Allgemeine Geschäftsbedingungen

(Stand 03/2026)

Enhydra Games OG

1. Anwendungsbereich

1.1. Die gegenständlichen Allgemeinen Geschäftsbedingungen („Auftragsbedingungen“) gelten für sämtliche Leistungen, die im Zuge eines zwischen der ENHYDRA GAMES OG, Untere Augartenstraße 21/6, 1020 Wien, Austria, FN 574095 h (im Folgenden kurz „ENHYDRA GAMES“) und dem Auftraggeber bestehenden Vertragsverhältnisses (im Folgenden kurz „Auftraggeber“) von ENHYDRA GAMES vorgenommen werden.

1.2. ENHYDRA GAMES bietet dem Auftraggeber IT-Dienstleistungen im Bereich Gamification, Video Spiel Produktion und Softwareentwicklung an. Der Umfang der von ENHYDRA GAMES jeweils zu erbringenden Leistungen und das dafür zu bezahlende Entgelt werden im vom Auftraggeber an ENHYDRA GAMES erteilten Auftrag vereinbart.

1.3. Diese Auftragsbedingungen gelten auch für neue Aufträge oder Erweiterungen des bestehenden Auftragsumfangs, sofern nicht Gegenteiliges schriftlich vereinbart wird.

1.4. Sofern zwischen ENHYDRA GAMES und dem Auftraggeber eine konkrete Leistungsvereinbarung abgeschlossen wird, gehen die spezielleren Regelungen dieser Leistungsvereinbarung diesen Auftragsbedingungen im Kollisionsfall vor. Die übrigen Bestimmungen dieser Auftragsbedingungen bleiben davon unberührt.

2. Informations- und Mitwirkungspflichten des Auftraggebers

2.1. Nach Erteilung des Auftrags ist der Auftraggeber verpflichtet, ENHYDRA GAMES sämtliche Informationen, Dokumentationen und Tatsachen, die im Zusammenhang mit der Erfüllung des Auftrags von Bedeutung sein könnten, unverzüglich mitzuteilen und alle erforderlichen Unterlagen zu übermitteln. ENHYDRA GAMES ist berechtigt, die Richtigkeit der Informationen, Tatsachen, Urvertragspartnern und Unterlagen anzunehmen, sofern deren Unrichtigkeit nicht offenkundig ist.

2.2. Während aufrechten Vertragsverhältnisses ist der Auftraggeber verpflichtet, ENHYDRA GAMES alle geänderten oder neu eintretenden Umstände, die im Zusammenhang mit der Ausführung des Auftrages von Bedeutung sein könnten, unverzüglich nach Bekanntwerden derselben mitzuteilen.

2.3. Zur Erfüllung des Auftrags hat der Auftraggeber bei Bedarf nach Aufforderung durch ENHYDRA GAMES einen für das in Anspruch genommene Service Gesamtverantwortlichen mit entsprechender Handlungs- und Entscheidungsbefugnis zu nennen, der ENHYDRA GAMES im Rahmen der Leistungserbringung als Ansprechpartner zur Verfügung steht. Bei Bedarf ist ENHYDRA GAMES ebenso ein IT- bzw. Informationssicherheitsverantwortlicher als Ansprechpartner zu nennen, der die IT-und Informationssicherheitsstrukturen des Auftraggebers in ausreichendem Maße kennt.

2.4. Zuletzt ist der Auftraggeber verpflichtet, die zur Leistungserbringung durch ENHYDRA GAMES benötigten Zugriffs- und Zutrittsberichtigungen zu erteilen. Der Auftraggeber hat dafür zu sorgen, dass ENHYDRA GAMES bei einer Leistungserbringung vor Ort beim Auftraggeber die zur

Leistungserbringung notwendige Infrastruktur, wie insbesondere die erforderlichen technischen Einrichtungen, Strom, Telefon und Datenübertragungsleitungen, kostenlos zur Verfügung steht.

2.5. Für alle Verzögerungen in der Leistungserbringung von ENHYDRA GAMES, die infolge der Verletzung von Mitwirkungspflichten des Auftraggebers entstehen, hält der Auftraggeber ENHYDRA GAMES schad- und klaglos.

3. Grundsätze der Leistungserbringung und Definitionen

3.1. Die Leistungserbringung durch ENHYDRA GAMES erfolgt nach dem jeweiligen Stand der Technik. Die Erfüllung sonstiger technischer Normen oder Standards bei der Leistungserbringung wird nur dann Vertragsgegenstand, wenn dies explizit schriftlich vereinbart wird.

3.2. ENHYDRA GAMES ist zur Vertraulichkeit über alle anvertrauten Angelegenheiten und die sonst durch die Tätigkeit bekannt gewordenen Tatsachen verpflichtet, deren Geheimhaltung im Interesse des Auftraggebers gelegen ist.

3.3. ENHYDRA GAMES ist berechtigt, Mitarbeiter oder Dritte mit der Bearbeitung von Angelegenheiten des Auftraggebers zu beauftragen, soweit diese nachweislich über die Verpflichtung zur Vertraulichkeit belehrt worden sind bzw. diesen die entsprechenden Verpflichtungen überbunden worden sind.

3.4. Nur insoweit dies zur Verfolgung von Ansprüchen ENHYDRA GAMESs (insbesondere Ansprüchen auf Honorar ENHYDRA GAMESs) oder zur Abwehr von Ansprüchen gegen ENHYDRA GAMES (insbe-sondere Schadenersatzforderungen des Auftraggebers oder Dritter gegen ENHYDRA GAMES) erfor-derlich ist, ist ENHYDRA GAMES von den Verpflichtungen aus dieser Vertragsbestimmung befreit.

3.5. „Softwarewartung“ bezeichnet die im Fall einer entsprechenden Vereinbarung regelmäßige Wartung der zur Verfügung gestellten Software im Rahmen eines Dauerschuldverhältnisses.

3.6. „Dienstleistung“ ist die Erbringung von Programmier- und Beratungsleistungen außerhalb einer Softwarewartungsvereinbarung. Dienstleistung liegt im Sinne der Bestimmungen dieser Auftragsbedingungen stets dann vor, wenn ENHYDRA GAMES keinen Erfolg (Werk- oder Mietvertrag), sondern Dienstleistung (Dienstleistungsvertrag) schuldet.

Bedingungen für die Softwareentwicklung

4. Planungsphase (Softwareentwicklung)

4.1. Vor der Entwicklung von Software für den Auftraggeber werden die näheren technischen, kommerziellen und zeitlichen Rahmenbedingungen des Projektes bindend festgelegt und von beiden Parteien bestätigt.

4.2. ENHYDRA GAMES ist verpflichtet, sich im Zuge dieser Planung über die beim Auftraggeber bestehenden Systemvoraussetzungen ein umfassendes Bild zu machen und den Auftraggeber schriftlich in Kenntnis zu setzen, wenn Zweifel daran bestehen, dass auf Basis dieser Systemvoraussetzungen die Projektentwicklung möglich ist. Auf die Informations- und Mitwirkungspflichten des Auftraggebers (gem. 2. dieser Auftragsbedingungen) wird verwiesen.

4.3. Sollte nach Fertigstellung der Planung ein Projektplan und/oder ein Last- und Pflichtenheft erstellt werden, so werden diese Unterlagen in zu einem integrierten Bestandteil des Vertrags zwischen ENHYDRA GAMES und dem Auftraggeber.

5. Entwicklung und Rechteeinräumung (Softwareentwicklung)

5.1. ENHYDRA GAMES ist verpflichtet, die Software entsprechend den vereinbarten Rahmenbedingungen zu erstellen bzw. dem Auftraggeber entgeltlich zu überlassen.

5.2. Nach Umsetzung des Projektes ist der Auftraggeber zur Verwendung der Software im vereinbarten Rahmen berechtigt (Werknutzungsrecht).

6. Abnahme der Software und Betrieb (Softwareentwicklung)

6.1. Die Abnahme der Software erfolgt durch Zurverfügungstellung der vollständigen Software durch ENHYDRA GAMES an den Auftraggeber. Laufende Tests oder das zur Verfügung stellen von Teilen der Software oder unvollständigen Versionen dienen lediglich der Überprüfung des Projektfortschritts. Die Abnahme der Software ist vom Auftraggeber schriftlich zu bestätigen.

6.2. Der Projektendtermin gilt als eingehalten, wenn die Abnahme bis dahin ohne Fehler beendet wurde oder aufgetretene Fehler vor dem Termin behoben wurden. Soweit eine Verzögerung auf einen nicht von ENHYDRA GAMES zu vertretenden Umstand zurückzuführen ist, verschiebt sich der Projektendtermin um den Zeitraum dieser Verzögerung.

6.3. Bei der Abnahme wird überprüft, ob die Software die vereinbarten Funktionen und Spezifikationen erfüllt. Sofern der Auftraggeber die Abnahme zwei Wochen nach Erhalt der Software, sowie nach dem Endtermin des Projektes nicht durchführt, so gilt die Software als mangelfrei abgenommen.

Bedingungen für die Softwarewartung

7. Leistungsumfang (Softwarewartung)

7.1. Softwarewartung gemäß diesen Auftragsbedingungen ist die entgeltliche Erbringung von Leistungen durch ENHYDRA GAMES im Zusammenhang mit der Pflege der Software sowie der Anwendungsunterstützung jener beim Auftraggeber beschäftigten Personen, die mit dieser arbeiten; dies umfasst ausschließlich die folgenden Bereiche:

a. die Zurverfügungstellung und Implementierung von Patches und Bugfixes für die Software;
b. die Zurverfügungstellung und Implementierung von Updates für die Software;
c. die Anwendungsunterstützung, namentlich die Erteilung von anlassbezogenen Informationen und Hinweisen zur Bedienung der Software sowie die Beantwortung von Fragen des Auftraggebers im Zusammenhang mit der Software;

7.2. Andere als die oben genannten Leistungen werden nur dann Vertragsinhalt zwischen den Parteien, sofern dies im Rahmen einer separaten Beauftragung zu von den Parteien zu vereinbarenden Bedingungen erfolgt. Darunter fallen beispielsweise Schulungen und Trainings, individuelle Weiterentwicklungen der Software, soweit diese nicht der Fehlerbehebung dienen, Bearbeitungen der Software zum Zweck der Anpassung an neue Hard- oder Software, Datensicherungsmaßnamen oder die Beseitigung von Malware.

8. Service Level Agreement (Softwarewartung)

8.1. ENHYDRA GAMES ist verpflichtet, alle vom Auftraggeber ordnungsgemäß angezeigten Fehler der Software in Übereinstimmung mit diesen Auftragsbedingungen zu beseitigen. Als Fehler im Sinne dieser Auftragsbedingungen gelten alle Störungen der Software, die als Mangel zu qualifizieren wären. Nicht als Fehler, deren Behebung von der Leistungspflicht ENHYDRA GAMESs umfasst sind, gelten Störungen der Software, welche aus einer eigenmächtigen Änderung oder Bearbeitung der Software durch den Auftraggeber resultieren.

8.2. Sofern ein Fehler auftritt, ist der Auftraggeber verpflichtet, unverzüglich eine konkrete, nachvollziehbare und genaue Fehlermeldung an ENHYDRA GAMES zu erstatten, die all jene Informationen zu beinhalten hat, die ENHYDRA GAMES in die Lage versetzt, die Fehlerursache einzugrenzen und Strategien zur Fehlerbehebung festzulegen. Dazu zählen insbesondere Informationen über die Art des Fehlers, die Beschreibung des Systemzustandes bei Auftreten des Fehlers, die durch den Fehler betroffenen Komponenten sowie die Häufigkeit des Auftretens des Fehlers. Diese ist über die von ENHYDRA GAMES zur Verfügung gestellte E-Mailadresse zu melden; soweit möglich, sind dabei weitere Informationen (Fotos, Fehlerprotokolle, etc.) beizuschließen.

8.3. ENHYDRA GAMES wird die Fehlerbehebung soweit möglich im Wege der Fernwartung durchführen. Nur, wenn ein Fehler auf diese Weise nicht oder nicht in angemessener Zeit behebbar ist, ist ENHYDRA GAMES verpflichtet, die Fehlerbehebung beim Auftraggeber durchzuführen.

8.4. Sollte der Auftraggeber eine Fehlerbehebung vor Ort verlangen, obwohl die Behebung telefonisch, per E-Mail oder im Wege der Fernwartung möglich gewesen wäre, so hat er die damit verbundenen Kosten zu tragen.

8.5. Soweit ENHYDRA GAMES aufgrund unrichtiger Fehlermeldungen Kosten im Zusammenhang mit der Fernwartung oder der Wartung vor Ort entstehen, sind diese verschuldensunabhängig vom Auftraggeber zu bezahlen.

8.6. Die für die Softwarewartung vereinbarten Service- und Reaktionszeiten ergeben sich je nach Produkt aus der diesbezüglich zwischen Auftraggeber und ENHYDRA GAMES vereinbarten Service- oder Leistungsvereinbarung. Die von ENHYDRA GAMES zugesicherte Reaktionszeit beginnt mit der vollständigen Fehlermeldung des Auftraggebers zu laufen.

8.7. Für die Bestimmung der Serviceklassen ist – sofern nicht für ein bestimmtes Produkt in einer Service-oder Leistungsvereinbarung Abweichendes vereinbart ist – folgende Definition maßgeblich.

a. Gering: Die zweckmäßige Nutzung der Software ist ohne Einschränkung möglich. Der Fehler hat keinen oder nur unerheblichen Einfluss auf die Funktionalität und/oder die Sicherheit der Software. Die Nutzung der Software bleibt uneingeschränkt möglich.

b. Mittel: Die zweckmäßige Nutzung der Software ist leicht eingeschränkt. Der Fehler hat unwesentlichen Einfluss auf die Funktionalität und/oder die Sicherheit der Software und lässt eine weitere Verwendung der Software mit nur geringen Einschränkungen zu.

c. Hoch: Die zweckmäßige Nutzung der Software ist ernstlich eingeschränkt. Der Fehler hat wesentlichen Einfluss auf Funktionen und/oder die Sicherheit der Software, lässt aber eine Weiterverwendung der Software zu.

d. Kritisch: Die Nutzung der Software ist nicht möglich oder unzumutbar eingeschränkt. Der Fehler hat schwerwiegenden Einfluss auf wesentliche Funktionen und/oder die Sicherheit der Software; die Software kann nicht weiterverwendet werden.

e. Die Zuordnung von Fehlern zu den oben genannten Klassen erfolgt einvernehmlich. Können die Parteien keine Einigung herstellen, so hat ENHYDRA GAMES die Maßnahmen zur Behebung der Störung auf Basis der Einschätzung des Auftraggebers vorzunehmen. Stellt sich jedoch nachträglich heraus, dass diese Einschätzung unrichtig war, so hat ENHYDRA GAMES einen Anspruch auf Ausgleich der durch eine falsche Klassifikation entstandenen Mehrkosten.

9. Wartung (Softwarewartung)

9.1. ENHYDRA GAMES wird dem Auftraggeber sämtliche allgemein frei gegebenen Updates, Patches und Bugfixes zur Verfügung stellen und auf dessen Systemen installieren. ENHYDRA GAMES hat sicherzustellen, dass neue Programmteile vollständig kompatibel mit der Software und der bekannten Systemumgebung des Auftraggebers sind und ist auch verantwortlich dafür, eine weitestgehende Kompatibilität mit den bekannten, beim Auftraggeber zum Einsatz gelangenden Schnittstellen herzustellen. Sofern aufgrund der vom Auftraggeber verwendeten IT-Infrastruktur die Erreichung der Kompatibilität mit angemessenem Aufwand nicht erreicht werden kann, hat er ENHYDRA GAMES die darüberhinausgehenden Aufwendungen angemessen zu vergüten.

9.2. ENHYDRA GAMES ist in der Entscheidung, ob die unter diese Bestimmung fallenden Programmteile oder neuen Versionen installiert werden, vollkommen frei; soweit der Auftraggeber die Durchführung eines Updates, Patches oder Bugfixes ablehnt, verliert er seinen Anspruch auf Behebung jener Fehler, die durch diese korrigiert worden wären.

9.3. ENHYDRA GAMES ist nicht verpflichtet, Upgrades zu installieren und zu liefern. Upgrades sind Softwarebestandteile mit beträchtlich erweiterter Funktionalität oder geänderter Architektur.

9.4. Ein gänzlich fehlerfreies oder unterbrechungsfreies System kann allerdings schon aus technischen Gründen nicht gewährleistet werden. Bei der Berechnung der vertraglich geschuldeten Service- und Reaktionszeiten sind Fälle höherer Gewalt sowie Zeiten der Unterbrechung der Benutzbarkeit wegen der intervallgemäßen Wartung und Aktualisierung der Software oder Systeme nicht zu berücksichtigen.

9.5. Im Falle einer Verletzung oder Überschreitung der vereinbarten Service- und Reaktionszeiten hat der Auftraggeber lediglich Anspruch auf aliquote Rückerstattung des vertraglich geschuldeten Wartungsentgelts für die Dauer der Verletzung oder Überschreitung. Ein Anspruch besteht nicht, sofern ENHYDRA GAMES nachweisen kann, dass die Verletzung oder Überschreitung eine Folge eines oder mehrerer der genannten Umstände ist:

a. grob fahrlässige oder vorsätzliche Handlungen des Auftraggebers oder von Dritten;

b. Fehler von Hard- und/oder Software-Komponenten, deren Wartung oder Betrieb nicht zum Vertrags-gegenstand zählt;

c. äußere Gewalteinwirkung, wie Wasserschäden, Feuer oder Beschädigungen durch Elektrizität und Magnetismus;

d. höhere Gewalt.

9.6. Die Geltendmachung von Schadenersatz für die mangelnde Verfügbarkeit von Software oder Systemen über die aliquote Rückerstattung des vertraglich geschuldeten Wartungsentgelts hinaus ist ausgeschlossen, sofern diese von ENHYDRA GAMES nicht vorsätzlich verursacht wurden.

9.7. Penetrationtests oder sonstige Überprüfungen der Sicherheit und Stabilität der Software durch den Auftraggeber sind während eines aufrechten Wartungsvertrags nur mit Zustimmung von ENHYDRA GAMES zulässig.

10. Vertragsdauer und Kündigung (Softwarewartung)

10.1. Das Vertragsverhältnis wird – sofern nicht für ein bestimmtes Projekt explizit etwas Anderes vereinbart wird – auf unbestimmte Zeit abgeschlossen und kann von jeder der Vertragsparteien unter Einhaltung einer sechsmonatigen Kündigungsfrist zum Ende jedes Kalenderjahres aufgekündigt werden. Der Honoraranspruch ENHYDRA GAMESs bleibt jedenfalls bestehen.

10.2. Das Recht der Vertragsparteien auf Auflösung des Vertragsverhältnisses aus wichtigem Grund bleibt von dieser Bestimmung unberührt. Als wichtige Gründe gelten insbesondere, wenn eine der Parteien

a. in Konkurs verfällt oder die Eröffnung eines Konkursverfahrens mangels Masse abgewiesen wurde.

b. gegen Verpflichtungen aus diesen Auftragsbedingungen verstößt und trotz Mahnung und Setzung einer angemessenen Frist das vertragswidrige Verhalten fortsetzt.

c. einen sonstigen Grund oder Vertragsbruch setzt, der die Aufrechterhaltung des Vertragsverhältnisses der jeweils anderen Vertragspartei unzumutbar macht.

d. ein Gerichtsverfahren gegen ENHYDRA GAMES einleitet, ungeachtet ob dies berechtigt oder unberechtigt erfolgt, sofern zuvor kein Versuch einer gütlichen Einigung in einem persönlichen Gespräch unter Beiziehung von berufsmäßigen Parteienvertretern erfolgt ist.

11. Sperre (Softwarewartung)

11.1. ENHYDRA GAMES ist berechtigt, die Erbringung von Leistungen ganz oder teilweise vorübergehend zu verweigern (Sperre), wenn der begründete Verdacht besteht, dass der Auftraggeber bei der Inanspruchnahme der Leistung Gesetze oder wesentliche vertragliche Pflichten, nämlich solche, die der Sicherung der Funktionsfähigkeit auch nur eines Dienstes oder dem Schutz Dritter dienen, verletzt oder Handlungen setzt, die ENHYDRA GAMES nach diesen Auftragsbedingungen zur sofortigen Vertragsauflösung berechtigen.

11.2. Ein begründeter Verdacht für eine Rechtswidrigkeit und/oder eine Rechtsverletzung liegt insbesondere dann vor, wenn Gerichte, Behörden und/oder sonstige Dritte ENHYDRA GAMES davon in Kenntnis setzen. ENHYDRA GAMES hat den Auftraggeber von der Sperre und dem Grund dafür unverzüglich zu verständigen. Die Sperre ist aufzuheben, sobald der Verdacht entkräftet und die Voraussetzungen dafür nicht mehr gegeben sind.

11.3. ENHYDRA GAMES ist auch im Falle eines Zahlungsverzugs des Auftraggebers nach einmaliger fruchtloser schriftlicher Mahnung bei Ankündigung der sonstigen Sperre unter Setzung einer Nachfrist von 7 Tagen berechtigt, die Erbringung der vertraglichen Leistungen ganz oder teilweise einzustellen.

11.4. Dem Auftraggeber entstehen aus einer berechtigten Sperre der Leistungen keine Ansprüche.

11.5. Die mit der Sperre verbundenen Kosten, einschließlich jene der Wiedereinschaltung, sind vom Auftraggeber, sofern die Sperre von ihm zu vertreten ist, zu ersetzen. Eine vom Auftraggeber zu vertretende Sperre entbindet diesen nicht von der Pflicht zur Zahlung der monatlichen Entgelte.

Bedingungen für die Erbringung von Dienstleistungen (Beratungs- und Programmierdienstleistungen)

12. Leistungsumfang & Definitionen (Beratung und Dienstleistung)

12.1. Umfang und Inhalt des Auftrags an ENHYDRA GAMES sowie der konkrete Leistungs- oder Beratungsgegenstand ergeben sich aus dem jeweils vereinbarten Auftragsumfang. Die Übermittlung einer Auftragsbestätigung oder die vorbehaltlose Erbringung von beauftragten Leistungen gelten jedenfalls als Angebotsannahme durch ENHYDRA GAMES.

12.2. ENHYDRA GAMES ist berechtigt und verpflichtet, alle Leistungen zu erbringen, die zur Erfüllung des Auftrags notwendig und zweckdienlich sind. Ändert sich die Sachlage nach dem Ende des Vertragsverhältnisses, so ist ENHYDRA GAMES nicht verpflichtet, den Auftraggeber auf Änderungen oder sich daraus ergebende Folgen hinzuweisen.

12.3. Die Leistungserbringung durch ENHYDRA GAMES im Zuge einer Beratungstätigkeit erfolgt insbesondere durch Programmiertätigkeiten oder das Einbringen von methodischem Wissen, dem Einsatz von erprobten Methoden und Hilfsmitteln, durch Analyse bestehender Prozesse, der Sensibilisierung und Gesprächsführung mit verantwortlichen Mitarbeitern des Auftraggebers und die Vorbereitung und Abhaltung von Workshops. ENHYDRA GAMES erbringt keine rechtsberatenden Leistungen.

12.4. Ausdrücklich festgehalten wird, dass ENHYDRA GAMES ausschließlich die Erbringung der im Rahmen der Auftragserteilung definierten Dienstleistungen gemäß dem jeweiligen Auftrag schuldet, jedoch nie einen konkreten Projekterfolg.

Allgemeine Auftragsbedingungen (Gültig für alle Leistungen von ENHYDRA GAMES)

13. Honorar

13.1. Wenn keine anderslautende Vereinbarung getroffen wurde, hat ENHYDRA GAMES Anspruch auf ein angemessenes Honorar.

13.2. ENHYDRA GAMES übernimmt Aufträge zur Entwicklung von Software auf Basis einer im Voraus vereinbarten Pauschale und/oder eines im Voraus vereinbarten Stundensatzes (auch für Mehr- und Zusatzdienstleistungen).

13.3. Der Auftraggeber nimmt zur Kenntnis, dass eine von ENHYDRA GAMES vorgenommene, nicht ausdrücklich als bindend bezeichnete Schätzung über die Höhe des voraussichtlich anfallenden Honorars unverbindlich und nicht als verbindlicher Kostenvoranschlag (iSd § 5 Abs 2 KSchG) zu sehen ist, weil das Ausmaß der von ENHYDRA GAMES zu erbringenden Leistungen ihrer Natur nach nicht verlässlich im Voraus beurteilt werden kann.

13.4. Die Höhe und Abrechnungsperioden für die Leistungserbringung im Rahmen eines Softwarewartungsvertrags ergeben sich aus dem Umfang des erteilten Auftrags.

13.5. ENHYDRA GAMES erbringt Beratungs- und Programmierdienstleistungen auf Basis eines im Voraus vereinbarten Stundensatzes. Der Vertragspartner hat die Möglichkeit, im Voraus ein festes monatliches, nicht auf Folgemonate übertragbares, Stundenkontingent zu buchen, welches jeweils monatlich im Voraus in Rechnung gestellt wird.

13.6. Die Abrechnung erfolgt in Einheiten von angefangenen 15 Minuten, wobei im Betrieb von ENHYDRA GAMES eine detaillierte Zeiterfassung stattfindet, die dem Vertragspartner bei Bedarf übermittelt werden kann.

13.7. Vereinbarte Entgelte werden mit Beginn jedes Kalenderjahres um die in den letzten 12 Monaten eingetretene Erhöhung des Verbraucherpreisindex, mindestens jedoch um 2 %, angepasst. Eine vorübergehende Nichtvalorisierung stellt keinen Verzicht von ENHYDRA GAMES auf diese Erhöhung dar; diese kann während der gesamten Vertragsdauer auch für die Vergangenheit geltend gemacht werden.

13.8. Die vertragsgegenständlichen Leistungen werden von ENHYDRA GAMES grundsätzlich innerhalb der Öffnungszeiten an Werktagen von 8.00 Uhr bis 12.00 Uhr und 13.00 Uhr bis 17.00 erbracht. Beauftragt der Auftraggeber eine davon abweichende Leistungserbringung, so werden für die jeweils erbrachten Leistungen Zeitzuschläge verzeichnet. Beauftragte Leistungen außerhalb der angeführten Zeiträume werden im Faktor 1:2 verzeichnet. Leistungen, die von ENHYDRA GAMES nach freiem Ermessen außerhalb der Kernöffnungszeiten erbracht werden, werden im Faktor 1:1 verzeichnet.

13.9. Sofern durch ENHYDRA GAMES beim Auftraggeber Softwareprodukte Dritter eingesetzt oder implementiert werden sollen, so sind die damit verbundenen Kosten nicht vom Honorar umfasst. Sämtliche mit dem Einsatz dieser Softwareprodukte verbundenen Kosten wie Lizenzgebühren, Spesen und sonstige Kosten hat der Auftraggeber ENHYDRA GAMES binnen 7 Tagen nach Rechnungslegung zu ersetzen oder direkt an den Drittanbieter zu bezahlen.

13.10. Ein allfälliger Aufwand ENHYDRA GAMESs, der im Rahmen der Ausübung der dem Auftraggeber aus zustehenden Einsichtnahme- und Kontrollrechten entsteht, ist angemessen zu vergüten.

13.11. Sofern der Auftraggeber mit der Zahlung des gesamten oder eines Teiles des Honorars in Verzug gerät, hat er an ENHYDRA GAMES Verzugszinsen in der gesetzlichen Höhe, mindestens aber in Höhe von 12 % über dem jeweiligen Basiszinssatz zu zahlen. Darüberhinausgehende gesetzliche Ansprüche (zB § 1333 ABGB) bleiben unberührt.

14. Haftung ENHYDRA GAMESs und Gewährleistung

14.1. Die Haftung ENHYDRA GAMESs für eine mangelhafte Leistungserbringung oder sonstige Verletzungen von Vertragspflichten ist in jedem gesetzlich zulässigen Fall mit der Höhe des vom Auftraggeber im vorangegangenen Kalenderjahr für die Leistungen von ENHYDRA GAMES bezahlten Entgelts begrenzt.

14.2. Dieser jeweilige Höchstbetrag umfasst alle gegen ENHYDRA GAMES wegen mangelhafter Leistungserbringung und/oder sonstiger Verletzung von Vertragspflichten bestehenden Ansprüche, wie insbesondere auf Schadenersatz und Preisminderung. Dieser Höchstbetrag umfasst nicht

Ansprüche des Auftraggebers auf Rückforderung des an ENHYDRA GAMES geleisteten Honorars, wobei der Auftraggeber lediglich das für den jeweiligen Leistungsbestandteil vereinbarte Entgelt zurückfordern kann.

14.3. Zum Schadenersatz ist ENHYDRA GAMES in allen in Betracht kommenden Fällen nur im Falle von Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit verpflichtet. Bei leichter Fahrlässigkeit haftet ENHYDRA GAMES ausschließlich für Personenschäden. Für mittelbare Schäden, entgangenen Gewinn, Zinsverluste, unterbliebene Einsparungen, Folge- und Vermögensschäden haftet ENHYDRA GAMES nicht.

14.4. ENHYDRA GAMES übernimmt keine Haftung für die Eignung der Software für den vom Auftraggeber beabsichtigten Zweck, sondern nur für die vereinbarungsgemäße Leistungserbringung. ENHYDRA GAMES haftet nicht für optische, den ordentlichen Gebrauch der Software nicht beeinträchtigende, Abweichungen.

14.5. Für ein allfälliges Verschulden ENHYDRA GAMESs ist der Auftraggeber beweispflichtig.

14.6. Bei Beauftragung ENHYDRA GAMESs gelten sämtliche Haftungsbeschränkungen auch zugunsten aller im Auftrag von ENHYDRA GAMES tätigen Mitarbeiter und Subunternehmer.

14.7. ENHYDRA GAMES haftet nur gegenüber seinem Auftraggeber, nicht gegenüber Dritten. Der Auftraggeber ist verpflichtet, Dritte, die aufgrund des Zutuns des Auftraggebers mit den Leistungen ENHYDRA GAMESs in Berührung geraten, auf diesen Umstand ausdrücklich hinzuweisen.

14.8. ENHYDRA GAMES leistet nach §§ 922 ff ABGB Gewähr. Dass ein Mangel, wobei ein Sachmangel jedenfalls reproduzierbar sein muss, vorliegt, hat in jedem Fall der Auftraggeber zu beweisen; die Vermutung der Mangelhaftigkeit nach § 924 ABGB kommt nicht zur Anwendung.

14.9. Der Auftraggeber übernimmt in Bezug auf alle Leistungen von ENHYDRA GAMES in Durchführung dieses Vertrages eine Untersuchungs- und Rügepflicht entsprechend § 377 UGB, widrigenfalls die dort normierten Rechtsfolgen gelten. In jedem Fall hat der Auftraggeber sämtliche Leistungsstörungen i.w.S. gegenüber ENHYDRA GAMES schriftlich zu rügen.

14.10. Bei Sachmängeln hat ENHYDRA GAMES zunächst in jedem Fall die Möglichkeit, Verbesserung (Nachbesserung oder Nachtrag des Fehlenden) oder Austausch durchzuführen; hierzu überlässt ENHYDRA GAMES nach seiner Wahl dem Auftraggeber eine neue und/oder mangelfreie Software oder beseitigt den Mangel direkt beim Auftraggeber; als Mangelbeseitigung gilt auch, wenn ENHYDRA GAMES dem Auftraggeber zumutbare Möglichkeiten aufzeigt, die Auswirkungen des Mangels zu verhindern (zumutbarer Work-Around).

14.11. Auch bei Rechtsmängel hat ENHYDRA GAMES in jedem Fall zunächst die Möglichkeit, Gewähr durch Verbesserung zu leisten und hat die Wahl, dem Auftraggeber eine rechtlich einwandfreie Benutzungsmöglichkeit am Vertragsgegenstand oder am ausgetauschten oder geänderten gleichwertigen Vertragsgegenstand (zumutbarer Work-Around) zu verschaffen.

14.12. Der Auftraggeber hat im Rahmen der Gewährleistung einen neuen bzw. veränderten Vertragsgegenstand zu akzeptieren, wenn der vertragsgemäße Funktionsumfang erhalten bleibt und die Übernahme nicht zu erheblichen, vom Auftraggeber zu beweisenden, Nachteilen führt.

14.13. Behaupten Dritte Ansprüche, die den Auftraggeber hindern bzw. behindern, den Vertragsgegenstand vertragsgemäß zu nutzen, hat der Auftraggeber ENHYDRA GAMES

unverzüglich schriftlich und umfassend davon zu informieren. Wird der Auftraggeber von Dritten aufgrund der Nutzung des Vertragsgegenstandes geklagt, hat er sich hinsichtlich sämtlicher Schritte in diesem Zusammenhang mit ENHYDRA GAMES abzustimmen und nimmt Prozesshandlungen, insbesondere Anerkenntnisse und Vergleiche, nur mit Zustimmung von ENHYDRA GAMES vor. In diesem Zusammenhang ist ENHYDRA GAMES verpflichtet, den Auftraggeber schad- und klaglos zu halten, soweit die Ansprüche nicht auf pflichtwidrigem Verhalten des Auftraggebers beruhen; in diesem Fall hat der Auftraggeber ENHYDRA GAMES schad- und klaglos zu halten.

14.14. Erbringt ENHYDRA GAMES Leistungen, z.B. bei Fehlersuche oder -beseitigung, ohne dass ein Mangel vorliegt, so kann hierfür ein angemessenes Honorar gefordert werden. Das gilt insbesondere, wenn ein Mangel nicht nachweisbar/reproduzierbar oder nicht ENHYDRA GAMES zuzurechnen ist.

14.15. Soweit ein Mangel durch die Installation oder sonstigen Zurverfügungstellung einer neuen oder verbesserten Version der Software behoben werden kann, ist der Auftraggeber verpflichtet, die Mangelbehebung durch eine solche Neuinstallation zu akzeptieren, soweit er keine dem entgegenstehenden gewichtigen Gründe geltend machen kann.

14.16. Der Auftraggeber verliert sämtliche Ansprüche auf Gewährleistung und Schadenersatz, wenn er die Software eigenmächtig ändert oder bearbeitet.

14.17. Der Auftraggeber ist verpflichtet, infolge des Risikos des Datenverlusts und/oder der Nichtverfügbarkeit der Software regelmäßig, jedoch zumindest wöchentlich, Sicherheitskopien der unter Heranziehung der Software verarbeiteten Daten anzufertigen oder anfertigen zu lassen, um seiner Schadenminderungspflicht zu entsprechen. Bei Verletzung dieser Obliegenheit ist eine Haftung von ENHYDRA GAMES für daraus resultierende Schäden des Auftraggebers ausgeschlossen.

15. Verjährung/Präklusion

15.1. Soweit nicht gesetzlich eine kürzere Verjährungs- oder Präklusivfrist gilt, verfallen sämtliche Ansprüche, wenn sie nicht vom Auftraggeber binnen sechs Monaten ab dem Zeitpunkt, in dem der Auftraggeber vom Schaden und der Person des Schädigers oder von sonst anspruchsbegründenden Ereignis Kenntnis erlangt, gerichtlich geltend gemacht werden. Längstens verjähren die Ansprüche jedoch nach Ablauf von drei Jahren.

16. Abwerbe- und Beschäftigungsverbot

16.1. Der Auftraggeber ist nicht berechtigt, Mitarbeiter oder Subauftragnehmer von ENHYDRA GAMES während aufrechter Vertragsbeziehung und zwölf Monate darüber hinaus abzuwerben und/oder zu beschäftigen. Einer Beschäftigung beim Auftraggeber ist die Beschäftigung des Mitarbeiters oder Subauftragnehmers bei einem gesellschaftsrechtlich verbundenen Unternehmen gleichzuhalten. (z.B. Mutter-, Tochter-oder Schwestergesellschaft)

16.2. Für jeden Fall des Verstoßes gegen dieses Abwerbe- und Beschäftigungsverbots hat der Auftraggeber ENHYDRA GAMES eine verschuldensunabhängige Vertragsstrafe von € 50.000,00 zu bezahlen, auch wenn es nur beim Versuch geblieben ist. ENHYDRA GAMES bleibt auch für den Fall der Bezahlung der Vertragsstrafe die Geltendmachung des aus dieser Vereinbarung resultierenden Unterlassungsanspruchs sowie eines die Vertragsstrafe übersteigenden Schadenersatzanspruchs vorbehalten.

17. Urheberrechte und Datenschutz

17.1. Von ENHYDRA GAMES digital oder körperlich zur Verfügung gestellte Dokumente wie insbesondere Musterdokumente, Leit- und Richtlinien, Testskripte sowie sonstige Unterlagen bleiben soweit in diesen Auftragsbedingungen oder dem jeweiligen Auftrag nichts anderes vereinbart ist geistiges Eigentum ENHYDRA GAMESs. Jede Verwendung, insbesondere die Weitergabe, Vervielfältigung und Veröffentlichung durch den Auftraggeber, bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Zustimmung ENHYDRA GAMESs.

17.2. Soweit ENHYDRA GAMES im Rahmen der Entwicklung von Software auf Open-Source-Bibliotheken zurückgreift, wird ENHYDRA GAMES dies dem Auftraggeber unter Bekanntgabe der jeweiligen Lizenzbedingungen zur Kenntnis bringen. Der Auftraggeber ist verpflichtet, die Lizenzbedingungen von verwendeten Open-Source-Bibliotheken einzuhalten.

17.3. Soweit ENHYDRA GAMES zur Vorbereitung eines Angebots für den Auftraggeber konzeptionelle Planungs- und/oder Entwicklungsleistungen erbringen muss, gilt bei Nichterteilung eines Auftrags ein angemessenes Entgelt als vereinbart. Unentgeltlichkeit von konzeptionellen Planungs- und Entwicklungsleistungen muss schriftlich vereinbart werden.

17.4. ENHYDRA GAMES erklärt, im Zuge der Leistungserbringungen sämtliche mit dem DSG und der EU-DSGVO sowie sonstigen Datenschutzgesetzen verbundenen Pflichten vollumfänglich einzuhalten und die zur Verfügung gestellten personenbezogenen Daten, sofern dem keine anderslautende Vereinbarung oder Gesetz entgegensteht, ausschließlich zum vertraglich vereinbarten Zweck zu verarbeiten.

18. Rechtswahl und Gerichtsstand

18.1. Die Auftragsbedingungen und das durch diese geregelte Vertragsverhältnis unterliegen materiellem österreichischem Recht unter Ausschluss der Kollisionsnormen.

18.2. Für Rechtstreitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem durch diese Auftragsbedingungen geregelten Vertragsverhältnisses, wozu auch Streitigkeiten über dessen Gültigkeit zählen, wird die ausschließliche Zuständigkeit des sachlich zuständigen Gerichtes am Sitz ENHYDRA GAMESs vereinbart, soweit dem nicht zwingendes Recht entgegensteht.

18.3. ENHYDRA GAMES ist jedoch berechtigt, Ansprüche gegen den Auftraggeber auch bei jedem anderen Gericht im In- oder Ausland einzubringen, in dessen Sprengel der Auftraggeber seinen Sitz, Wohnsitz, eine Niederlassung oder Vermögen hat. Gegenüber Auftraggebern, die Verbraucher i.S.d. Konsumentenschutzgesetzes sind, gilt die Gerichtstandregelung des § 14 Konsumentenschutzgesetz.

19. Schlussbestimmungen

19.1. Änderungen oder Ergänzungen dieser Auftragsbedingungen bedürfen zu ihrer Gültigkeit der Schriftform, sofern der Auftraggeber nicht Verbraucher im Sinne des Konsumentenschutzgesetzes ist.

19.2. ENHYDRA GAMES kann mit dem Auftraggeber in jeder ENHYDRA GAMES geeignet erscheinenden Weise korrespondieren.

19.3. Die Unwirksamkeit einer oder einzelner Bestimmungen dieser Auftragsbedingungen oder des durch die Auftragsbedingungen geregelten Vertragsverhältnisses lässt die Gültigkeit der übrigen Vereinbarung unberührt.

ENHYDRA GAMES OG
Untere Augartenstraße 21/6, 1020 Wien
Telefon: +43 660 54 32 321
Email: office@enhydra-games.com

UID-Nummer: ATU77996929
Firmenbuchgericht: Wien
Firmenbuchnummer: 574095h

Bank: Erste Bank
IBAN: AT17 2011 1846 1980 1200
BIC: GIBAATWWXXX
Kontoinhaber: ENHYDRA GAMES OG