

NUTZERLIZENZVERTRAG FÜR ANYLINE® SDK

1. ANWENDUNGSBEREICH DES NUTZERLIZENZVERTRAGS

1.1 Dieser Nutzerlizenzvertrag (der "**Vertrag**") ist eine rechtliche Vereinbarung zwischen dem Lizenznehmer (der "**Lizenznehmer**") und dem Lizenzgeber (der "**Lizenzgeber**") entsprechend der Definition der beiden Begriffe in der verbindlichen Bestellung (die "**Bestellung**"). Lizenznehmer und Lizenzgeber sind jeweils eine "**Vertragspartei**" und gemeinsam die "**Vertragsparteien**".

1.2 Der Lizenzgeber hat Software mit der Bezeichnung ANYLINE® SDK entwickelt, ist Eigentümer dieser Software und überlässt diese im Rahmen von Lizenzen (in der Folge: "**lizenzierte Technologie**"). Die lizenzierte Technologie ist als Softwarebibliothek implementiert, die mit Softwareprodukten verknüpft oder in Softwareprodukte integriert wird, die vom Lizenznehmer entwickelt und auf IT-Geräten von Endnutzern des Lizenznehmers verwendet und ausgeführt werden. Der Lizenznehmer möchte entsprechend dem (in der Folge definierten) Umfang der Lizenz Anwendungen entwickeln und an seine Endnutzer vertreiben, die unter Einsatz der mit der lizenzierten Technologie bereitgestellten Funktionen und Abläufe auf IT-Geräten verwendet und ausgeführt werden sollen. Die lizenzierte Technologie ist gemäß den Bestimmungen dieses Vertrags mit den Anwendungen des Lizenznehmers zu verknüpfen und die bereitgestellte Funktionalität wird in diese Anwendungen integriert. Die Softwareanwendungen des Lizenznehmers, in denen die lizenzierte Technologie verwendet wird, werden Endnutzern des Lizenznehmers ausschließlich in Form des Objektcodes als Teil kompilierter ausführbarer Binärdateien zur Verfügung gestellt.

Mit der Unterzeichnung der Bestellung, der elektronischen Übermittlung der Bestellung, der Zustimmung zu den Bestimmungen dieses Vertrags oder dem Herunterladen, der Installation, Vervielfältigung oder anderweitigen Verwendung der lizenzierten Technologie verpflichtet sich der Lizenznehmer, an diesen Vertrag gebunden zu sein, und anerkennt und bestätigt, dass er alle Bestimmungen, Bedingungen und Hinweise, die in diesem Vertrag und der entsprechenden Bestellung enthalten sind oder auf die dort verwiesen wird, gelesen und verstanden hat und dass er diese einhalten wird.

1.3 Sofern der Lizenznehmer diesem Vertrag (einschließlich der darin referenzierten Dokumente) nicht zustimmt, besteht zwischen dem Lizenznehmer und dem Lizenzgeber kein Vertrag oder keine Lizenz zur Nutzung der lizenzierten Technologie. Sofern der Lizenznehmer diesem Vertrag nicht zustimmt, darf er die lizenzierte Technologie nicht herunterladen, installieren, nutzen oder auf andere Weise zur Verfügung stellen.

2. SOFTWAREBESCHREIBUNG

Die lizenzierte Technologie ist als Softwarebibliothek implementiert, die diverse Funktionen und Prozesse bereitstellt, die zur Entwicklung von Softwareanwendungen verwendet werden, die auf IT-Geräten ausgeführt werden (die "**abgeleiteten Anwendungen**"). Die lizenzierte Technologie ist somit als Softwarepaket (Bibliothek) ausgeführt, die in die Softwareentwicklungsumgebung des Lizenznehmers aufgenommen wird, um abgeleitete Anwendungen zu entwickeln. Für den Verkauf und/oder den Vertrieb/die Zurverfügungstellung dieser abgeleiteten Anwendungen an Endnutzer des Lizenznehmers müssen abgeleitete Anwendungen zu einer ausführbaren Binäranwendung kompiliert werden. Die lizenzierte Technologie muss dazu mit einer vom oder für den Lizenznehmer entwickelten Softwareanwendung verknüpft werden, um die endgültige Version dieser Softwareanwendung in Form einer oder mehrerer Binärdateien zu erstellen, die an Endnutzer des Lizenznehmers vertrieben, verkauft oder diesen zur Verfügung gestellt werden soll ("**Lizenznehmeranwendung**"). Damit der Lizenznehmer die lizenzierte Technologie nutzen kann, stellt der Lizenzgeber detaillierte Unterlagen und Beschreibungen der Schnittstellen zur Verfügung.

3. LIZENZEINRÄUMUNG UND WEITERGABE

- 3.1 Der Lizenznehmer anerkennt und stimmt zu, dass er zur Nutzung der lizenzierten Technologie die erforderlichen Lizenzen für die "iOS SDK" von der Apple Inc. und/oder die "Android SDK" von der Google Inc. und/oder die "Windows 10 SDK" von der Microsoft Corporation gesondert kaufen und diese auf eigene Kosten und eigene Verantwortung beziehen muss.
- 3.2 Für die vom Lizenznehmer gemäß der Bestellung geleistete Zahlung (in der Folge "**Gegenleistung**") räumt der Lizenzgeber dem Lizenznehmer bestimmte persönliche, widerrufliche, nicht ausschließliche, nicht abtretbare, nicht übertragbare und nicht lizenzierbare Rechte an der Nutzung der lizenzierten Technologie innerhalb der Grenzen der Bestimmungen dieses Vertrags ein (die "**Lizenz**"). Der Lizenzgeber überlässt dem Lizenznehmer eine Kopie der lizenzierten Technologie, indem er ihm diese über einen elektronischen Download gemäß Punkt 5 dieses Vertrags zur Verfügung stellt. Die lizenzierte Technologie wird dem Lizenznehmer im Rahmen einer Lizenz überlassen und nicht an diesen verkauft. Der Lizenznehmer darf die lizenzierte Technologie ausschließlich gemäß den Bestimmungen dieses Vertrags verwenden und der Lizenzgeber behält sich alle dem Lizenznehmer nicht ausschließlich in diesem Vertrag eingeräumten Rechte vor.
- 3.3 Falls sich die Vertragsparteien in der Bestellung auf eine bestimmte Anzahl von Scans, Snaps, Transaktionen, Messpunkten oder sonstigen Variablen zur Messung des Nutzungsvolumens des Lizenznehmers aufgrund der lizenzierten Technologie geeinigt haben (die "**Variablen**"), versteht und bestätigt der Lizenznehmer, dass jede Nutzung über die vereinbarte Anzahl der Variablen hinaus dazu führt, dass er verpflichtet ist, die Gebühr für die Menge der

tatsächlich von ihm genutzten Variablen gemäß den in der Bestellung festgelegten Bestimmungen an den Lizenzgeber zu bezahlen.

- 3.4 Der Lizenznehmer ist unter folgenden Bedingungen berechtigt, die lizenzierte Technologie in seine Softwareentwicklungsumgebung aufzunehmen, die lizenzierte Technologie mit Lizenznehmeranwendungen zu verknüpfen und die lizenzierte Technologie in binärer Form als Teil einer Lizenznehmeranwendung weiterzugeben, die unmittelbar oder mittelbar in Form einer einzigen kompilierten Binärdatei an Endnutzer des Lizenznehmers vertrieben werden soll:
- 3.4.1 Die lizenzierte Technologie wird nur als Teil abgeleiteter Anwendungen vertrieben/zur Verfügung gestellt, die in Lizenznehmeranwendungen eingearbeitet sind und integralen Bestandteil von Lizenznehmeranwendungen bilden, auf die Endnutzer auf bezeichneten Geräten zugreifen können, auf denen das iOS-Betriebssystem, das Android-Betriebssystem oder Windows 10 UWP läuft. Die lizenzierte Technologie muss daher mit den Lizenznehmeranwendungen verknüpft sein. Lizenznehmeranwendungen müssen zu einem binären Objektcode kompiliert sein und die lizenzierte Technologie muss als untrennbarer Teil in den binären Programmcode eingebettet sein. Die lizenzierte Technologie darf nur als Teil einer Lizenznehmeranwendung weitergegeben werden. Jede eindeutige Weitergabe der lizenzierten Technologie als Lizenz sowie eine Weitergabe der lizenzierten Technologie in Form einer wiederverknüpfbaren "Bibliothek" oder in ähnlicher Form ist ausdrücklich und strengstens untersagt.
- 3.4.2 Abgeleitete Anwendungen müssen eine einzige Binärdatei sein, in der die Einarbeitung des binären Objektcodes der lizenzierten Technologie enthalten ist.
- 3.4.3 Jede Weitergabe von Quell- oder Header-Dateien ist strengstens untersagt.
- 3.4.4 Die Marken "ANYLINE® SDK", "ANYLINE", alle anderen Marken oder Warenzeichen des Lizenzgebers oder die Namen seiner Mitwirkenden dürfen ohne vorherige ausdrückliche schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers nicht verwendet werden, um aus der lizenzierten Technologie abgeleitete Produkte zu unterstützen oder zu bewerben.
- 3.4.5 Die lizenzierte Technologie darf ausschließlich zur Entwicklung und zum Kompilieren einer Lizenznehmeranwendung durch einen Lizenznehmer verwendet werden, der im Besitz einer gültigen, vollständig bezahlten Lizenz ist, die im Rahmen eines gegenwärtig geltenden Vertrags eingeräumt wurde, der nicht beendet wurde oder abgelaufen ist, der zu dem Zeitpunkt, zu dem die lizenzierte Technologie in die Softwareentwicklungsumgebung des Lizenznehmers aufgenommen, vertrieben, weitergegeben und/oder als ausführbare Lizenznehmeranwendung kompiliert wird, voll wirksam und in Kraft ist.
- 3.4.6 Die Weitergabe oder Offenlegung bereitgestellter Unterlagen oder Beschreibungen von Schnittstellen an Dritte ist strengstens untersagt.

- 3.5 Jeder einzelne Lizenzkauf von lizenzierter Technologie berechtigt den Lizenznehmer zum Vertrieb abgeleiteter Anwendungen in einer Lizenznehmeranwendung unter einer bestimmten App-ID (d.h. entweder unter (i) einem bestimmten Bundle Identifier im Fall einer Lizenznehmeranwendung für das iOS-Betriebssystem, (ii) einem bestimmten Paketnamen im Fall einer Lizenznehmeranwendung für das Android-Betriebssystem, oder (iii) eine bestimmte App-Store-ID im Fall einer Lizenznehmeranwendung für Windows 10 UWP), die keine Wildcard App-ID ist (gemäß ‚Technical Q&A QA1713‘ von Apple, derzeit abrufbar unter https://developer.apple.com/library/content/qa/qa1713/_index.html).
- 3.6 Falls der Lizenznehmer Lizenznehmeranwendungen in mehreren (Enterprise) App Stores oder auf andere Weise vertreiben möchte und/oder verschiedene Brandings verwendet (nur beispielsweise und nicht auf bestimmte Lizenznehmeranwendungen beschränkt, die für einzelne Endnutzer des Lizenznehmers verwendet werden), ist eine Lizenz pro Vertriebsweg und/oder mit einer Marke versehener Lizenznehmeranwendung erforderlich, selbst wenn der Lizenznehmer dieselbe App-ID verwendet. Wenn der Lizenznehmer über zusätzliche App-IDs für eine Testumgebung verfügt, kann der Lizenzgeber dem Lizenznehmer auf dessen vorheriges schriftliches Verlangen und im ausschließlichen Ermessen des Lizenzgebers eine Ausweitung der Lizenz auf diese zusätzlichen App-IDs einräumen. Jede solche Ausweitung gilt nur, wenn sie dem Lizenznehmer schriftlich von einem bevollmächtigten Vertreter des Lizenzgebers übermittelt wird.
- 3.7 Die Beendigung oder Aussetzung dieses Vertrags berührt keine Lizenznehmeranwendungen oder Sublizenzen, die Endnutzern des Lizenznehmers vor Beendigung oder Aussetzung gemäß den in diesem Vertrag festgelegten Bestimmungen bereits berechtigt zur Verfügung gestellt wurden.

4. ZAHLUNGSBEDINGUNGEN

- 4.1 Die in der Bestellung festgelegte Gegenleistung wird vorbehaltlich des vorherigen Eingangs einer entsprechenden Rechnung an den in der Bestellung genannten Terminen zur Zahlung fällig.
- 4.2 Falls der Vertrag laut Bestellung unbefristet ist, behält sich der Lizenzgeber vor, die in der Bestellung festgelegte Gegenleistung jährlich (mit Wirkung zum Ende eines Kalenderjahres) anhand des Verbraucherpreisindex 2015 anzupassen. Der Referenzwert für Dezember 2016 dient als Ausgangsbasis für alle künftigen Anpassungen der Gegenleistung.
- 4.3 Die in der Folge definierte Testversion wird unentgeltlich zur Verfügung gestellt.
- 4.4 Sofern zwischen den Vertragsparteien nicht etwas anderes vereinbart wird, verstehen sich alle Preise "ab Werk", in Euro und ohne Steuern, Abgaben und Gebühren, wie etwa gegebenenfalls Umsatzsteuer und Einfuhrabgaben, Verpackungskosten, Kosten für Programmträger, Transportkosten und Reisespesen (einschließlich Reisezeiten von Anylene-Mitarbeitern).

- 4.5 Vom Lizenzgeber an den Lizenznehmer übermittelte Rechnungen sind innerhalb von spätestens vierzehn (14) Tagen nach Eingang der Rechnung ohne Abzug oder Aufrechnung und spesenfrei zahlbar. Der Lizenzgeber kann auch Rechnungen für die Nutzung von Variablen seitens des Lizenznehmers, die über die ursprünglich zwischen den Vertragsparteien in der Bestellung vereinbarte Anzahl von Variablen hinausgeht, sowie Rechnungen für den Vertrieb abgeleiteter Anwendungen in einer Lizenznehmeranwendung über mehr als eine bestimmte App-ID legen.
- 4.6 Bezahlung zu den vereinbarten Terminen ist eine wesentliche Bedingung dieses Vertrags. Die Nichteinhaltung des zwischen den Vertragsparteien vereinbarten Zahlungsplans seitens des Lizenznehmers berechtigt den Lizenzgeber, diesen Vertrag aus wichtigem Grund gemäß Punkt 6.4 zu beenden. Der Lizenznehmer wird dem Lizenzgeber alle Kosten und jeden Gewinnentgang des Lizenzgebers im Zusammenhang mit Zahlungsverzug seitens des Lizenznehmers ersetzen. Der Lizenznehmer bezahlt dem Lizenzgeber Verzugszinsen für fällige, jedoch offene Zahlungen entsprechend geltendem österreichischem Recht. Wenn die Vertragsparteien Ratenzahlung vereinbart haben und der Lizenznehmer eine Rate bei Fälligkeit nicht bezahlt, ist der Lizenzgeber zur vorzeitigen Fälligkeitstellung berechtigt.
- 4.7 Der Lizenznehmer ist nicht berechtigt, Zahlungen aus irgendeinem Grund zurückzuhalten oder aufzurechnen.

5. LIEFERUNG UND UPDATES

- 5.1 Der Lizenzgeber wird dem Lizenznehmer die lizenzierte Technologie innerhalb von spätestens sieben (7) Arbeitstagen nach Eingang der Gegenleistung beim Lizenzgeber über elektronischen Download zur Verfügung stellen.
- 5.2 Darüber hinaus wird der Lizenzgeber dem Lizenznehmer Updates und Fehlerkorrekturen der lizenzierten Technologie (gemeinsam "**Updates**") zur Verfügung stellen (diese Updates können vom Lizenzgeber als "Version 3.1", "Version 3.2" etc. gekennzeichnet werden). Wenn der Lizenzgeber dem Lizenznehmer Updates zur Verfügung stellt, muss der Lizenznehmer diese Updates installieren und verwenden, um die neuesten Funktionen und Funktionalitäten der lizenzierten Technologie zu erhalten. Der Lizenzgeber ist keinesfalls verpflichtet, Updates oder Upgrades der lizenzierten Technologie zu entwickeln oder Support- oder Wartungsleistungen gegenüber dem Lizenznehmer zu erbringen.
- 5.3 Der Lizenzgeber kann auch neue Versionen der lizenzierten Technologie entwickeln, die er nach seiner Wahl seinen Kunden gegen Bezahlung einer bestimmten Lizenzgebühr zur Verfügung stellen kann (jeweils eine "**neue Version**", die vom Lizenzgeber als "Version 3.0", "Version 4.0" etc. gekennzeichnet werden kann). Der Lizenzgeber kann dem Lizenznehmer diesfalls eine Lizenz zur Verwendung der neuen Version gemäß jenen

Bedingungen anbieten, die der Lizenzgeber zu jenem Zeitpunkt anwendet, zu dem diese neue Version dem Lizenznehmer zur Verfügung gestellt wird.

- 5.4 Der Lizenzgeber ist unbeschadet des Rechts zur Vertragsbeendigung berechtigt, den Zugriff des Lizenznehmers auf Updates auszusetzen, wenn der Lizenznehmer gegen Verpflichtungen in der Bestellung oder in diesem Vertrag verstößt.

6. VERTRAGSDAUER UND -BEENDIGUNG

- 6.1 Dieser Vertrag endet automatisch nach der in der Bestellung festgelegten Frist und kann danach durch Unterzeichnung oder elektronische Übermittlung einer neuen verbindlichen Bestellung verlängert werden.
- 6.2 Falls der Vertrag laut Bestellung unbefristet ist, kann er von jeder Vertragspartei unter Einhaltung einer Kündigungsfrist von drei (3) Monaten schriftlich gegenüber der anderen Vertragspartei beendet werden. Im Fall einer Vertragsbeendigung gemäß diesem Punkt 6.2 ist der Lizenznehmer verpflichtet, die Gegenleistung anteilig für die Zeiträume bis zum wirksamen Beendigungsdatum gemäß diesem Punkt 6.2 (das "**Beendigungsdatum**") zu bezahlen. Eine Gegenleistung, die der Lizenznehmer dem Lizenzgeber im Voraus für Zeiträume nach dem Beendigungsdatum bezahlt hat, ist dem Lizenznehmer innerhalb von dreißig (30) Tagen nach dem Beendigungsdatum vom Lizenzgeber zurückzuerstatten.
- 6.3 Falls der Lizenznehmer eine nicht kommerzielle Testversion der lizenzierten Technologie verwendet, die von der Website des Lizenzgebers heruntergeladen wurde (die "**Testversion**"), ist diese Verwendung auf einen Zeitraum von fünfundvierzig (45) Tagen ab dem Datum des Downloads beschränkt (der "**Testzeitraum**"). Mit der unentgeltlich vom Lizenzgeber zur Verfügung gestellten Testversion hat der Lizenznehmer die Möglichkeit, die lizenzierte Technologie, ihre Funktionen und ihre Gebrauchstauglichkeit zu testen. Zur Klarstellung wird festgehalten, dass der Begriff lizenzierte Technologie für Zwecke dieses Vertrags die Testversion beinhaltet, sofern nicht etwas anderes festgehalten ist.
- 6.4 Falls eine Vertragspartei eine wesentliche Bestimmung dieses Vertrags verletzt, ist die andere Vertragspartei berechtigt, den Vertrag aus wichtigem Grund zu beenden. In Bezug auf den Lizenzgeber sind wichtige Gründe für eine Vertragsbeendigung insbesondere die Nichteinhaltung einer Bestimmung dieses Vertrags seitens des Lizenznehmers, einschließlich Zahlungsverzug und Verwendung einer Testversion für gewerbliche Zwecke oder nach dem Testzeitraum.
- 6.5 Der Lizenznehmer ist bei Vertragsbeendigung verpflichtet, die lizenzierte Technologie zur Gänze aus einer Softwareentwicklungsumgebung zu entfernen und alle entsprechenden Dateien zu entfernen/löschen. Der Lizenznehmer darf seinen Endnutzern keine weiteren Sublizenzen einräumen und Lizenznehmeranwendungen nicht vertreiben oder die lizenzierte Technologie anderweitig zur Verfügung stellen. Der Lizenznehmer wird dem Lizenzgeber auf

dessen angemessenes Verlangen die Einhaltung seiner Verpflichtungen gemäß diesem Punkt 6.5 nachweisen.

- 6.6 Darüber hinaus werden alle Gebühren und die offene Gegenleistung, die der Lizenznehmer dem Lizenzgeber für Zeiträume vor dem Tag der Wirksamkeit der Vertragsbeendigung schuldet, unverzüglich zur Zahlung fällig.

7. GEWÄHRLEISTUNG UND HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG

- 7.1 Der Lizenznehmer nimmt ausdrücklich zur Kenntnis und bestätigt wie folgt:
- 7.1.1 Der Lizenznehmer hatte die Möglichkeit, die lizenzierte Technologie, ihre Funktionen und ihre Gebrauchstauglichkeit mittels der vom Lizenzgeber unentgeltlich zur Verfügung gestellten Testversion herunterzuladen und zu testen.
- 7.1.2 DIE LIZENZIERTTE TECHNOLOGIE WIRD IM DERZEITIGEN ZUSTAND UND NACH VERFÜGBARKEIT ZUR VERFÜGUNG GESTELLT UND DIE VERWENDUNG DERSELBEN ERFOLGT AUF ALLEINIGE GEFAHR UND KOSTEN DES LIZENZNEHMERS; DER LIZENZGEBER KANN NICHT GARANTIEREN, DASS DIE LIZENZIERTTE TECHNOLOGIE EINE FEHLERFREIE OPTISCHE ZEICHENERKENNUNG VON 100% GENAUIGKEIT BIETET, BIETET JEDOCH ALS ERGEBNIS EINEN "GENAUESTEN VORSCHLAG" DER OPTISCHEN ZEICHENERKENNUNG.
- 7.1.3 DER LIZENZGEBER SCHLIESST AUSDRÜCKLICH ALLE AUSDRÜCKLICHEN ODER STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNGEN, BESTÄTIGUNGEN, GARANTIEEN, BEDINGUNGEN UND ZUSICHERUNGEN, INSBESONDERE ALLE BEDINGUNGEN, BESTÄTIGUNGEN, GARANTIEEN, ZUSICHERUNGEN ODER GEWÄHRLEISTUNGEN FÜR HALTBARKEIT, MARKTGÄNGIGKEIT, MARKTGÄNGIGE QUALITÄT, ZUFRIEDENSTELLEND E QUALITÄT, RICHTIGKEIT, EIGENTUMSRECHT, NICHTVERLETZUNG UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK ODER EINE BESTIMMTE VERWENDUNG ODER AUS EINEM GESETZ ODER EINER USANCE ODER EINER REGELMÄSSIGEN VERHALTENSWEISE ODER EINEM HANDELSBRAUCH IM ZUSAMMENHANG MIT DEN VEREINBARTEN LEISTUNGEN ODER DER LIZENZIERTEN TECHNOLOGIE IN DEM NACH ANWENDBAREN GESETZEN UND VORSCHRIFTEN HÖCHSTZULÄSSIGEN AUSMASS AUS.
- 7.1.4 MÜNDLICH ODER SCHRIFTLICH ERTEILTE EMPFEHLUNGEN ODER INFORMATIONEN DES LIZENZGEBERS BEGRÜNDEN GEGENÜBER DEM LIZENZNEHMER KEINE GEWÄHRLEISTUNG, SOFERN DIESE NICHT AUSDRÜCKLICH ALS SOLCHE IN DIESEM VERTRAG FESTGEHALTEN SIND.
- 7.2 DER LIZENZGEBER LEISTET INSBESONDERE UND OHNE EINSCHRÄNKUNG DER VORSTEHENDEN BESTIMMUNGEN NICHT GEWÄHR, DASS:

- 7.2.1 DIE LIZENZIERTE TECHNOLOGIE ODER IHRE FUNKTIONALITÄT UND QUALITÄT DEN ANFORDERUNGEN UND ERWARTUNGEN DES LIZENZNEHMERS ENTSPRICHT;
- 7.2.2 DIE LIZENZIERTE TECHNOLOGIE UNUNTERBROCHEN, ZEITGERECHT, SICHER ODER MÄNGEL- UND UNTERBRECHUNGSFREI ODER RICHTIG FUNKTIONIERT;
- 7.2.3 DIE JEWEILIGE DOKUMENTATION DER LIZENZIERTEN TECHNOLOGIE (EINSCHLIESSLICH HANDBÜCHERN) VOLLSTÄNDIG, RICHTIG UND NICHT IRREFÜHREND IST; ODER
- 7.2.4 MÄNGEL UND FEHLER DER LIZENZIERTEN TECHNOLOGIE BEHOBBEN WERDEN.
- 7.3 DER LIZENZGEBER HAFTET AUSSCHLIESSLICH FÜR VORSÄTZLICH ODER GROB FAHRLÄSSIG VERURSACHTE SCHÄDEN. JEDE HAFTUNG FÜR LEICHT FAHRLÄSSIG VERURSACHTE SCHÄDEN WIRD AUSDRÜCKLICH AUSGESCHLOSSEN. EIN ANSPRUCH GEGEN DEN LIZENZGEBER MUSS INNERHALB VON SECHS (6) MONATEN, NACHDEM DER LIZENZNEHMER KENNTNIS VOM SCHADEN UND DEM FÜR DIESEN SCHADEN VERANTWORTLICHEN ERLANGT, GELTEND GEMACHT WERDEN.
- 7.4 DER LIZENZNEHMER VERSTEHT UND STIMMT ZU, DASS DER LIZENZGEBER IN DEM NACH GELTENDEM RECHT HÖCHSTZULÄSSIGEN AUSMASS NICHT FÜR MANGELNDEN WIRTSCHAFTLICHEN ERFOLG, FOLGESCHÄDEN, NICHT ERZIELTE ODER ENTGANGENE ERSPARNISSE, DURCH EINE BETRIEBSUNTERBRECHUNG ENTSTANDENE KOSTEN, UNMITTELBAREN, MITTELBAREN, BEILÄUFIG ENTSTANDENEN, SONDER-, FOLGESCHADEN ODER VERSCHÄRFTEN SCHADENERSATZ, INSBESONDERE NICHT FÜR SCHÄDEN FÜR ENTGANGENEN GEWINN, ENTGANGENE ZINSEN, ENTGANGENEN GOODWILL ODER NUTZEN, DATENVERLUST ODER SONSTIGE IMMATERIELLE VERLUSTE (SELBST WENN DER LIZENZGEBER VON DER MÖGLICHKEIT DIESER SCHÄDEN IN KENNTNIS GESETZT WURDE), SCHÄDEN AUS ANSPRÜCHEN DRITTER ODER SCHÄDEN AUS DEM VERLUST VON DATEN SOWIE DEREN WIEDERHERSTELLUNG SOWIE SCHÄDEN DER ANLAGEN DES LIZENZNEHMERS AUFGRUND DESSEN INSTALLATION ODER VERWENDUNG DER LIZENZIERTEN TECHNOLOGIE ODER ANDERWEITIG AUS DER LIZENZIERTEN TECHNOLOGIE HAFTET. DARÜBER HINAUS HAFTET DER LIZENZGEBER NICHT FÜR DATEN, DIE IM ZUSAMMENHANG MIT DER LIZENZIERTEN TECHNOLOGIE GELESEN, GESPEICHERT, VERARBEITET WERDEN ODER AUF DIE IN DIESEM ZUSAMMENHANG ZUGEGRIFFEN WIRD, ODER FÜR DIE KOSTEN DER WIEDERHERSTELLUNG DIESER DATEN.
- 7.5 Alle Ansprüche sind unter Ausschluss der persönlichen Haftung aller Organe, Vertreter, Mitarbeiter und Subauftragnehmer des Lizenzgebers ausschließlich gegenüber dem Lizenzgeber geltend zu machen.
- 7.6 Dem Lizenzgeber sind keine Rechte Dritter bekannt, die der Verwendung der lizenzierten Technologie durch den Lizenznehmer entgegenstehen, mit Ausnahme des notwendigen Kaufs entsprechender Lizenzen für die "iOS SDK"

Software von der Apple Inc. oder die "Android SDK" Software von der Google Inc. oder die "Windows 10 SDK" Software von der Microsoft Corporation gemäß Punkt 3.1. DER LIZENZGEBER HAFTET AUF KEINE WIE AUCH IMMER GEARTETE WEISE DAFÜR, DASS DIE LIZENZIERTE TECHNOLOGIE UND DAS LIZENZIERTER KNOW-HOW FREI VON RECHTEN DRITTER SIND.

- 7.7 Der Quellcode der lizenzierten Technologie enthält und verwendet Quellcode, der entsprechend bestimmten Lizenzvereinbarungen von Dritten entwickelt wurde und in deren Eigentum steht. Diese Drittprodukte und die enthaltenen entsprechenden Lizenzen sind auf [<https://www.anyline.io/imprint-and-legal/>] abrufbar. Zur Erfüllung der verschiedenen in diesen Lizenzvereinbarungen enthaltenen Open Source Lizenzen ist der Lizenznehmer verpflichtet, die Informationen über Drittprodukte und die enthaltenen entsprechenden Lizenzen, die auf [<https://www.anyline.io/imprint-and-legal/>] abrufbar sind, seinen Endnutzern zur Verfügung zu stellen, indem er sie in seine Lizenzverträge mit Endnutzern aufnimmt.
- 7.8 Keine Bestimmung in diesem Vertrag ist als Gewährleistung oder Zusicherung auszulegen, dass die mit der lizenzierten Technologie hergestellten Produkte Sicherheits-, Leistungs- oder sonstigen Standards entsprechen, die von einer Regierungsbehörde oder anderweitig auferlegt werden. Der Lizenzgeber gibt keinerlei ausdrückliche oder stillschweigende Zusicherungen oder Gewährleistungen in Bezug auf die Herstellung, Verwendung, den Verkauf oder die sonstige Verfügung über Produkte seitens des Lizenznehmers, die mit oder aufgrund von mit der lizenzierten Technologie angewandten Methoden hergestellt wurden, ab und übernimmt diesbezüglich keine Haftung.
- 7.9 DIE MAXIMALE GESAMTHAFTUNG DES LIZENZGEBERS - UNGEACHTET DES RECHTSGRUNDS - IN FÄLLEN AUFGRUND DER VERWENDUNG DER LIZENZIERTEN TECHNOLOGIE SEITENS DES LIZENZNEHMERS, VON MÄNGELN DER LIZENZIERTEN SOFTWARE ODER EINER HANDLUNG ODER UNTERLASSUNG SEITENS DES LIZENZGEBERS IST - IM GESETZLICH ZULÄSSIGEN AUSMASS - AUF DIE GEGENLEISTUNG BESCHRÄNKT, DIE DER LIZENZGEBER IM RAHMEN DIESES VERTRAGS ERHALTEN HAT.
- 7.10 DIE VORSTEHENDEN BESCHRÄNKUNGEN, AUSSCHLÜSSE UND HAFTUNGS AUSSCHLÜSSE GELTEN IN DEM NACH ANWENDBAREN GESETZEN UND VORSCHRIFTEN HÖCHST ZULÄSSIGEN AUSMASS.

8. SCHADLOSHALTUNG

Der Lizenznehmer ist verpflichtet, den Lizenzgeber und dessen verbundene Unternehmen, deren jeweilige Geschäftsführer, Organe, Mitarbeiter, Co-Branding Partner, Bevollmächtigten und unabhängigen Auftragnehmer (die "**schadlosgehaltenen Parteien**") in Bezug auf alle Verluste, Verbindlichkeiten, Ansprüche, Forderungen, Schäden, Kosten und Ausgaben einschließlich Rechtsanwalts- und sonstiger Rechtskosten und Auslagen schad- und klaglos zu halten, die den schadlosgehaltenen Parteien auch aufgrund eines Anspruchs eines Dritten infolge dessen entstanden sind, dass der Lizenznehmer seine

Verpflichtungen im Rahmen der Bestellung, dieses Vertrags oder geltender Gesetze oder anderweitig aufgrund der Verwendung der lizenzierten Technologie verletzt hat.

9. IMMATERIALGÜTERRECHTE

- 9.1 Eigentumsvorbehalt. Mit Ausnahme der dem Lizenznehmer im Rahmen dieses Vertrags und der Bestellung eingeräumten Lizenz behält der Lizenzgeber alle Rechte an der lizenzierten Technologie einschließlich aller weltweiten Technologie- und Immaterialgüter- und Eigentumsrechte daran. Der Lizenznehmer ist Eigentümer aller Rechte an Lizenznehmeranwendungen, mit Ausnahme der Komponenten der lizenzierten Technologie, die in diese integriert werden und gemäß diesem Vertrag darin verwendet werden dürfen.
- 9.2 Erhalt von Hinweisen. Dem Lizenznehmer ist es nicht gestattet, Urheberrechtsvermerke oder sonstige Eigentumsvermerke des Lizenzgebers von der lizenzierten Technologie oder von im Rahmen dieses Vertrags zur Verfügung gestellten Materialien zu entfernen, zu verbergen oder unkenntlich zu machen, und er ist verpflichtet, alle diese Vermerke und Erklärungen bei Aufnahme von lizenzierter Technologie oder Materialien in abgeleitete Anwendungen und/oder Lizenznehmeranwendungen abzubilden. Die unterlassene Aufnahme von Urheberrechtsvermerken oder sonstigen Eigentumsvermerken von lizenzierter Technologie oder im Rahmen dieses Vertrags zur Verfügung gestellten Materialien in abgeleitete Anwendungen und/oder Lizenznehmeranwendungen gilt als wesentliche Verletzung dieses Vertrags.
- 9.3 Keine Änderungen. Der Lizenznehmer darf die lizenzierte Technologie weder ändern, editieren, anpassen, einem Reverse-Engineering unterziehen, vervielfältigen, disassemblieren, dekompileieren oder duplizieren noch diesbezüglich andere technische oder logische Verfahren anwenden, um deren Struktur, Prozesse, Funktionsweise oder sonstigen schutzfähigen Merkmale zu beeinflussen oder Informationen darüber zu erlangen.

10. MASSGEBLICHE MITTEILUNGEN

- 10.1 Alle maßgeblichen Mitteilungen, die diesen Vertrag betreffen oder nach diesem Vertrag erforderlich sind, bedürfen der Schriftform und sind an die in der Bestellung genannte Anschrift zu übermitteln, sofern nach zwingendem Recht nicht eine andere Form erforderlich ist. Eine per Telefax oder E-Mail übermittelte Benachrichtigung gilt als schriftliche Mitteilung.
- 10.2 Jede Vertragspartei ist verpflichtet, der anderen Vertragspartei jede Änderung ihrer Kontaktadresse mitzuteilen. Ansonsten gelten Mitteilungen an die in der Bestellung genannte Anschrift als übermittelt.

11. DATENSCHUTZ

- 11.1 Die Vertragsparteien vereinbaren die Einhaltung aller geltenden Bestimmungen des DSG 2000 und werden dafür sorgen, dass ihre Mitarbeiter die Bestimmungen von § 15 DSG erfüllen.
- 11.2 Die Datenschutzrichtlinie des Lizenzgebers [<https://www.anyline.io/imprint-and-legal/>] in der jeweils geltenden Fassung bildet einen integrierenden Bestandteil dieses Vertrags.

12. ANWENDBARES RECHT UND GERICHTSSTAND

- 12.1 Dieser Vertrag, die Bestellung und alle nicht vertraglichen Verpflichtungen aus oder im Zusammenhang mit diesem Vertrag unterliegen österreichischem Recht unter Ausschluss von dessen Kollisionsnormen und des UN-Kaufrechts.
- 12.2 Für alle Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit diesem Vertrag (einschließlich einer Streitigkeit im Zusammenhang mit dem Bestehen, der Gültigkeit oder Beendigung dieses Vertrags oder einer nicht vertraglichen Verpflichtung aus oder im Zusammenhang mit diesem Vertrag) bzw. der Bestellung sind ausschließlich die Gerichte in Wien zuständig.

13. SONSTIGE BESTIMMUNGEN

- 13.1 Dieser Vertrag, alle in diesem Vertrag genannten Vereinbarungen und die Bestellung umfassen die vollständige und ausschließliche Übereinkunft und Vereinbarung zwischen den Vertragsparteien im Hinblick auf den Vertragsgegenstand und ersetzen alle früheren oder gleichzeitigen, schriftlichen oder mündlichen Vereinbarungen oder Übereinkünfte über den Vertragsgegenstand. Der Lizenznehmer bestätigt, dass zusätzliche oder abweichende Bestimmungen aus anderen früheren mündlichen oder schriftlichen Besprechungen oder Verhandlungen nicht gelten. Die Nichtdurchsetzung einer Bestimmung dieses Vertrags gilt nicht als Verzicht auf die künftige Durchsetzung dieser oder einer anderen Bestimmung.
- 13.2 Jeder Verzicht auf diesen Vertrag und jede Änderung oder Ergänzung dieses Vertrags bedarf der Schriftform und ist von bevollmächtigten Vertretern der Vertragsparteien zu unterzeichnen. Dies gilt auch für eine Änderung oder ein Abgehen von diesem Schriftformerfordernis.
- 13.3 Dieser Vertrag gilt für den Lizenznehmer persönlich und darf ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers aus keinem wie auch immer gearteten Grund (insbesondere nicht von Gesetzes wegen, aufgrund einer Verschmelzung, Umgründung oder infolge eines Erwerbs oder eines Eigentümerwechsels, an dem der Lizenznehmer beteiligt ist) abgetreten oder übertragen werden und jede Handlung oder Vorgehensweise entgegen den vorstehenden Bestimmungen bewirkt, dass dieser Vertrag und die Bestellung null und nichtig sind und die dem

Lizenznehmer vom Lizenzgeber eingeräumte Lizenz mit sofortiger Wirkung erlischt. Der Lizenzgeber behält sich ausdrücklich vor, diesen Vertrag abzutreten und seine Verpflichtungen im Rahmen dieses Vertrags zu übertragen.

- 13.4 Lizenzgeber und Lizenznehmer sind unabhängige Parteien. Keine Bestimmung in diesem Vertrag wird so ausgelegt, dass eine Vertragspartei Bevollmächtigter, Mitarbeiter, Franchisenehmer, Joint-Venture-Partner oder gesetzlicher Vertreter der anderen Vertragspartei wird.
- 13.5 Wenn eine Bestimmung dieses Vertrags unwirksam ist oder wird oder dieser Vertrag eine Lücke enthält, berührt dies nicht die Gültigkeit der übrigen Bestimmungen. Anstelle der unwirksamen Bestimmung gilt zwischen den Vertragsparteien eine wirksame Bestimmung als vereinbart, die der wirtschaftlichen Absicht der Vertragsparteien am nächsten kommt. Dies gilt auch für allfällige Lücken.
- 13.6 Dem Lizenzgeber oder einem künftigen Eigentümer der lizenzierten Technologie ist es gestattet, den Namen des Lizenznehmers bzw. die Firmenbezeichnung und jene Produkte des Lizenznehmers, die die lizenzierte Technologie verwenden oder enthalten, auf der Produktwebsite und in diesbezüglichen Materialien des Lizenzgebers zu nennen und offenzulegen.