

Allgemeine Geschäftsbedingungen

Der VR Motion Learning GmbH & Co KG

**Für den Verkauf von Spiele- und Trainings-Software und digitalen
Inhalten**

May 2026

**VR Motion Learning GmbH & Co KG
Spinozagasse 20, A-1170, Wien, Österreich
Tel: +43 1 909 2900**

**E-Mail: info@vr-motion-learning.com
FN 518808 d**

1. Vertragsumfang und Gültigkeit

- 1.1. Die nachstehenden Bedingungen gelten für alle Dienstleistungen und Lieferungen, die der Spiele- und Trainings-Software-Anbieter VR Motion Learning GmbH & Co KG im Rahmen dieses Vertrages durchführt. Die Vereinbarung regelt den Kauf von Software-Inhalten, digitalen Inhalten (VR Motion Learning-Inhalte), Abonnements von Inhalten und In-Game-Inhalten. Dies gilt unabhängig von der Plattform und davon, ob diese Inhalte heruntergeladen oder auf Servern oder Clouds gehostet werden.
- 1.2. Die Lieferungen, Leistungen und Angebote der VR Motion Learning GmbH & Co KG erfolgen ausschließlich aufgrund dieser Geschäftsbedingungen, auch wenn sie nicht nochmals ausdrücklich vereinbart werden. Mit Bestellung der Ware oder Leistung gelten diese Bedingungen als angenommen.
- 1.3. Die Einkaufsbedingungen des Vertragspartners werden für das gegenständliche Rechtsgeschäft und die gesamte Geschäftsbeziehung hiermit ausgeschlossen.
- 1.4. Angebote sind grundsätzlich freibleibend. Die Bestellung entspricht einem Angebot zum Kauf von VR Motion Learning-Inhalten zum jeweils angegebenen Kaufpreis und gemäß den angezeigten Bedingungen.
- 1.5. Das UN-Übereinkommen über Verträge über den Internationalen Warenkauf (UN-Kaufrecht) findet keine Anwendung für diese Vereinbarung oder für Streitigkeiten, die sich aus oder im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung ergeben.

2. Kauf von VR Motion Learning-Inhalten

- 2.1. VR Motion Learning-Inhalte dürfen nur von Personen erworben werden, die ihren Wohnsitz in Ländern haben, in denen der Zugriff auf und die Nutzung von VR Motion Learning-Inhalten erlaubt sind. VR Motion Learning GmbH & Co KG behält sich das Recht vor, Kaufangebote und sonstige Möglichkeiten des Zugriffs auf VR Motion Learning-Inhalte aus jeglichem Grund abzulehnen, einzuschränken oder zu sperren.
- 2.2. Für den Kauf und die Nutzung von VR Motion Learning-Inhalten müssen Sie ein Benutzerkonto eröffnen. Diese Vereinbarung sowie die durch Bezugnahme darin aufgenommene VR Motion Learning-Nutzervereinbarung und die Datenschutz-Richtlinie von VR Motion Learning gelten für erworbene VR Motion Learning-Inhalte. Wenn Sie vor dem Zugriff auf oder Download von Software oder innerhalb eines Softwareprodukts etwaigen ergänzenden Bedingungen zustimmen, so sind auch diese Bedingungen auf die VR Motion Learning-Inhalte anwendbar.
- 2.3. Um den Kauf abzuschließen, müssen Sie eine Zahlungsmethode angeben. Sie bestätigen mit Aufgabe einer Bestellung von VR Motion Learning-Inhalten und der Angabe Ihrer Zahlungsdaten, dass
 - Sie Ihre Kaufdetails überprüft haben,
 - Sie diese Vereinbarung sowie etwaige ergänzende Bedingungen gelesen haben und diesen zustimmen,
 - Ihre Rechnungsadresse und Ihre Zahlungsdaten vollständig und richtig sind und
 - Sie zur Nutzung der Zahlungsmethode befugt sind.
 - Sie zustimmen, dass der Zahlungsanbieter Global Payments s.r.o. Ihre personenbezogenen Daten für den Kaufvorgang verarbeitet.
- 2.4. Wenn Ihr Angebot (Bestellung, siehe 1.4.) akzeptiert wird, buchen wir den Kaufpreis laut Zahlungsmethode ab und senden Ihnen eine Kaufbestätigung per E-Mail (Konto, siehe 4.2.). Die Bereitstellung der VR Motion Learning-Inhalte erfolgt erst nach Autorisierung der Zahlung durch Ihren Zahlungsanbieter.

3. Abonnements von VR Motion Learning-Inhalten

- 3.1. Wenn Sie VR Motion Learning-Inhalte abonnieren, autorisieren Sie die VR Motion Learning GmbH & Co KG zur automatischen Abbuchung des Kaufpreises, ausgeführt durch Global Payments s.r.o.:
 - Zu Beginn des Abonnementszeitraums, nach Ablauf eines etwaigen Testzeitraums oder an einem anderen, von der VR Motion Learning GmbH & Co KG angegebenen Datum und
 - an jedem nachfolgenden Verlängerungsdatum, und zwar ohne weitere Zutun Ihrerseits.

- 3.2. Wenn Ihre Kreditkarte abläuft, kann Ihr Anbieter der Firma Global Payments s.r.o. die aktualisierten Kreditkartendaten zur Verfügung stellen, damit Sie Ihr Abonnement ohne Unterbrechungen weiter beziehen können. Falls Sie diesen Service nicht mehr nutzen möchten, setzen Sie sich diesbezüglich mit Ihrer Bank in Verbindung.
- 3.3. Ihr Abonnement wird automatisch verlängert, bis Sie es kündigen. Sie können Ihr Abonnement jederzeit kündigen. Sie können Ihr Abonnement bis zum Ende des Abonnementzeitraums weiter nutzen. Weiters gilt, dass Abonnementdienste nur nach der ersten Abonnierung storniert werden können und nicht bei jeder automatischen Verlängerung.
- 3.4. Die VR Motion Learning GmbH & Co KG behält sich das Recht vor, den Kaufpreis eines Abonnements jederzeit zu ändern. In solchen Fällen werden Sie mindestens dreißig (30) Tage im Voraus informiert. Indem Sie das Abonnement weiter nutzen, stimmen Sie dem neuen Kaufpreis zu, der im Folgezeitraum regelmäßig abgebucht wird.
- 3.5. Bestimmte Abonnements können Sie kostenlos testen. Wenn Sie sich für einen kostenlosen Test anmelden, wird der Kaufpreis des Abonnements nach Ablauf des kostenlosen Testzeitraums erstmalig abgebucht (sofern nicht anders angegeben). Wenn Sie den Kaufpreis nicht zahlen möchten, müssen Sie das Abonnement vor Ablauf des Testzeitraums kündigen.
- 3.6. Eine Ausnahme stellt die limitierte Beta-Testversion dar: nach Ablauf dieser kostenlosen Beta-Testversion wird kein Kaufpreis abgebucht.

4. Benutzerkonto bei VR Motion Learning

- 4.1. Für den Zugriff auf und die Nutzung von VR Motion Learning-Inhalten benötigen alle Spieler/innen ein Benutzerkonto. Die VR Motion Learning-Nutzervereinbarung muss für die Erstellung des Benutzerkontos vor Spielbeginn von jeder/jedem Spieler/in gelesen und unterzeichnet werden.
- 4.2. Um ein Benutzerkonto zu erstellen, müssen Spieler/innen über eine E-Mail-Adresse verfügen sowie wahrheitsgemäße und vollständige Angaben machen. Sie müssen zur Nutzung der VR Motion Learning-Inhalte, für die sich die Spieler/innen registrieren, berechtigt sein und Ihren Wohnsitz in einem Land haben, in dem die Nutzung der VR Motion Learning-Inhalte gestattet ist.
- 4.3. Sie verpflichten sich, weder ein IP-Proxying noch ein sonstiges Verfahren einzusetzen, um den Ort Ihres Wohnsitzes zu verschleiern, wobei dies sowohl im Hinblick auf eine Umgehung von geografischen Beschränkungen hinsichtlich der Inhalte von Spielen als auch für Käufe zu an Ihrem geografischen Standort nicht geltenden Bedingungen und für sonstige Zwecke einer entsprechenden Verschleierung gilt.
- 4.5. Ihre Nutzung der Dienste und Inhalte muss den in der VR Motion Learning-Nutzervereinbarung angegebenen Regeln folgen. Jede sonstige Nutzung der Dienste und Inhalte stellt einen wesentlichen Verstoß gegen diese Vereinbarung dar.
- 4.6. Minderjährige Personen sollten diese Vereinbarung mit Ihrem Elternteil oder Erziehungsberechtigten durchsehen, um sicherzustellen, dass der/die Minderjährige und der Elternteil oder Erziehungsberechtigte diese Vereinbarung verstehen.

5. Preise

- 5.1. Wenn Sie VR Motion Learning-Inhalte kaufen, entspricht der zahlbare Betrag dem zum Zeitpunkt des Kaufs angezeigten Preis. Sie stimmen zu, sämtliche angezeigten Gebühren einschließlich der geltenden Umsatzsteuer zu zahlen, die die VR Motion Learning GmbH & Co KG für Ihren Kauf erhebt. Alle Gebühren und Steuern (insbesondere USt) werden aufgrund der jeweils gültigen Gesetzeslage berechnet. Falls die Abgabenbehörden darüber hinaus nachträglich Steuern oder Abgaben vorschreiben, gehen diese zu Lasten des Vertragspartners.
- 5.2. Bitte beachten Sie, dass Ihr Zahlungsanbieter gegebenenfalls eine Wechselkursgebühr oder zusätzliche Bearbeitungsgebühren berechnet. Diese Kosten fallen nicht in den Verantwortungsbereich von der VR Motion Learning GmbH & Co KG. Bitte kontaktieren Sie diesbezüglich Ihren Zahlungsanbieter.

6. Widerruf

- 6.1. Innerhalb von 14 Tagen ab dem Kaufdatum können Sie ohne Angabe von Gründen von dem Vertrag zurücktreten.
- 6.2. Dies trifft nicht zu, wenn Sie ausdrücklich zugestimmt haben, auf die digitalen Inhalte unmittelbar nach dem Kaufvorgang zuzugreifen und den dadurch bedingten Verlust Ihrer Widerrufsrechte zur Kenntnis genommen haben.
- 6.3. Für den Widerruf können Sie das Muster-Widerrufsformular, welches unter (<https://www.vr-motion-learning.com/>) zu finden ist, verwenden - es ist jedoch nicht vorgeschrieben. Zur Wahrung der Widerrufsfrist reicht es aus, dass Sie die Mitteilung über die Ausübung des Widerrufsrechts vor Ablauf der Widerrufsfrist absenden.
- 6.4. Falls Sie nicht das Muster-Widerrufsformular verwenden, können Sie mittels einer eindeutigen Erklärung (z.B. ein mit der Post oder E-Mail) die VR Motion Learning GmbH & Co KG über Ihre Entscheidung, diesen Vertrag zu widerrufen, in Kenntnis setzen.
- 6.5. Folgen des Widerrufs: Wir werden Ihnen die Zahlung innerhalb von 14 Tagen nach Erhalt Ihrer Widerrufsmittteilung zurückerstatten. Die Rückzahlung wird durch die Firma Global Payments s.r.o. durchgeführt, wir werden Ihnen hierfür keine Entgelte berechnen.

7. Gewährleistung, Wartung, Änderungen

- 7.1. Die VR Motion Learning GmbH & Co KG gewährleistet, dass die Software die in der Abonnementbeschreibung beschriebenen Funktionen erfüllt, sofern die Software auf dem im Vertrag beschriebenen Betriebssystem und der kompatiblen Hardware genutzt wird.
- 7.2. Der User hat keinen Anspruch auf Aufrechterhaltung oder Herbeiführung eines bestimmten Zustandes oder Funktionsumfangs des Spiels (z.B. Spielfortschritt, Spielstände, Highscores). Etwaige Mängelansprüche des Users, welche die technische Spielbarkeit des Spiels selbst betreffen, bleiben unberührt. Aufgrund der beständigen Weiterentwicklung der Spiele behält sich der Anbieter das Recht vor, neue virtuelle Währungen und Premium-Features anzubieten und/oder diese aus dem Angebot herauszunehmen, zu ändern oder in der kostenlosen Basisversion zur Verfügung zu stellen.
- 7.3. Im Falle der Gewährleistung hat Verbesserung jedenfalls Vorrang vor Preisminderung oder Wandlung. Bei gerechtfertigter und binnen angemessener Frist erhobenen Mängelrüge werden die Mängel in angemessener Frist behoben, wobei der Vertragspartner der VR Motion Learning GmbH & Co KG alle zur Untersuchung und Mängelbehebung erforderlichen Maßnahmen ermöglicht.
- 7.4. Ferner übernimmt die VR Motion Learning GmbH & Co KG keine Gewähr für Fehler, Störungen oder Schäden, die auf unsachgemäße Bedienung, geänderter Betriebssystemkomponenten, Inhalte, Schnittstellen und Parameter, Verwendung ungeeigneter bzw. inkompatibler Hardware und Datenträger, soweit solche vorgeschrieben sind, anormale Betriebsbedingungen (insbesondere Abweichungen von den Installations- und Raumbedingungen) zurückzuführen sind.
- 7.4. Gewährleistungsansprüche verjähren in zwei (2) Jahren ab Übergabe, wobei in den ersten sechs (6) Monaten ab Übergabe die Beweislastumkehr gilt.

8. Haftung

- 8.1. Die VR Motion Learning GmbH & Co KG haftet für von ihr nachweislich verschuldete Schäden nur im Falle groben Verschuldens. Dies gilt sinngemäß auch für Schäden, die auf von ihr beigezogene Dritte zurückgehen.
- 8.2. Die Haftung für mittelbare Schäden - wie beispielsweise entgangenen Gewinn, Kosten, die mit einer Betriebsunterbrechung verbunden sind, Datenverluste oder Ansprüche Dritter - wird ausdrücklich ausgeschlossen.
- 8.3. Soweit und solange Verpflichtungen infolge höherer Gewalt, wie z.B. Krieg, Terrorismus, Naturkatastrophen, Feuer, Streik, Aussperrung, Embargo, hoheitlicher Eingriffe, Epidemien, Pandemien, Ausfall der Stromversorgung, Ausfall von Transportmitteln, Ausfall von Telekommunikationsnetzen bzw. Datenleitungen, sich auf die Dienstleistungen auswirkende Gesetzesänderungen nach Vertragsabschluss oder sonstiger Nichtverfügbarkeit von digitalen

Inhalten nicht fristgerecht oder nicht ordnungsgemäß erfüllt werden können, stellt dies keine Vertragsverletzung dar.

- 8.4. Die Haftung für etwaige Beschädigungen der Hardware, etwa aufgrund hektischer Bewegungen und falscher Ausführung der Trainings-Software wird ausgeschlossen (siehe Punkt 7.3.). Darüber hinaus ist die VR Motion Learning GmbH & Co KG nicht haftbar für etwaige Beschädigungen der direkten Umgebung des Users. Es ist Ihre Pflicht, eine geeignete und sichere Umgebung vor Spielbeginn zu schaffen.

9. Urheberrecht und Lizenzen

- 9.1. Alle Urheberrechte an den vereinbarten Leistungen (Software-Programme, digitale Inhalte, etc.) stehen ausschließlich der VR Motion Learning GmbH & Co KG zu. Der/die Vertragspartner/in erhält ausschließlich das Recht, die Software nach Bezahlung des vereinbarten Entgelts ausschließlich zu eigenen Zwecken, nur für die kompatible Hardware und im Ausmaß der erworbenen Anzahl der Lizenzen für die gleichzeitige Nutzung zu verwenden. Durch den gegenständlichen Vertrag wird lediglich eine Werknutzungsbewilligung erworben. Eine Verbreitung durch den/die Vertragspartner/in ist gemäß Urheberrechtsgesetz ausgeschlossen. Jede Verletzung der Urheberrechte der VR Motion Learning GmbH & Co KG zieht Schadenersatzansprüche nach sich, wobei in einem solchen Fall volle Genugtuung zu leisten ist.
- 9.2. Die Nutzung der Spiele-Software der VR Motion Learning GmbH & Co KG erfordert das Herunterladen und die Installation von digitalen Inhalten und vertragsgegenständlichen Leistungen auf Ihrer Hardware. Die VR Motion Learning GmbH & Co KG räumt Ihnen eine nicht-ausschließliche Lizenz und das Recht zur Nutzung der vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen für den persönlichen, ausschließlich privaten Gebrauch (soweit eine kommerzielle Nutzung nicht ausdrücklich durch die vorliegenden Vertragsbedingungen oder gemäß den einschlägigen Abonnementbedingungen gestattet ist) ein.
- 9.3. Die vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen sind Gegenstand einer Lizenzeinräumung, d.h. sie werden nicht veräußert. Die Ihnen eingeräumte Lizenz begründet keinerlei Eigentumsrechte an und in Bezug auf die vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen. Damit Sie die Inhalte und vertragsgegenständlichen Leistungen nutzen können, bedarf es der Einrichtung und Unterhaltung eines Benutzerkontos, einer stetigen Internetverbindung, Software und der benötigten, kompatiblen Hardware. Die für den Zugriff auf und die Nutzung von VR Motion Learning-Inhalten erforderliche Technik, Internetverbindung und Gebühren werden von Ihnen auf Ihre Kosten bereitgestellt.
- 9.4. Die VR Motion Learning GmbH & Co KG behält sich das Recht vor, den vertragsgegenständlichen Inhalten und Leistungen gegebenenfalls automatisch einem Update zu unterziehen, sodass sich die Systemvoraussetzungen für die Nutzung der vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen gegebenenfalls mit der Zeit verändern. Sie erklären sich mit derartigen automatischen Updates einverstanden, Ihnen ist bekannt und Sie erkennen an, dass die vorliegende Vereinbarung (einschließlich der Abonnementbedingungen) Ihnen keinerlei Anspruch auf zukünftige Updates, neue Versionen oder sonstige Verbesserungen der vertragsgegenständlichen Inhalte und Leistungen verleiht.
- 9.5. Durch die Teilnahme an öffentlichen Online-Matches, Turnieren oder Esports-Events gewähren Nutzer Tennis Esports und seinen Partnern das nicht-exklusive Recht, Spielaufnahmen, Benutzernamen, Avatare, Rankings und zugehörige Ingame-Inhalte für Esports-, Promotion- und Community-Zwecke aufzuzeichnen, zu streamen, zu reproduzieren und zu verbreiten. Private Sprachkommunikation wird im Rahmen dieser Sendungen nicht gestreamt oder verteilt.

10. Streitschlichtung

- 10.1. Die EU-Kommission hat eine Plattform für außergerichtliche Streitschlichtung bereitgestellt. Verbrauchern gibt dies die Möglichkeit, Streitigkeiten im Zusammenhang mit Ihrer Online-Bestellung zunächst ohne die Einschaltung eines Gerichts zu klären. Die Streitbeilegungs-Plattform ist unter dem externen Link <http://ec.europa.eu/consumers/odr> erreichbar.

11. Schlussbestimmungen

- 11.1. Soweit nicht anders vereinbart, gelten die zwischen Unternehmern zur Anwendung kommenden gesetzlichen Bestimmungen ausschließlich nach österreichischem Recht. Für eventuelle Streitigkeiten gilt ausschließlich der Zuständigkeit des Handelsgerichts Wien als vereinbart. Für den Verkauf an Verbraucher im Sinne des Konsumentenschutzgesetzes gelten die vorstehenden Bestimmungen nur insoweit, als das Konsumentenschutzgesetz nicht zwingend andere Bestimmungen vorsieht. Die Nichteinhaltung wesentlicher Vertragsbestandteile berechtigt die Vertragspartner zur vorzeitigen fristlosen Auflösung des Vertrages.
- 11.2. Änderungen und Ergänzungen des Vertrags bedürfen der Schriftform. Das gilt auch für die Aufhebung dieses Formerfordernisses. Die VR Motion Learning GmbH & Co KG kann diese Vereinbarung von Zeit zu Zeit ändern, sehen Sie sie also bitte regelmäßig durch. Für Die VR Motion Learning-User, die dieser Vereinbarung vor ihrer Änderung zugestimmt haben, tritt die geänderte Fassung 30 Tage nach ihrer Veröffentlichung auf (<https://www.vr-motion-learning.com/>) in Kraft. Durch Ihre fortgesetzte Nutzung der Die VR Motion Learning-Inhalte erklären Sie sich mit den Änderungen einverstanden. Nachdem Sie einer Fassung dieser Vereinbarung zustimmen, werden wir Ihnen gegenüber wesentlichen Bestimmungen, die geändert wurden, nicht durchsetzen, wenn Sie diesen Änderungen nicht ausdrücklich zugestimmt haben. Wenn wir Sie auffordern, wesentlichen Änderungen dieser Vereinbarung zuzustimmen, und Sie dies ablehnen, können Sie ggf. die bereitgestellten Die VR Motion Learning-Inhalte nicht mehr nutzen.
- 11.3. Sollten eine oder mehrere Bestimmungen dieser Geschäftsbedingungen ganz oder teilweise rechtsunwirksam oder undurchführbar sein oder werden, so berührt dies nicht die Rechtswirksamkeit aller anderen Bestimmungen dieses Vertrages. Die Vertragsparteien werden die rechtsunwirksame oder undurchführbare Bestimmung unter partnerschaftlicher Zusammenwirkung durch eine wirksame und durchführbare Bestimmung ersetzen, die dem Inhalt und Zweck der rechtsunwirksamen oder undurchführbaren Bestimmung am nächsten kommt.