

A. Allgemeine Bestimmungen

1. Umfang der Anwendung

1.1 Die nachfolgenden allgemeinen Nutzungsbedingungen (die **„Geschäftsbedingungen“**) gelten für die Nutzung der von der eyefactive GmbH, Haferweg 40, 22769 Hamburg, Deutschland (nachfolgend **„eyefactive“** genannt) betriebenen Website www.multitouch-appstore.com (der **„AppStore“**) und der darin angebotenen Dienstleistungen sowie für alle zwischen eyefactive und dem Vertragspartner (nachfolgend **„Kunde“** genannt) geschlossenen Verträge über Softwareprodukte aus dem AppStore.

1.2 Entgegenstehende, abweichende oder ergänzende Allgemeine Geschäftsbedingungen des Kunden erkennt eyefactive nicht an, es sei denn, eyefactive hat diesen ausdrücklich schriftlich zugestimmt.

1.3 Diese Geschäftsbedingungen sind wie folgt strukturiert: Teil A. enthält allgemeine Bestimmungen, die für alle Kunden des AppStore gelten. Teil B. enthält Lizenzbestimmungen, die die Nutzung kostenloser Testversionen von eyefactive's Touchscreen Apps (im Folgenden zusammenfassend als **„Apps“** und jedes einzeln als **„App“** bezeichnet) regeln. Teil C. enthält Lizenzbestimmungen für die kostenpflichtige Nutzung der Apps. Die besonderen Bedingungen aus Teil B. und Teil C. gelten ergänzend zu den in Teil A. erläuterten allgemeinen Bestimmungen.

1.4 Zu Käufen nach diesen Bedingungen sind nur juristische und natürliche Personen im Sinne des § 14 BGB berechtigt. Juristische und natürliche Personen, die nicht Unternehmer i.S.d. § 14 BGB sind, dürfen nur die kostenlosen Testversionen der Apps nutzen.

2. Registrierung, Benutzerkonto, Login

2.1 Um den AppStore nutzen zu können, muss sich der Kunde zunächst für den AppStore registrieren. Durch die Registrierung und die Übermittlung seiner Registrierungsdaten beantragt der Kunde die Eröffnung eines Kontos für die Nutzung des AppStore (nachfolgend **„Benutzerkonto“** genannt).

2.2 Wenn der Kunde kostenlose Testversionen der Apps nutzen möchte, ist es für den Kunden nicht erforderlich, im Benutzerkonto Zahlungsinformationen hinzuzufügen. Wenn der Kunde kostenpflichtige Lizenzen erwerben möchte, muss der Kunde die entsprechenden Zahlungsinformationen im Benutzerkonto hinzuzufügen.

2.3 Nach Erhalt des Antrags auf Registrierung entscheidet eyefactive nach eigenem Ermessen über dessen Annahme. Im Falle der Annahme des Antrags wird eine Annahmeerklärung ausgestellt. Eine Bestätigungsmail, einschließlich eines Links zur Aktivierung, wird an die registrierte E-Mail-Adresse des Kunden geschickt. Nachdem der Kunde auf den Aktivierungslink geklickt hat, wird das Benutzerkonto aktiviert.

2.4 Jede natürliche oder juristische Person kann ein Benutzerkonto registrieren und die kostenlosen Testversionen der Apps nutzen. Allerdings sind nur natürliche und juristische Personen sowie Personengesellschaften, die Unternehmer im Sinne des § 14 BGB sind, zum Kauf unter diesen Bedingungen berechtigt. Die Registrierung einer juristischen Person kann nur durch eine berechtigte natürliche Person erfolgen, die ihren Namen in das Registrierungsformular einträgt.

2.5 eyefactive ist berechtigt, allein zum Zwecke des Nachweises der unternehmerischen Kapazität im Sinne des § 14 BGB die Vorlage geeigneter Unterlagen (z.B. Kopie des Gewerbescheins oder Handelsregisterauszuges) zu verlangen.

2.6 Im Rahmen des Registrierungsverfahrens hat der Kunde die von eyefactive geforderten Daten vollständig und wahrheitsgemäß anzugeben (im Folgenden **„Zugangsdaten“** genannt). Sollten sich die Zugangsdaten nach der Registrierung ändern, hat der Kunde diese Informationen im AppStore zu aktualisieren oder eyefactive unverzüglich über die Änderungen zu informieren.

2.7 Der Kunde erklärt sich damit einverstanden, dass seine E-Mail-Adresse beim Login an eyefactive weitergegeben wird, um dem Kunden gegebenenfalls Support im Rahmen der AppSuite leisten zu können. Für die Zwecke dieses Dokuments bezieht sich der Begriff **„AppSuite“** auf die Content Management Software (CMS), welche die Verbindung zum AppStore herstellt.

2.8 Der Kunde erklärt sich damit einverstanden, dass eyefactive per E-Mail Tipps und Tricks für die Nutzung der Plattform zur Verfügung stellt. Der Kunde kann diese Einverständniserklärung jederzeit widerrufen.

2.9 Beim erstmaligen Einloggen in den AppStore über die heruntergeladene AppSuite werden der Login-Name, das Passwort und ein Hardware-Schlüssel an eyefactive übermittelt. Der Hardware-Schlüssel bezieht sich auf die Hardware, auf der die AppSuite installiert ist.

3. Allgemeine Pflichten des Kunden

3.1 Der Kunde darf seine persönlichen Zugangsdaten (Benutzerkennung / Passwort) nicht an Dritte weitergeben und muss sie vor dem Zugriff Dritter schützen. Der Kunde darf sein Benutzerkonto nicht an Dritte übertragen.

3.2 Der Kunde muss alle in der Dokumentation von eyefactive veröffentlichten technischen Vorschriften einhalten.

4. Kosten

4.1 eyefactive kann dem Kunden verschiedene Rabatte gewähren. Weitere Informationen zu diesen Rabatten finden Sie auf der Website <https://www.multitouch-appstore.com/de/features/licence>. eyefactive kann diese Rabatte für zukünftige Vertragsbeziehungen jederzeit ändern oder aufheben.

5. Zahlung

5.1 eyefactive kann dem Kunden verschiedene Zahlungsoptionen anbieten. Die Lizenzgebühren werden vom Kunden im Voraus bezahlt, indem er das System von eyefactive für automatische Zahlungen nutzt.

5.2 Wenn der Kunde eine gültige Umsatzsteuer-Identifikationsnummer in das Benutzerkonto eingibt, die eyefactive dazu berechtigt, EUR 0,00 Umsatzsteuer (Umsatzsteuer verrechnet) in die Rechnung an den Kunden aufzunehmen, wird eyefactive dies tun: (i) den Betrag von EUR 0,00 MwSt. ausweisen, wenn dem Kunden die anwendbaren Gebühren angezeigt werden; (ii) die MwSt. in Höhe von EUR 0,00 einziehen, wenn dem Kunden Rechnungen ausgestellt werden.

5.3 Eine Zahlung gilt ab dem Datum als abgeschlossen, an dem der Betrag für eyefactive oder von eyefactive autorisierte Dritte frei verfügbar ist. Bei Zahlungsverzug ist eyefactive berechtigt, Verzugszinsen für Unternehmen in Höhe von 9 Prozentpunkten über dem jeweiligen Basiszinssatz der EZB gemäß Diskontsatz-Überleitungsgesetz zu berechnen. eyefactive behält sich das Recht vor, dem Kunden im Falle eines Verzugs zusätzlich einen Pauschalbetrag von EUR 40,00 in Rechnung zu stellen. Inkassospesen gehen zu Lasten des Käufers.

5.4 Der Kunde ist zur Erfüllung der Zahlungspflicht durch Aufrechnung nur berechtigt, wenn seine Gegenansprüche rechtskräftig festgestellt und unbestritten sind. Außerdem ist der Kunde zur Ausübung eines Zurückbehaltungsrechts nur insoweit befugt, als seine Gegenansprüche auf dem gleichen Vertragsverhältnis beruhen.

5.5 eyefactive ist berechtigt, im Falle des Rücktritts von eyefactive vom Vertrag (z.B. wegen Zahlungsverzug des Kunden) die weitere Nutzung der eyefactive-Software zu untersagen und die Löschung aller Kopien der eyefactive-Software zu verlangen.

6. Kündigung des Benutzerkontos

6.1 Das Benutzerkonto kann entweder von eyefactive oder vom Kunden mit einer Kündigungsfrist von 2 Wochen gekündigt werden.

6.2 Das Recht der Vertragsparteien zur fristlosen Kündigung aus wich-

- tigem Grund bleibt unberührt. Ein wichtiger Grund für eyefactive liegt z.B. vor, (i) wenn ein Kunde schuldhaft gegen eine wesentliche Vertragspflicht verstößt oder (ii) im Falle der Eröffnung eines Insolvenzverfahrens, das eröffnet wird oder dessen Eröffnung mangels ausreichenden Vermögens abgelehnt wurde.
- 6.3 Kündigungen bedürfen der Schriftform. Das Schriftformerfordernis gilt als erfüllt, wenn die Kündigung per E-Mail, Telefax oder Brief erfolgt.

7. Sperrung des Benutzerkontos

- 7.1 eyefactive hat das Recht, das Benutzerkonto des Kunden vorübergehend zu deaktivieren, wenn konkrete Gründe für die Annahme bestehen, dass der Kunde gegen diese Nutzungsbedingungen oder Rechte Dritter verstößt, oder wenn eyefactive ein sonstiges berechtigtes Interesse an der Sperrung des Kontos hat. Bei der Entscheidung, ob ein Konto gesperrt wird oder nicht, berücksichtigt eyefactive die berechtigten Interessen des Kunden.
- 7.2 Im Falle einer vorübergehenden Sperrung des Benutzerkontos wird eyefactive den Kunden per E-Mail über die Angelegenheit informieren.

8. Benennung zu Referenzzwecken

- 8.1 Der Kunde berechtigt eyefactive, seinen Namen und sein Logo für Marketingzwecke (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Eigenwerbung auf der eyefactive-Website), für alle Werbematerialien von eyefactive sowie für Produktpräsentationen und Messen zu verwenden. Der Kunde autorisiert eyefactive hiermit, (i) einen Werbebericht über die Geschäftsbeziehung von eyefactive mit dem Kunden zu verfassen und (ii) den Bericht über den AppStore und andere Online- und Offline-Kanäle öffentlich zugänglich zu machen.

9. Änderung der Nutzungsbedingungen

- 9.1 eyefactive behält sich das Recht vor, diese Geschäftsbedingungen zu ändern, sofern eine Änderung der Gesetzgebung, der höchstgerichtlichen Rechtsprechung oder eine Änderung oder Weiterentwicklung der technischen Rahmenbedingungen in Bezug auf den Vertragsgegenstand eine Ergänzung dieser Geschäftsbedingungen erfordern und diese Änderungen den Kunden nicht unzumutbar benachteiligen. eyefactive wird den Kunden über Änderungen dieser Geschäftsbedingungen mindestens vier Wochen vor deren Inkrafttreten per E-Mail informieren.
- 9.2 Die Änderungen werden wirksam, wenn der Kunde nicht innerhalb von vier Wochen nach Erhalt der Änderungsmitteilung (E-Mail) schriftlich oder per E-Mail widerruft. eyefactive wird den Kunden in der Änderungsmitteilung (E-Mail) auf diese Rechtsfolge hinweisen.
- 9.3 Etwaige zum Zeitpunkt des Inkrafttretens der Änderungen bestehende Software-Lizenzverträge zwischen eyefactive und dem Kunden bleiben von diesen Änderungen unberührt.

10. Datentracking und Datenschutz

- 10.1 Um einen Missbrauch der Lizenzen zu vermeiden, überprüft die AppSuite regelmäßig die Gültigkeit der erworbenen Lizenzen.
- 10.2 Die AppSuite sendet unpersonalisierte Tracking-Informationen über das Nutzerverhalten an den AppStore mit dem Ziel, die gesammelten Daten für Marketing- und Analysezwecke von eyefactive nutzen zu können. Der Kunde kann die Sammlung von Daten für solche Zwecke durch Anpassung der AppSuite-Einstellungen deaktivieren.
- 10.3 Sofern der Kunde die Einstellungen der AppSuite nicht so anpasst, dass die AppSuite solche Daten nicht senden kann, sendet die AppSuite unpersonalisierte Tracking-Informationen über das Nutzerverhalten zum AppStore mit dem Ziel, dem Kunden Einblicke in sein eigenes Nutzerverhalten zu gewähren. Die Bereitstellung der oben genannten Erkenntnisse ist Teil der mit den bezahlten Lizenzen verbundenen Dienste von eyefactive. Bitte beachten Sie, dass eyefactive, um dem Kunden historische Einblicke in sein Nutzerverhalten zu ermöglichen, unpersonalisierte Tracking-Informationen über sein Nutzerverhalten im AppStore sammeln kann, noch bevor der Kunde eine kostenpflichtige Lizenz abonniert, um Einblicke in sein Nutzerverhalten zu erhalten.

- 10.4 eyefactive ergreift angemessene technische und organisatorische Maßnahmen, um sicherzustellen, dass alle von eyefactive gesammelten Daten geschützt sind.

- 10.5 Die Erfassung persönlicher Daten durch eyefactive wird durch den Datenverarbeitungsnachtrag (Data Processing Addendum, DPA) geregelt, der verfügbar ist unter: <http://mediaroom.eyefactive.com/appstore/dpa/dpa-de-multitouch-appstore.com.pdf>.

11. Dienstleistungsvereinbarung

- 11.1 Die von eyefactive eingegangene Dienstleistungsvereinbarung hinsichtlich der Verfügbarkeit der Software ist in der Dienstleistungsvereinbarung (DV) festgelegt, die zwischen dem Kunden und eyefactive abgeschlossen wurde. Die Dienstleistungsvereinbarung ist verfügbar unter: <http://mediaroom.eyefactive.com/appstore/sla/sla-de-multitouch-appstore.com.pdf>.

12. Partnerschaftsvertrag

- 12.1 eyefactive kann Partnerschaftsvereinbarungen mit Partnern von eyefactive abschließen. Solche Partnerschaftsvereinbarungen können Partner autorisieren, in Übereinstimmung mit diesen Bedingungen im Namen von eyefactive zu handeln.

13. Andere Bestimmungen

- 13.1 Erfüllungsort für alle Leistungen von eyefactive ist der Sitz der eyefactive GmbH, Haferweg 40, 22769 Hamburg, Deutschland.
- 13.2 Gegenüber Unternehmern, juristischen Personen des öffentlichen Rechts und öffentlich-rechtlichen Sondervermögen wird Hamburg als ausschließlicher Gerichtsstand vereinbart.
- 13.3 Es gilt ausschließlich Deutsches Recht. Die Bestimmungen des Übereinkommens der Vereinten Nationen über Verträge über den internationalen Warenverkehr finden hier keine Anwendung.
- 13.4 Sollte eine der gesetzlichen Bestimmungen dieser Bedingungen unwirksam sein oder werden, so bleiben die übrigen Bestimmungen hiervon unberührt. Es gelten die gesetzlichen Bestimmungen.

B. Lizenzbedingungen für kostenlose Testversionen der Apps

1. Vertragsgegenstand

- 1.1 Die "Lizenzbedingungen für kostenlose Testversionen der Apps" regeln die dauerhafte kostenlose Bereitstellung von Testversionen der Apps und der AppSuite für den Kunden von eyefactive sowie der zugehörigen Cloud-Dienste.
- 1.2 Der Kunde erhält von eyefactive Software-Testversionen vom AppStore in Form von Apps und AppSuite ("Software"), die den folgenden Lizenzbedingungen unterliegen.

2. Zustandekommen des Vertrages

- 2.1 Wenn der Kunde die Software kostenlos testen möchte, muss er sich zuvor im AppStore registrieren und ein Benutzerkonto eröffnen.
- 2.2 Nach Einrichtung des Benutzerkontos kann der Kunde die Software zum Testen herunterladen, indem er auf den entsprechenden Download-Button klickt. Mit dem Klick auf diesen Button gibt der Kunde gegenüber eyefactive ein verbindliches Angebot zum Erwerb der kostenlosen Software-Testversion ab.
- 2.3 Im Falle der Annahme wird eyefactive das Angebot unverzüglich durch Bereitstellung der Software zum Download bestätigen.
- 2.4 Nach dem Download und der Installation der AppSuite können einige der Apps bereits installiert sein. Darüber hinaus können Apps heruntergeladen und innerhalb der AppSuite installiert werden, indem auf den Download-Button geklickt wird.

3. Gegenstand und Form der Dienstleistungen

- 3.1 Der Kunde erhält die Software zusammen mit der von eyefactive herausgegebenen elektronischen Bedienungsanleitung (im Folgenden als "Dokumentation" bezeichnet). Die Dokumentation umfasst in erster Linie elektronische Hilfe.

- 3.2 Die Eigenschaften der Software sowie die Einsatzumgebung, für die sie freigegeben wurde, sind in der Dokumentation beschrieben. Bei den Testversionen handelt es sich um Versionen der Apps, die mit Wasserzeichen und Einfügungen markiert sind.

4. Einräumung der Nutzungsrechte, Umfang der Nutzung

- 4.1 eyefactive gewährt dem Kunden ein einfaches, nicht-exklusives Recht zur dauerhaften Nutzung der Software. Dieses berechtigt den Kunden nur zur Nutzung der Software auf einem Computer einschließlich eines an diesen Computer angeschlossenen Displays. Es ist dem Kunden nicht gestattet, die Software auf einem Server oder virtuellen Server zu nutzen.
- 4.2 Die Nutzung der Software darf nur im Objektcode erfolgen. Der Kunde hat keinen Anspruch auf Herausgabe des Quellcodes und erhält keine Rechte am Quellcode der Software oder an den zugehörigen Programmbibliotheken.
- 4.3 Der Kunde darf die Software weder ganz noch teilweise vermieten, verleihen und/oder unterlizenzieren und/oder auf andere Weise Dritten zugänglich machen.
- 4.4 Der Kunde kann auf eigene Kosten eine Kopie zu Sicherungszwecken erstellen. Wenn die Originale einen Urheberrechtsvermerk tragen, muss jede Kopie auch diesen Urheberrechtsvermerk enthalten.
- 4.5 Wenn nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz erlaubt, darf die von eyefactive zur Verfügung gestellte Software nicht regressiert, de-kompiliert oder disassembliert werden.
- 4.6 Ebenso dürfen Urheberrechtshinweise, Seriennummern sowie sonstige der Programmidentifikation dienende Merkmale nicht entfernt oder verändert werden. Dasselbe gilt für die Unterdrückung der Anzeige solcher Merkmale auf dem Bildschirm.
- 4.7 Der Weiterverkauf und/oder die Verbreitung der Software ist nicht gestattet.
- 4.8 Stellt eyefactive dem Kunden Software eines anderen Herstellers oder Open-Source-Software (nachfolgend **„Drittkomponenten“** genannt) zur Verfügung, gelten für Drittkomponenten zusätzlich die dem Liefergegenstand beiliegenden Lizenzbedingungen für Drittkomponenten (nachfolgend **„Dritt-Lizenzbedingungen“** genannt). Die Lizenzbedingungen für Drittkomponenten können sich ändern. Bei inhaltlichen Widersprüchen zwischen den Klauseln 4.1 bis 4.7 und den Regeln der Drittlizenzbedingungen gehen die Regeln der Drittlizenzbedingungen vor, wobei ausschließlich auf die Drittkomponenten Bezug genommen wird.
- 4.9 Unbeschadet des Abschnitts 4.3 stimmt der Kunde ausdrücklich zu, dass die Software Demoprojekte enthalten kann, die vom Kunden ausprobiert und getestet werden können. Einige Demoprojekte sind vorinstalliert, während andere vom eyefactive Cloud Server heruntergeladen werden müssen. Der Kunde stimmt zu, die Demoprojekte nicht ohne vorherige schriftliche Zustimmung von eyefactive Dritten zugänglich zu machen, für kommerzielle Zwecke zu nutzen oder anderweitig kommerziell zu verwerten, zu vermieten, zu unterlizenzieren, zu verkaufen oder zu vertreiben.

5. Hinzufügen von Inhalten zur Software, Veröffentlichung

- 5.1 Im Rahmen der Nutzung der Software verpflichtet sich der Kunde, keine Inhalte in die Software einzustellen, die Rechte Dritter, insbesondere Urheber-, Marken- oder sonstige Kennzeichenrechte sowie Persönlichkeitsrechte Dritter verletzen.
- 5.2 Der Kunde stellt eyefactive von allen Ansprüchen frei, die Dritte gegen eyefactive wegen der Verletzung ihrer Rechte durch vom Kunden in die Software eingestellte Inhalte geltend machen. Dabei verpflichtet sich der Kunde, die Kosten der notwendigen Rechtsverteidigung von eyefactive einschließlich aller Gerichts- und Anwaltskosten zu übernehmen, sofern er die Rechtsverletzung selbst verschuldet hat.

6. Garantie und Haftung

Die Garantie und Haftung der unentgeltlich überlassenen Software bei Sach- und Rechtsmängeln bestimmt sich nach §§ 523, 524 BGB. Im Übrigen haftet eyefactive auf Schadens- oder Aufwendungsersatz nur

bei Vorsatz und grober Fahrlässigkeit.

7. Updates, Upgrades

eyefactive ist nicht verpflichtet, Updates und Upgrades von Software herauszugeben. Falls eyefactive Updates und Upgrades zur Verfügung stellt, welche die ursprünglich lizenzierte Software ersetzen oder ergänzen, gelten die vorgenannten Lizenzbedingungen für diese Updates und Upgrades entsprechend. Dies gilt nicht, wenn für ein solches Update oder Upgrade eine separate Lizenz erforderlich ist.

C: Lizenzbedingungen für die kostenpflichtige Nutzung der Apps

1. Vertragsgegenstand

- 1.1 Die „Lizenzbedingungen für die kostenpflichtige Nutzung der Apps“ regeln die Nutzung der kostenpflichtigen Versionen der Apps und der AppSuite (**„Software“**) sowie der damit verbundenen Cloud-Dienste.
- 1.2 Der Kunde kann über den AppStore Lizenzen für verschiedene Laufzeiten für einen Abonnement-Plan zur Nutzung der Software erwerben. eyefactive bietet mehrere Abonnement-Pläne an, wovon einer ein kostenloser Plan ist. Abonnement-Pläne können verschiedene Laufzeiten haben, mit Ausnahme des kostenlosen Plans, der zeitlich nicht begrenzt ist. Die Dauer der ersten Lizenz eines Abonnement-Plans definiert die zulässige Laufzeit für diesen Abonnement-Plan. Der Kunde kann Lizenzen desselben Abonnement-Plans für verschiedene Laufzeiten erwerben, d.h. der Kunde hat einen Abonnement-Plan mit verschiedenen Laufzeitperioden mit unterschiedlichen Anfangs- und Enddaten.
- 1.3 Lizenzen können in einem Abonnement-Plan kombiniert werden. Die erste Lizenz in einem Abonnement-Paket gibt die zulässige Laufzeit des gesamten Abonnement-Paketes an. Der Kunde kann Lizenzen verschiedener Abonnement-Pakete für verschiedene Laufzeitperioden erwerben, d.h. der Kunde kann zwei oder mehr Abonnement-Pakete mit zwei oder mehr Laufzeitperioden mit unterschiedlichen Start- und Enddaten haben.
- 1.4 Wenn ein Kunde eine neue Lizenz eines Abonnement-Plans zu einem bereits länger laufenden Abonnement-Paketes für eine bestimmte Laufzeit hinzufügen möchte, muss der Kunde die Lizenzgebühr für die gesamte monatliche oder jährliche Laufzeit des Abonnement-Plans, der dem Abonnement-Paket hinzugefügt wird, bezahlen. Nach Ablauf dieser Laufzeitperiode wird ein Teil der Lizenzgebühr, der der ungenutzten Zeit aus der abgelaufenen Laufzeit entspricht, von der Lizenzgebühr für die nächste Laufzeitperiode abgezogen. Im Sinne des vorstehenden Satzes bezeichnet der Begriff **„ungenutzte Zeit“** die Zeitspanne zwischen dem Beginn der Laufzeitperiode und dem Datum, an dem die neue Lizenz zu dieser Laufzeitperiode hinzugefügt wird.
- 1.5 Jede Lizenz gibt dem Kunden das Recht, die Software in Bezug auf ein Computersystem zu nutzen. Die Lizenz ist an die Hardware-Parameter des Systems gebunden, in Bezug zu ersten Verwendung der Lizenz. Um ein System an eine Lizenz zu binden, muss sich das System online mit dem AppStore verbinden. Eine solche Verbindung kann über die AppSuite hergestellt werden, die auf dem System installiert und gestartet werden muss. Wenn ein System bereits mit dem AppStore verbunden ist, kann der Bindungsprozess über den AppStore auf asynchrone Weise durchgeführt werden (d.h. ohne die Notwendigkeit, das System mit dem AppStore zu verbinden, um den Bindungsprozess abzuschließen).
- 1.6 Das System, für das eine Lizenz erteilt werden soll, muss mit dem Benutzerkonto des Kunden verbunden sein. Sobald der AppStore alle erforderlichen Hardware-Parameter von dem System, für das eine Lizenz beantragt wird, erhält, wird eyefactive (i) unter Verwendung von Verschlüsselungstechnologie ein Schlüsselpaar für das System und die zugehörige Lizenz erstellen und (ii) einen Lizenzschlüssel für das System generieren und auf dem System speichern.
- 1.7 Das Computersystem, für welches eine Lizenz gewährt wird, verbind-

et sich regelmäßig mit dem AppStore, um zu überprüfen, ob die Lizenz noch aktiv und an das System gebunden ist. eyefactive kann auch andere Mechanismen verwenden, um zu prüfen, ob die Lizenz noch aktiv und an das System gebunden ist. Wenn ein System nicht in der Lage ist, eine Verbindung mit dem AppStore herzustellen, bevor eine für dieses System geltende Lizenz abgelaufen ist, wird die Lizenz automatisch deaktiviert.

- 1.8 Eine Lizenz und die Laufzeit des Abonnement-Plans, die sich auf diese Lizenz beziehen, werden automatisch erneuert, wenn der Kunde die Lizenz nicht vor Ablauf der dann aktuellen Laufzeit des Abonnement-Plans kündigt.

2. Abschluss des Vertrages

- 2.1 Voraussetzung für den Erwerb einer Lizenz zur Nutzung der Software ist die Registrierung des Kunden, welche die Angabe von Zahlungsinformationen an eyefactive erfordert.
- 2.2 Die Angebote im AppStore stellen eine unbedingte Aufforderung an den Kunden dar, Lizenzen zu erwerben.
- 2.3 eyefactive erklärt die Annahme des Angebots durch Zusendung einer prompten Eingangsbestätigung per E-Mail an den Kunden und erteilt damit die gewünschte Lizenz. Danach werden die Produkte von eyefactive zum sofortigen Download bereitgestellt.
- 2.4 Die Bestellung einschließlich aller Details der erworbenen Lizenz wird von eyefactive gespeichert. Registrierte Kunden können auf die Bestellung und alle Details der gekauften Lizenz über den Kunden-Login-Bereich (Meine Bestellungen) im AppStore zugreifen.

3. Gegenstand und Form der Dienstleistungen

- 3.1 Der Kunde erhält die Software zusammen mit der von eyefactive freigegebenen Dokumentation. Die Dokumentation besteht in erster Linie aus elektronischer Hilfe.
- 3.2 Die Eigenschaften der Software sowie die Einsatzumgebung, für die sie freigegeben wurde, sind in der Dokumentation angegeben.
- 3.3 Die Übergabe erfolgt nach der Aktivierung durch einen entsprechenden Lizenzschlüssel. Nach der Aktivierung kann die bereits heruntergeladene Testversion ohne Wasserzeichen und Popups verwendet werden.

4. Einräumung der Nutzungsrechte, Umfang der Nutzung

- 4.1 Jede Lizenz gewährt dem Kunden ein einfaches, nicht-exklusives Nutzungsrecht zur Nutzung der Software für die Dauer der Lizenz. Dies berechtigt den Kunden nur zur Nutzung der Software auf einem Computersystem einschließlich eines an dieses Computersystem angeschlossenen Displays. Dem Kunden ist es nicht gestattet, die Software auf einem Server oder virtuellen Server zu verwenden.
- 4.2 Die Regelungen aus B.4.2 und B.4.4 bis B.4.6 und B.4.8 dieser Bedingungen gelten sinngemäß.
- 4.3 Der Kunde darf die Software weder als Ganzes noch in Teilen unterlizenzieren und/oder Dritten in irgendeiner Weise (z.B. mittels Application Service Providing (ASP)) zur Verfügung stellen. Die Vermietung und Verpachtung der Software ist nach C.4.4 zulässig.
- 4.4 Der Kunde darf die Software nur unter vollständiger Abtretung seiner eigenen Rechte und nur für die an die jeweilige Lizenz gebundene Hardware an Dritte vermieten oder verleihen. Der Kunde hat dem Mieter oder Entleiher vertragliche Verpflichtungen aufzuerlegen, die den Abschnitten C.4.1 und B.4.2 bis B.4.7 entsprechen.
- 4.5 Stellt eyefactive dem Kunden Software eines anderen Herstellers oder Open-Source-Software (nachfolgend **„Drittkomponenten“** genannt) zur Verfügung, gelten für Drittkomponenten zusätzlich die dem Liefergegenstand beiliegenden Lizenzbedingungen für Drittkomponenten (nachfolgend **„Drittlizenzbedingungen“** genannt). Die Lizenzbedingungen für Drittkomponenten können sich ändern. Bei inhaltlichen Widersprüchen zwischen den Klauseln 4.1 bis 4.4 und den Regeln der Drittlizenzbedingungen gehen die Regeln der Drittlizenzbedingungen vor, wobei ausschließlich auf die Drittkomponenten Bezug genommen wird.

5. Auskunfts- und Sorgfaltspflicht des Kunden

- 5.1 Der Kunde ist verpflichtet, eyefactive im Falle von mangelhafter Software unverzüglich zu benachrichtigen. Er wird die von eyefactive gegebenen Hinweise zur Problemanalyse im Rahmen seiner zumutbaren Möglichkeiten berücksichtigen und sich auf alle ihm zur Verfügung stehenden und für die Mängelbeseitigung relevanten Informationen von eyefactive verlassen.
- 5.2 Der Auftraggeber hat angemessene Vorkehrungen zu treffen, um die Software vor dem unberechtigten Zugriff Dritter zu schützen.

6. Hinzufügen von Inhalten zur Software, Freigabe

- 6.1 Die Regelungen aus B.5 dieser Nutzungsbedingungen gelten sinngemäß.

7. Rechte des Kunden im Falle von Mängeln

- 7.1 Im Falle von auftretenden Mängeln, Störungen oder Schäden muss der Kunde eyefactive unverzüglich benachrichtigen.
- 7.2 eyefactive ist verpflichtet, die Mängel an der überlassenen Software zu beheben.

8. Beschränkung der Haftung

- 8.1 eyefactive haftet nicht im Falle der leicht fahrlässigen Verletzung unwesentlicher Vertragspflichten. Im Falle der leicht fahrlässigen Verletzung einer wesentlichen Vertragspflicht ist die Haftung von eyefactive auf den vertragstypischen, vorhersehbaren Schaden nach Art der Ware und Dienstleistung beschränkt. Wesentliche Vertragspflichten sind Pflichten, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf.
- 8.2 Die Haftungsbeschränkungen betreffen nicht Produkthaftungsansprüche des Kunden. Weiter gelten die Haftungsbeschränkungen nicht bei Körper- und Gesundheitsschäden, die auf eyefactive zurückzuführen sind, bei Verlust des Lebens oder bei Schäden, die auf Fehler garantierter Funktionen oder sonstigem Ausfall von Garantien zurückzuführen sind.
- 8.3 Die vorstehenden Haftungsbeschränkungen gelten für alle Schadensersatzansprüche, unabhängig von ihrem Rechtsgrund, insbesondere für die Haftung wegen vor- und nachvertraglicher sowie außervertraglicher Ansprüche.
- 8.4 Der Kunde ist für die regelmäßige Sicherung seiner Daten verantwortlich. Die Haftung für Datenverlust ist auf den üblichen Wiederherstellungsaufwand beschränkt, der bei regelmäßiger und risikoadäquater Anfertigung von Sicherungskopien durch den Kunden entstanden wäre.
- 8.5 Soweit die Haftung von eyefactive ausgeschlossen oder beschränkt ist, gilt dies auch für deren Mitarbeiter, Angestellte sowie Erfüllungs- und Verrichtungsgehilfen.

9. Vertragslaufzeit

- 9.1 Die Laufzeit des auf der Grundlage dieser Geschäftsbedingungen geschlossenen Vertrages endet, (i) wenn der Kunde keine aktiven Lizenzen hat, oder (ii) nachdem das Benutzerkonto des Kunden gekündigt wurde.

10. Nutzung nach Beendigung des Vertrages

- 10.1 Nach Beendigung des Vertragsverhältnisses hat der Kunde jegliche Nutzung der Software zu unterlassen, ausgenommen die Nutzung der Software als Testversion gemäß B.3.

11. Updates, Upgrades

- 11.1 Die Regelungen aus B.7 dieser Bedingungen gelten sinngemäß.

12. Änderung der Hardware, technische Schutzmaßnahmen

- 12.1 Für den Fall, dass der Kunde eine gültige Softwarelizenz auf einer anderen Hardware als der, an die die Lizenz gebunden ist, nutzen möchte, muss der Kunde (i) die Lizenz auf der Hardware, an die die Lizenz gebunden ist, deaktivieren und (ii) die Lizenz an eine andere Hardware binden.