

# Allgemeine Geschäftsbedingungen der VRmagic GmbH (VRmagic)

Stand: Juni 2014

## § 1. Allgemeines

- (1) Für alle Lieferungen und sonstigen Leistungen - gleich welchen Vertragstyps - gelten ausschließlich die nachstehenden Allgemeinen Geschäftsbedingungen.
- (2) Entgegenstehende oder von den Geschäftsbedingungen von VRmagic abweichende Bedingungen des Käufers erkennt VRmagic nur an, wenn VRmagic ausdrücklich schriftlich der Geltung zustimmt.
- (3) Einbeziehung und Auslegung dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen regeln sich ebenso wie Abschluss und Auslegung der Rechtsgeschäfte mit dem Käufer selbst ausschließlich nach dem Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss UN-Kaufrechts.
- (4) Die Unwirksamkeit einzelner Bestimmungen dieses Vertrages oder seiner Bestandteile lässt die Wirksamkeit der übrigen Regelungen unberührt. Die Vertragspartner sind im Rahmen des Zumutbaren nach Treu und Glauben verpflichtet, eine unwirksame Bestimmung durch eine ihrem wirtschaftlichen Erfolg gleichkommende wirksame Regelung zu ersetzen, sofern dadurch keine wesentliche Änderung des Vertragsinhaltes herbeigeführt wird. Das gleiche gilt, falls ein regelungsbedürftiger Sachverhalt nicht ausdrücklich geregelt ist.
- (5) Zusicherungen, Garantien, Nebenabreden und Änderungen des Vertrages bedürfen der Schriftform.
- (6) Erfüllungsort für alle sich mittelbar oder unmittelbar aus diesem Vertragsverhältnis ergebenden Verpflichtungen, einschließlich der Zahlungspflicht, ist der Sitz von VRmagic.
- (7) Gerichtsstand ist das für den Firmensitz von VRmagic zuständige Landgericht. Jede Partei ist auch berechtigt, vor einem Gericht zu klagen, welches für den Sitz der anderen Vertragspartei zuständig ist.

## § 2. Angebote, Leistungsumfang und Vertragsabschluss

- (1) Sofern VRmagic Angebote oder Aufträge vorgelegt werden oder eine Bestellung als Angebot gemäß § 145 BGB anzusehen ist, kann VRmagic diese innerhalb von zwei Wochen annehmen.
- (2) Alle Angebote von VRmagic sind freibleibend und unverbindlich, sofern sie nicht ausdrücklich als verbindlich gekennzeichnet sind oder eine bestimmte Annahmefrist enthalten.
- (3) Für den Umfang der vertraglich geschuldeten Leistung ist ausschließlich die Auftragsbestätigung von VRmagic maßgebend.
- (4) Änderungen der Konstruktion, der Werkstoff- und Bauteilwahl, der Spezifikation und der Bauart behält sich VRmagic auch nach Absendung einer Auftragsbestätigung vor, sofern diese Änderungen weder der Auftragsbestätigung noch der Spezifikation des Käufers widersprechen. Der Käufer wird sich ferner mit darüber hinausgehenden Änderungsvorschlägen von VRmagic einverstanden erklären, soweit diese für den Käufer zumutbar sind.
- (5) Angaben zum Gegenstand der Lieferung (z.B. Gewichte, Maße, etc.) sowie Darstellungen derselben (z.B. Zeichnungen und Abbildungen) sind nur annähernd maßgeblich, soweit nicht die Verwendbarkeit zum vertraglich vorgesehenen Zweck eine genaue Übereinstimmung voraussetzt. Sie sind keine garantierten Beschaffenheitsmerkmale, sondern Beschreibungen oder Kennzeichnungen der Lieferung. Handelsübliche Abweichungen und Abweichungen, die aufgrund rechtlicher Vorschriften erfolgen oder technische Verbesserungen darstellen, sind zulässig, soweit sie die Verwendbarkeit zum vertraglich vorgesehenen Zweck nicht beeinträchtigen.
- (6) Teillieferungen sind zulässig. VRmagic ist berechtigt, zur Vertragserfüllung Dritte hinzuzuziehen.

## § 3. Preise und Zahlungsbedingungen

- (1) Die Preise verstehen sich ab Werk zuzüglich jeweils geltender gesetzlicher Umsatzsteuer. Verpackung und sonstige Versand- und Transportspesen sind gesondert zu vergüten. Die Verpackung wird zu Selbstkosten berechnet und nur zurückgenommen, wenn VRmagic kraft zwingender gesetzlicher Regelungen hierzu verpflichtet ist. VRmagic ist bei Sukzessivlieferungen berechtigt, bei einer nach Vertragsschluss eintretenden Erhöhung der Umsatzsteuer den Mehrbetrag zu berechnen.
- (2) Scheckzahlungen sind nur bei vorheriger Vereinbarung zulässig.
- (3) Berücksichtigt VRmagic Änderungswünsche des Käufers, so werden die hierdurch entstehenden Mehrkosten dem Käufer in Rechnung gestellt.
- (4) Soweit nicht anders vereinbart, sind alle Rechnungen zahlbar innerhalb von vierzehn Tagen nach Rechnungserhalt. Gerät der Käufer in Verzug, werden unter Vorbehalt der Geltendmachung weitergehender Ansprüche Zinsen in Höhe von 8% über dem jeweils geltenden von der Deutschen Bundesbank bekannt gegebenen Basiszinssatz verlangt.

## § 4. Aufrechnung, Zurückhaltung, Abtretung

- (1) Die Aufrechnung des Kunden mit Gegenansprüchen oder die Zurückbehaltung von Zahlungen wegen solchen Ansprüchen ist nur zulässig, soweit die Gegenansprüche unbestritten oder rechtskräftig festgestellt sind.
- (2) VRmagic ist berechtigt, noch ausstehende Lieferungen nur gegen Vorauszahlung oder Sicherheitsleistung auszuführen oder zu erbringen, wenn ihr nach Abschluss des Vertrages Umstände bekannt werden, welche die Kreditwürdigkeit des Käufers wesentlich zu mindern geeignet sind und durch welche die Bezahlung offener Forderungen von VRmagic durch den Käufer aus dem jeweiligen Vertragsverhältnis (einschließlich aus anderen Einzelaufträgen, für die derselbe Rahmenvertrag gilt) gefährdet oder sich der Käufer mit Zahlungen im Verzug befindet.

## **§ 5. Lieferfrist**

(1) Die Angabe eines Lieferzeitpunktes erfolgt nach bestem Ermessen und verlängert sich angemessen, wenn der Käufer seinerseits erforderliche oder vereinbarte Mitwirkungshandlungen verzögert oder unterlässt. Das gleiche gilt bei Maßnahmen im Rahmen von Arbeitskämpfen, insbesondere Streik und Aussperrung sowie beim Eintritt unvorhergesehener Hindernisse, die außerhalb des Willens des Verkäufers liegen, z. B. Lieferverzögerung eines Vorlieferanten, Verkehrs- und Betriebsstörungen, Werkstoff-, Bauteil-, oder Energiemangel etc. Auch vom Käufer veranlasste Änderungen der zu liefernden Waren führen zu einer angemessenen Verlängerung der Lieferfrist.

(2) Kommt der Käufer in Annahmeverzug oder verletzt er schuldhaft sonstige Mitwirkungspflichten, so ist VRmagic berechtigt, den ihr insoweit entstehenden Schaden, einschließlich etwaiger Mehraufwendungen, ersetzt zu verlangen. Sofern vorstehende Voraussetzungen vorliegen, geht die Gefahr eines zufälligen Untergangs oder einer zufälligen Verschlechterung der Kaufsache in dem Zeitpunkt auf den Kunden über, in dem dieser in Annahmeverzug geraten ist oder seine Mitwirkungspflichten schuldhaft verletzt hat.

## **§ 6. Gefahrübergang**

Die Gefahr geht auf den Käufer über, sobald VRmagic die Ware dem Käufer zur Verfügung gestellt hat und dies dem Käufer anzeigt. Erfolgt die Lieferung im Wege der Versendung, so geht die Gefahr bereits mit Auslieferung der Ware an das Versandunternehmen über.

## **§ 7. Eigentumsvorbehalt**

(1) VRmagic behält sich das Eigentum an der gelieferten Sache bis zur vollständigen Zahlung sämtlicher Forderungen aus dem Vertrag vor. Dies gilt auch für alle zukünftigen Lieferungen, auch wenn VRmagic sich nicht stets ausdrücklich hierauf beruft. VRmagic ist berechtigt, die gelieferte Sache zurückzufordern, wenn der Käufer sich vertragswidrig verhält.

(2) Solange das Eigentum noch nicht übergegangen ist, hat der Käufer VRmagic unverzüglich schriftlich zu benachrichtigen, wenn die gelieferte Sache gepfändet oder sonstigen Eingriffen Dritter ausgesetzt ist. Soweit der Dritte nicht in der Lage ist, VRmagic die gerichtlichen und außergerichtlichen Kosten einer Klage gemäß § 771 ZPO zu erstatten, haftet der Käufer für den VRmagic entstandenen Ausfall.

(3) Der Käufer ist zur Weiterveräußerung der Vorbehaltssache im normalen Geschäftsverkehr berechtigt. Die Forderungen des Käufers aus der Weiterveräußerung der Vorbehaltssache tritt der Käufer schon jetzt an VRmagic in Höhe des vereinbarten Rechnungsendbetrages (einschließlich Umsatzsteuer) ab. Diese Abtretung gilt unabhängig davon, ob die gelieferte Sache ohne oder nach Verarbeitung weiterverkauft worden ist. Der Käufer bleibt zur Einziehung der Forderung auch nach der Abtretung ermächtigt. Die Befugnis von VRmagic, die Forderung selbst einzuziehen, wenn der Käufer seinen Zahlungsverpflichtungen aus den vereinnahmten Erlösen nicht nachkommt, in Zahlungsverzug gerät und insbesondere wenn ein Antrag auf Eröffnung eines Insolvenzverfahrens gestellt ist oder Zahlungseinstellung vorliegt, bleibt davon unberührt.

(4) Die Be- und Verarbeitung oder Umbildung des Vertragsgegenstandes durch den Käufer erfolgt stets namens und im Auftrag für VRmagic. In diesem Fall setzt sich das Anwartschaftsrecht des Käufers an dem Vertragsgegenstand an der umgebildeten Sache fort. Sofern der Vertragsgegenstand mit anderen, VRmagic nicht gehörenden Gegenständen verarbeitet wird, erwirbt VRmagic, ohne sich zu verpflichten, das Miteigentum an der neuen Sache im Verhältnis des objektiven Wertes des Vertragsgegenstandes zu den anderen bearbeiteten Gegenständen zur Zeit der Verarbeitung.

(5) VRmagic verpflichtet sich, die ihm zustehenden Sicherheiten auf Verlangen des Käufers freizugeben, soweit ihr Wert die zu sichernden Forderungen um mehr als 10% übersteigt.

(6) VRmagic ist berechtigt, die Eigentumsvorbehaltsrechte geltend zu machen, ohne vom Vertrag zurückzutreten.

(7) An allen in Zusammenhang mit dem Vertragsschluss dem Kunden überlassenen Unterlagen, wie z. B. Kalkulationen, Zeichnungen etc., behält sich VRmagic die Eigentums- und Urheberrechte vor. Diese Unterlagen dürfen Dritten nicht zugänglich gemacht oder vervielfältigt werden, es sei denn, VRmagic stimmt ausdrücklich schriftlich zu.

(8) Der Käufer hat auf Verlangen von VRmagic diese Gegenstände vollständig und unverzüglich an VRmagic zurückzugeben und eventuell gefertigte Kopien zu vernichten, wenn sie von ihm im ordnungsgemäßen Geschäftsgang nicht mehr benötigt werden oder wenn Verhandlungen nicht zum Abschluss eines Vertrages führen.

## **§ 8. Gewährleistung, Haftung**

(1) Ist der Kauf für beide Teile ein Handelsgeschäft, so hat der Käufer die Ware unverzüglich nach Erhalt, soweit dies nach ordnungsgemäßem Geschäftsgang tunlich ist, zu untersuchen, und, wenn sich ein Mangel zeigt, dem Verkäufer unverzüglich Anzeige zu machen. Unterlässt der Käufer diese Anzeige, so gilt die Ware als genehmigt, es sei denn, dass es sich um einen Mangel handelt, der bei der Untersuchung nicht erkennbar war. Im Übrigen gilt § 377 HGB.

(2) Die Gewährleistungsansprüche sind nach Wahl von VRmagic auf Nachbesserung oder Ersatzlieferung beschränkt. Bei Fehlschlägen der Nachbesserung oder Ersatzlieferung hat der Käufer das Recht, nach seiner Wahl Herabsetzung der Vergütung oder Rückgängigmachung des Vertrages zu verlangen.

(3) VRmagic haftet für Sachmängel nach den hierfür geltenden gesetzlichen Vorschriften, insbesondere §§ 434 ff. BGB. Gegenüber Unternehmern beträgt die Gewährleistungspflicht für von VRmagic gelieferte Sachen 12 Monate. Fehlfunktionen der Ware stellen einen Sachmangel nicht dar, soweit die Ware mit einer Betriebssoftware betrieben wird, die nicht dem aktuellen Stand der von VRmagic auf ihrer Website angebotenen Firmware entspricht. In diesem Fall ist VRmagic berechtigt, die Gewährleistung zu verweigern.

(4) Ansprüche des Käufers auf Schadensersatz sind ausgeschlossen. Hiervon ausgenommen ist jedoch die Haftung für Schäden wegen Verletzung solcher Vertragspflichten, die für die Erreichung des Vertragszwecks unverzichtbar sind,

wegen fehlerhafter Produkte (Produkthaftungsgesetz) und bei Vorsatz und grober Fahrlässigkeit der Organe, Mitarbeiter und Erfüllungsgehilfen von VRmagic in der Höhe, in der sie an der Entstehung des Schadens mitgewirkt haben. Eine Haftung für einfache Fahrlässigkeit kommt nur bei der Verletzung des Lebens, Körpers oder der Gesundheit und bei Verletzung wesentlicher Vertragspflichten in Betracht, wobei die Haftung auf den vorhersehbaren und unmittelbar entstehenden Schaden beschränkt ist.

(5) Die Einschränkungen des Absatzes 4 gelten auch zugunsten der gesetzlichen Vertreter und Erfüllungsgehilfen von VRmagic, wenn Ansprüche direkt gegen diese geltend gemacht werden.

(6) Mängelansprüche bestehen nicht bei nur unerheblicher Abweichung von der vereinbarten Beschaffenheit, bei nur unerheblicher Beeinträchtigung der Brauchbarkeit, bei natürlicher Abnutzung oder Verschleiß wie bei Schäden, die nach dem Gefahrübergang infolge fehlerhafter oder nachlässiger Behandlung, übermäßiger Beanspruchung, ungeeigneter Betriebsmittel oder aufgrund besonderer äußerer Einflüsse entstehen, die nach dem Vertrag nicht vorausgesetzt sind. Werden vom Käufer oder Dritten unsachgemäß Instandsetzungsarbeiten oder Änderungen vorgenommen, so bestehen für diese und die daraus entstehenden Folgen ebenfalls keine Mängelansprüche.

(7) Ansprüche des Käufers wegen der zum Zweck der Nacherfüllung erforderlichen Aufwendungen, insbesondere Transport-, Wege-, Arbeits- und Materialkosten, sind ausgeschlossen, soweit die Aufwendungen sich erhöhen, weil die von VRmagic gelieferte Ware nachträglich an einen anderen Ort als die Niederlassung des Käufers verbracht worden ist.

(8) Rückgriffsansprüche des Käufers, der Unternehmer ist, gegen VRmagic bestehen nur insoweit, als der Käufer mit seinem Abnehmer keine über die gesetzlich zwingenden Mängelansprüche hinausgehenden Vereinbarungen getroffen hat. Für den Umfang des Rückgriffsanspruches des Käufers gegen VRmagic gilt ferner Absatz 7 entsprechend.

### **§ 9. Gewährleistung für von VRmagic erstellte Software**

(1) Von VRmagic erstellte Software im Sinne dieses Paragraphen ist Software, die von VRmagic oder von Dritten im Auftrag der VRmagic erstellt worden ist. Software dritter Hersteller, welche nicht speziell im Auftrag von VRmagic erstellt worden ist (Standardsoftware), ist Handelsware, für die die allgemeine Gewährleistung nach § 8 gilt.

(2) VRmagic gewährleistet, dass von ihr erstellte Software bei vertragsgemäßigem Einsatz den vertraglichen Anforderungen sowie verbindlichen Leistungsbeschreibungen entspricht und nicht mit Mängeln behaftet ist, die ihre Tauglichkeit gegenüber diesen Vorgaben aufhebt oder mindert. Gesetzliche Vorschriften und für den Kunden ähnlich zwingende Vorgaben werden eingehalten. Eine unerhebliche Minderung bleibt außer Betracht.

(3) Der Käufer hat Gewährleistungsansprüche nur, wenn gemeldete Mängel reproduzierbar sind oder durch maschinell erzeugte Ausgaben aufgezeigt werden können. Der Käufer hat Mängel in nachvollziehbarer Form unter Angabe der für die Mängelerkennung zweckdienlichen Informationen schriftlich zu melden. Der Käufer hat VRmagic, soweit erforderlich, bei der Beseitigung von Mängeln zu unterstützen, insbesondere auf Wunsch von VRmagic einen Datenträger mit dem betreffenden Programm zu übersenden und Arbeitsmittel zur Verfügung zu stellen.

(4) VRmagic hat das Recht, Mängel zu beseitigen. Dabei braucht die Beseitigung von Mängeln, die den Einsatz einer Software nicht schwerwiegend beeinträchtigen, erst durch Lieferung einer weiterentwickelten Version zu erfolgen. Sofern erforderlich, wird VRmagic Umgehungsmaßnahmen erarbeiten, soweit das für sie zumutbar ist.

(5) Die Gewährleistung erlischt für solche Programme, die der Käufer ändert oder in die er sonstwie eingreift, es sei denn, dass der Käufer im Zusammenhang mit der Mängelmeldung nachweist, dass der Eingriff für den Mangel nicht ursächlich ist.

(6) VRmagic kann die Vergütung ihres Aufwands verlangen, soweit sie auf Grund einer Mängelmeldung tätig geworden ist, ohne dass ein Mangel vorliegt.

(7) Im Übrigen gilt § 8.

### **§ 10. Nutzungsrechte an erstellter Software sowie an Know-how**

(1) Der Käufer erhält an gelieferter Software im Sinne des § 9 Abs. (1) ein einfaches Nutzungsrecht, welches auf die Nutzung auf nur einem Arbeitsplatz (Hardware) beschränkt ist. Wünscht der Käufer einen Wechsel der Hardware, so hat er VRmagic hierüber zu informieren. Sobald sichergestellt ist, dass eine Nutzung auf der bisherigen Hardware ausgeschlossen ist, wird die Software für die neue Hardware von VRmagic registriert.

(2) Eine Vervielfältigung der Software ist nur zur Erstellung von erforderlichen Sicherheitskopien sowie bei notwendigen Überspielvorgängen im Rahmen der Softwarenutzung zulässig.

(3) Der Käufer erhält an der Software und sonstigem Know-how lediglich abgeleitete Nutzungsrechte. VRmagic bleibt berechtigt, die Vertragsgegenstände selbst zu nutzen, weiterzuentwickeln, zu verändern und anderweitig zu nutzen oder zu verwerten.