschlägt, ist der Kunde nach seiner Wahl berechtigt, den Rücktritt zu erklären oder eine entsprechende Herabsetzung des Kaufpreises (Minderung) zu verlangen.
- (4) Soweit sich nachstehend aus Ziffern (5) und (6) nichts anderes ergibt, sind weitergehende Ansprüche des Kunden – gleich aus welchen Rechtsgründen – ausgeschlossen. Die Unternehmerin haftet deshalb nicht für Schäden, die nicht am Liefergegenstand selbst entstanden sind, insbesondere haftet die Unternehmerin nicht für entgangenen Gewinn oder sonstige Vermögensschäden des Kunden.
- (5) Sofern die Schadensursache auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruht, haftet die Unternehmerin nach den gesetzlichen Bestimmungen. Dies gilt auch, wenn der Kunde wegen des Fehlens einer garantierten Beschaffenheit der Sache Schadensersatz statt der Leistung begehrt.
- (6) Sofern die Unternehmerin schuldhaft eine wesentliche Vertragspflicht verletzt, ist die Haftung auf den vertragstypischen Schaden begrenzt. Im Übrigen ist sie gemäß Ziffer (4) ausgeschlossen. Von einer „wesentlichen“ Vertragspflicht im Sinne dieser Bedingungen ist immer dann zu sprechen, wenn die Unternehmerin solche Vertragspflichten schuldhaft verletzt, auf deren ordnungsgemäße Erfüllung der Kunde vertraut und auch vertrauen darf, weil sie den Vertrag prägen.
- (7) Gewährleistungsansprüche entfallen, wenn der gelieferte Gegenstand nicht nach der Anleitung bedient oder nach der Feststellung eines Fehlers weiterbenutzt oder die Gewährleistung durch Nachbesserungsarbeiten des Kunden oder eines Dritten erheblich erschwert worden ist. Gleiches gilt bei nachlässiger Behandlung, bei transportbedingten Dejustierungen oder bei sachwidrigem Gebrauch nach Übergabe.
- Eine Funktionsbeeinträchtigung der Spiele-Software, die aus Umgebungsbedingungen, Fehlbedienung oä. resultiert, ist kein Mangel.
- (8) Die Gewährleistungspflicht beträgt ein Jahr, bei Ersatzteilen 3 Monate, jeweils ab Lieferung der Sache.

Bei gebrauchter Ware beträgt die Gewährleistungsfrist 3 Monate.

§ 11 Schutzrechte

- (1) Die Unternehmerin gewährleistet, dass die Kaufsache frei von gewerblichen Schutzrechten oder Urheberrechten Dritter (nachfolgend „Schutzrechte“) ist.
- (2) Der Kunde unterrichtet die Unternehmerin unverzüglich schriftlich, falls Dritte Schutzrechte an der Kaufsache gegen ihn geltend machen. Der Kunde ermächtigt die Unternehmerin, die Auseinandersetzung mit dem Dritten allein zu führen. Solange die Unternehmerin von dieser Ermächtigung Gebrauch macht, darf der Kunde von sich aus die Ansprüche des Dritten nicht ohne Zustimmung der Unternehmerin anerkennen; die Unternehmerin wehrt dann die Ansprüche des Dritten auf eigene Kosten ab und stellt den Kunden von allen mit der Abwehr dieser Ansprüche verbundenen Kosten frei, soweit diese nicht auf pflichtwidrigem Verhalten des Kunden (zB. der vertragswidrigen Nutzung der Spiele-Software) beruhen.
- (3) Bei Rechtsmängeln an der Spiele-Software leistet die Unternehmerin dadurch Gewähr, dass sie dem Kunden nach ihrer Wahl eine rechtlich einwandfreie Nutzungsmöglichkeit an der Software oder an gleichwertiger Software verschafft.
- (4) Im Übrigen gelten die Regelungen gemäß § 10 Ziffern (3) bis (6) entsprechend.

§ 12 Gesamthaftung

- (1) Eine weitergehende Haftung auf Schadensersatz, als in § 10 Ziffern (4) bis (6) vorgesehen, ist – ohne Rücksicht auf die Rechtsnatur des geltend gemachten Anspruchs – ausgeschlossen.
- (2) Die Regelung gemäß Ziffer (1) gilt nicht für Ansprüche gemäß §§ 1, 4 ProdHaftG. Sie gilt auch nicht, wenn die Unternehmerin für einen Körper- oder Gesundheitsschaden aus anderen Rechtsgründen haftet.
- (3) Sofern nicht die Haftungsbegrenzung gemäß § 10 Ziffer (6) bei Ansprüchen aus der Produzentenhaftung gemäß § 823 BGB wegen Sachschäden eingreift, ist die Haftung der Unternehmerin auf die Ersatzleistung der Versicherung begrenzt. Soweit diese nicht oder nicht vollständig eintritt, ist die Unternehmerin bis zur Höhe der Deckungssumme zur Haftung verpflichtet.
- (4) Die Regelung gemäß Ziffer (1) gilt auch nicht bei anfänglichem Unvermögen oder zu vertretender Unmöglichkeit.
- (5) Soweit die Haftung der Unternehmerin ausgeschlossen oder beschränkt ist, gilt dies auch für die persönliche Haftung der Angestellten, Arbeitnehmer, Mitarbeiter, Vertreter und Erfüllungsgehilfen der Unternehmerin.

§ 13 Kauf auf Probe

- (1) Wird ein Kauf auf Probe – ausschließlich für eine begrenzte Stückanzahl – zwischen den Kunden und der Unternehmerin vereinbart, kann der Kunde bis zum Ablauf der Probezeit von 3 Monaten („Probezeit“) durch schriftliche Mitteilung an die Unternehmerin erklären, dass er vom Kaufvertrag Abstand nimmt. In diesem Fall wird der Kaufvertrag hinfällig (auflösende Bedingung), und der Kunde wird die Kaufsache an die Unternehmerin zurückgeben.
- (2) Der Kunde leistet während der Probezeit eine monatliche Nutzungsvergütung in Höhe von netto € 300,00, zzgl. Umsatzsteuer in gesetzlicher Höhe, die auf den Kaufpreis angerechnet wird. Tritt die auflösende Bedingung gemäß Ziffer (1) während eines laufenden Monats ein, wird die Nutzungsvergütung pro rata temporis berechnet. Der nach Abzug der bereits geleisteten Nutzungsvergütung verbleibende Restkaufpreis ist mit Ablauf der Probezeit gemäß Ziff. (1) an die Unternehmerin zu zahlen.
- (3) Im Übrigen finden die §§ 1 bis 17 uneingeschränkt Anwendung.

§ 14 Sicherheitsleistung

Werden der Unternehmerin nach Vertragsschluss Umstände bekannt, welche die Kreditwürdigkeit des Kunden erheblich mindern, namentlich, wenn ein Scheck nicht eingelöst wird oder die Zahlungen eingestellt werden, kann die Unternehmerin, wenn der Kunde dies zu vertreten hat, alle gegen den

Kunden zustehenden Forderungen sofort fällig stellen, einschließlich etwaiger Wechsel mit späteren Fälligkeiten. Die Fälligkeitstellung wird dem Kunden schriftlich mitgeteilt. In den genannten Fällen kann die Unternehmerin zudem Vorauszahlungen oder Sicherheitsleistung verlangen.

§ 15 Rückgabe- und Entsorgungsverpflichtung

Der Kunde verpflichtet sich, die gelieferten Geräte nach Ablauf der gewerblichen Nutzung an den Hersteller zurückzuliefern. Für den Fall, dass dies nicht stattfindet, versichert er, die Geräte seinerseits entsprechend den Anforderungen des ElektroG ordnungsgemäß zu entsorgen.

§ 16 Erfüllungsort und Gerichtsstand

- (1) Erfüllungsort für die Lieferung und für die Zahlung ist, soweit sich aus der Auftragsbestätigung nichts anderes ergibt, der Sitz der Unternehmerin.
- (2) Gerichtsstand für alle sich aus diesem Vertragsverhältnis unmittelbar oder mittelbar ergebenden Streitigkeiten ist der Sitz der Unternehmerin. Die Unternehmerin ist berechtigt, den Kunden auch an dessen Sitz zu verklagen.

§ 17 Sonstiges

- (1) Die Abtretung von Ansprüchen des Kunden gegen die Unternehmerin ist nur mit schriftlicher Zustimmung der Unternehmerin zulässig.
- (2) Sollte eine Bestimmung in diesen Geschäftsbedingungen oder eine Bestimmung im Rahmen sonstiger Vereinbarungen unwirksam sein oder werden, so wird hiervon die Wirksamkeit aller sonstiger Bestimmungen oder Vereinbarungen nicht berührt.

Hinweis:

Der Kunde nimmt Kenntnis davon, dass die Unternehmerin Daten aus dem Vertragsverhältnis nach § 28 Bundesdatenschutzgesetz zum Zwecke der Datenverarbeitung speichert und sich das Recht vorbehält, soweit für die Vertragserfüllung erforderlich, Dritten (z.B. Versicherungen) zu übermitteln.