



Agenturvermittlungsvertrag

abgeschlossen zwischen

- * **Mag. Ronald Hofstätter**
„White Castle Games & Infotainment“
quartier21 / MQ Museumsplatz 1/6, A-1070 Wien

- im Folgenden kurz [„AGENTUR“] genannt -

einerseits

und

- * **Name**

[*Anschrift*]

- im Folgenden kurz [„AUTOR“] genannt -

andererseits

wie folgt:



1. Vertragsgegenstand

1.1.a „KONZEPT“

Der AUTOR hat das in Beilage 1 näher beschriebene Konzept entwickelt - (im Folgenden auch kurz „KONZEPT“).

1.1.b „SPIEL“

Der AUTOR hat das in Beilage 1 näher beschriebene Spiel erfunden (im Folgenden auch kurz „SPIEL“).

1.2 Die AGENTUR arbeitet unabhängig und vermittelt Spiele und Konzepte an potentielle Interessenten im In- und Ausland wie insbesondere Spieleverlage (im Folgenden auch kurz „LIZENZNEHMER“).

1.3 Ziel und Zweck dieses Vertrages ist die Vermittlung des KONZEPTES / SPIELES durch die AGENTUR. Die AGENTUR übernimmt es, das KONZEPT / SPIEL des AUTORS durch Präsentation und exklusive Verhandlungsführung mit LIZENZNEHMERN zu vermitteln, indem der AUTOR die AGENTUR mit der exklusiven Vermittlung des KONZEPTES / SPIELES entsprechend den Bedingungen dieses Vertrages im eigenen Namen und auf eigene Rechnung der Agentur beauftragt. Mit dem Abschluss dieses Agenturvertrages überträgt der AUTOR exklusiv und weltweit der AGENTUR die zur Erreichung des Vertragszwecks erforderlichen urheberrechtlichen Vervielfältigungs- und Verbreitungsrechte hinsichtlich des KONZEPTES / SPIELES nach Maßgabe der näheren Festlegungen gemäß Punkt 4. dieses Vertrages.

1.4 Damit die AGENTUR die Vermittlung des KONZEPTES / SPIELES nach sämtlichen Anforderungen der LIZENZNEHMER durchführen kann und für den Fall, dass die AGENTUR Änderungen des KONZEPTES / SPIELES für notwendig erachtet, steht es der AGENTUR frei, das KONZEPT / SPIEL mit ausdrücklichem Einverständnis des AUTORS inhaltlich und optisch zu verändern oder abzuändern. Die Stellung des AUTORS als Urheber des KONZEPTES / SPIELES bleibt hierdurch unberührt.

Kommentar: White Castle ist Partner von Hasbro und Pegasus. White Castle entscheidet aber selbständig und immer zum Wohle des Spieles und der bestmöglichen Vermarktung desselben, welchen Verlagen sie ein Spiel präsentiert.

Kommentar: Meist sind Spieleinsendungen an White Castle noch nicht zu 100% zu Ende entwickelt. In der Regel kann jedes Spiel durch die 10 jährige Branchenerfahrung von White Castle verbessert werden. Manchmal reicht ein entscheidendes Detail. Meist ist allerdings ein intensiver Test- und Überarbeitungsprozess von Nöten, um ein gutes Konzept zu einem besonderen Spiel zu machen. Die letzten 5-10% der Entwicklung entsprechen oft dem gleichen Arbeitsaufwand wie bisher vom Autor an Zeit investiert wurde.

2. Rechte und Pflichten des AUTORS

2.1 Der AUTOR hat der AGENTUR, bis zu 3 Stück funktionsfähige Prototypen des KONZEPTES / SPIELES zu liefern, um der AGENTUR eine zeitgerechte Präsentation für eine Vermittlung an LIZENZNEHMER zu ermöglichen.

2.2 Der AUTOR ermächtigt die AGENTUR weiters, im eigenen Namen Lizenzverträge zu branchenüblichen Konditionen mit LIZENZNEHMERN nach freier Wahl der AGENTUR abzuschließen und die der AGENTUR nach Maßgabe der Bestimmungen dieses Vertrages

Kommentar: Für eine schnelle Vermarktung sind mehrere Prototypen von großem Vorteil. Deshalb werden von Spielen mit geringerem Aufwand auch meist 3 Prototypen von uns angefordert. Es können bei sehr aufwändigen Spielen auch weniger sein.

Kommentar: Meist 3-7% je nach Verlag und Typ des Spieles vom Großhandelspreis, zu dem das Spiel vom Verlag an die Großhändler verkauft wird.



eingräumten Werknutzungsrechte auch mit Wirkung für den AUTOR zeitlich, sachlich und räumlich ohne Beschränkungen auf den oder die LIZENZNEHMER zu übertragen.

2.3 Der AUTOR stimmt zu, dass andere Spiele und Konzepte oder Weiterentwicklungen die direkt oder indirekt aus dem KONZEPT / SPIEL vom AUTOR, der AGENTUR oder einem LIZENZNEHMER entwickelt werden, ebenso von der AGENTUR exklusiv betreut werden. Ein gesonderter Agenturvertrag mit inhaltlich gleichlautenden Bedingungen wird ausgefertigt.

2.4 Der AUTOR verpflichtet sich, während der Basisvertragsdauer dieses Vertrages (Punkt 6.1) sowie während einer verlängerten Vertragslaufzeit (Punkt 6.2 oder Punkt 6.3) die Rechte an seinem KONZEPT / SPIEL nicht selbst LIZENZNEHMERN oder anderen Dritten anzubieten, zu publizieren, zu verkaufen oder auf eine andere Art und Weise zu vermarkten. Dieses Verbot umfasst die beschriebenen Tätigkeiten im Unternehmensbereich der AGENTUR, gleichgültig, ob dies im eigenen oder fremden Namen, auf eigene oder fremde Rechnung geschieht und gleichgültig, in welcher Form, sei es unmittelbar oder mittelbar, direkt oder indirekt. Sollte der AUTOR gegen die Verpflichtungen aus diesem Punkt 2.4 verstoßen, hat der AUTOR der AGENTUR 60 % der Einnahmen, die er selbst aus Aktivitäten im Sinne dieses Punktes 2.4 erzielt, herauszugeben und über diese Aktivitäten Rechnung zu legen.

2.5 Der AUTOR verpflichtet sich weiters - insbesondere nach schriftlicher Mitteilung eines Präsentationstermins durch die AGENTUR - potentielle LIZENZNEHMER sowie Personen, die sein KONZEPT / SPIEL prüfen, in dieser Angelegenheit nicht selbst ohne Zustimmung der AGENTUR zu kontaktieren. Darüber hinaus verpflichtet sich der AUTOR, alle bisherigen Kontakte zu potentiellen LIZENZNEHMERN, die den Vertragsgegenstand betreffen, gegenüber der AGENTUR spätestens bei Unterzeichnung dieses Vertrages offen zu legen.

3. Rechte und Pflichten der AGENTUR

3.1 Der Autor beauftragt die AGENTUR mit der Vermittlung des KONZEPTES / SPIELES an LIZENZNEHMER.

3.2 Die AGENTUR ist in der Führung der Verhandlungen, bei der Präsentation des KONZEPTES / SPIELES – insbesondere auf der Passwort-geschützten Website der AGENTUR - sowie bei der Gestaltung der Vereinbarungen mit LIZENZNEHMERN in Bezug auf das KONZEPT / SPIEL frei. So ist es der AGENTUR auch gestattet, mit den LIZENZNEHMERN zu vereinbaren, dass die Rechte an dem KONZEPT / SPIEL (Punkt 4.2) an Sub-LIZENZNEHMER eingeräumt oder übertragen werden können. Die AGENTUR hat das Recht, mit LIZENZNEHMERN entsprechende Lizenzverträge mit einer

white castle games - mag. ronald hofstätter quartier 21/MQ museumsplatz 1 a-1070 vienna/austria
uid: atu 59822856 www.whitecastle.at

Kommentar: Dies bezieht sich auf den prinzipiellen Verkauf der Rechte an den Verlag. Im Vertrag mit den Verlag wird sehr wohl ein Vertragsende definiert (siehe 6.1 und 6.2). Theoretisch kann es aber sein, dass ein Spiel, wegen andauerndem Erfolg (Bsp. Monopoly oder Uno) sehr lange im Programm bleibt. Das verlängert den Vertrag mit dem Verlag auf unbestimmte Zeit automatisch. Deshalb benötigen wir diesen Paragraph.

Kommentar: „Direkt“ bedeutet: Es wurde aus dem Spiel, im Auftrag des Verlages, oder auf Initiative des Autors oder der Agentur von einem der beteiligten Parteien entwickelt.

Kommentar: „Indirekt“ bedeutet: Es gibt ein anderes Spiel, das von einer der Parteien, oder von einem Fremden entworfen wurde, das mit dem Thema, den Titel, oder einem spielprägenden Mechanismus adaptiert wird, damit es in die Produktfamilie passt. Oder es wurde auf Basis des Spiels ein anderer Autor beauftragt eine Erweiterung oder ein neues Spiel zu entwickeln. Dies muss in Einverständnis mit Autor und Agentur geschehen. (Bsp: Carcassonne von Klaus Jürgen Wrede – indirekte Weiterentwicklung/Spiel: Carcassonne – die Burg von Rainer Knizia)

Kommentar: Der Grund dieses Punktes ist, dass es für eine Agentur nichts Schlimmeres gibt, als das ertrauen der Verlage zu verlieren. Eine Agentur lebt von ihrer Glaubwürdigkeit. Zudem kann eine Agentur in der Regel eine viel höhere Lizenzzahlung erreichen. Setzt sich aus 40% entgangener Lizenzzahlung und 20% Pönale (für Imageverlust) zusammen.

Kommentar: White Castle betreibt eine nur für Verlage zugängliche Datenbank, in der Verlagsredakteure alle zum Verkauf stehenden Spielideen bequem vom Büro aus, begutachten und anfordern können.



Mindestlizenzgebühr von 3 % vom Großhändlerpreis abzuschließen. Für den Fall eines Abschlusses zu niedrigeren Lizenzsätzen ist das vorherige schriftliche Einverständnis des AUTORS erforderlich. Die Agentur bemüht sich um einen Verkauf des Spieles/Konzeptes. Darüber hinausgehende Pflichten, insbesondere auf einen erfolgreichen Abschluss von Verträgen mit LIZENZNEHMERN trifft die AGENTUR gegenüber dem AUTOR nicht.

Kommentar: Mit diesem niedrigen Lizenzsatz ist oft bei Spielen zu rechnen, die eine weitere verkaufsfördernde Lizenz beinhaltet (zum Beispiel Disney). Dafür sind auf Grund der Bekanntheitsgrad der Lizenz höhere Verkaufszahlen zu erwarten, die die geringere Lizenzhöhe in der Regel wieder ausgleicht.

- 3.3 Die AGENTUR ist verpflichtet, den AUTOR über den erfolgten Abschluss eines das KONZEPT / SPIEL betreffenden Vertrages zwischen der AGENTUR und einem LIZENZNEHMER durch Übermittlung eines „CONTRACT DATA SHEETS“ ([Muster in Beilage 2), (welches die Basisinformationen der Vereinbarung mit dem LIZENZNEHMER enthält) zu informieren. Der AUTOR hat keinen Anspruch auf eine darüber hinausgehende Offenlegung der Vereinbarungen mit LIZENZNEHMERN. Weiters übermittelt die AGENTUR dem AUTOR jährlich Berichte über ihre Vermittlungstätigkeiten.

Kommentar: Da die Vertragsformulierungen das wertvolle Know How der Agentur sind. Mit diesem Know How schafft es die Agentur bessere Konditionen und Bedingungen für den Autor und die Agentur selbst in den Verhandlungen mit dem Verlag herauszuholen.

4. Rechte an den KONZEPTEN / SPIELEN

4.1 Der AUTOR erklärt, dass er alleiniger Urheber und Inhaber der Rechte des von ihm an die AGENTUR übermittelten KONZEPTES / SPIELES ist und dass sein KONZEPT / SPIEL keine Rechte Dritter verletzt. Weiters erklärt der AUTOR, dass es sich bei dem KONZEPT / SPIEL nicht um eine Imitation oder nahe Abwandlung von schon bestehenden Konzepten oder Spielen handelt. Sollte letzteres der Fall sein, ist der AUTOR verpflichtet, dies der AGENTUR spätestens bei der Übermittlung des KONZEPTES / SPIELES mitzuteilen. Der AUTOR verpflichtet sich, die AGENTUR im Falle von Rechtsstreitigkeiten über von Dritten behauptete Ansprüche in diesem Zusammenhang in vollem Umfang schad- und klaglos zu halten, soweit der AUTOR eine Verletzung von Rechten Dritter zu vertreten hat. Ausdrücklich ausgenommen sind Parallelentwicklungen von denen der Autor keine Kenntnis hatte.

Kommentar: Zufällig entstandene Parallelentwicklungen sind davon ausdrücklich ausgenommen. So etwas passiert! Das muss allerdings auch glaubwürdig nachvollziehbar sein, dass zwischen den Autoren der Parallelentwicklungen kein Kontakt bestanden haben kann.

- 4.2 Der AUTOR räumt der AGENTUR die übertragbaren zeitlich und örtlich unbegrenzten sowie ausschließlichen Werknutzungsrechte an dem KONZEPT / SPIEL für sämtliche derzeit bekannten und / oder künftig geschaffenen Verwertungsarten ein, verbunden mit dem Recht der körperlichen und unkörperlichen erstmaligen und wiederholten Mitteilung an die Öffentlichkeit. Die der AGENTUR eingeräumten Werknutzungsrechte umfassen alle zum Zeitpunkt des Vertragsabschlusses bekannten Verwertungsformen, insbesondere die Herausgabe und die Vermarktung des KONZEPTES / SPIELES für alle Handelsformen, z.B. als Werbespiel; außerdem die kommerzielle Nutzung in Form von Großspielen sowie die Rechte für Bücher, Zeitungen und Zeitschriften, Theater, Musik, Film, TV, Video, DVD/CD/CDI/CD-ROM, Audio und Hörspiel, Software, Versionen für das Internet, Merchandising etc. Die Werknutzungsrechte schließen weiters ein die Rechte Abbildungen (Fotos, Videos) von dem KONZEPT / SPIEL herzustellen und diese zu vervielfältigen und zu verbreiten. Eingeschlossen ist ferner das Einspeisen von Abbildungen des

Kommentar: Siehe dazu auch ähnlichen Kommentar zu 2.2. Viele Verlage verlangen auch das Recht, die Nebenrechte zu erwerben, um ein möglichst umfassendes Marketing betreiben zu können. Deshalb ist es notwendig, dass die Agentur auch das Recht hat, diese Nebenrechte abzugeben, wenn es ihr notwendig erscheint.

Leider werden die Nebenrechte von den Verlagen oft verlangt, aber sehr selten auch wirklich genutzt.



KONZEPTES / SPIELES in Online-Netze und/oder Netzwerke und Datenbanken, wie insbesondere Internet und Intranet. Die Rechtseinräumung umfasst ferner auch die Bearbeitung in jeder Form und in jedem technischen Verfahren, sofern durch eine solche Bearbeitung nicht in die Persönlichkeitsrechte des Urhebers eingegriffen wird.

4.3 Der AUTOR erteilt seine ausdrückliche Zustimmung, dass die AGENTUR oder – nach freier Entscheidung der AGENTUR – auch ein von der AGENTUR ausgewählter LIZENZNEHMER jeweils im eigenen Namen Schutzrechte, die sich auf das KONZEPT / SPIEL beziehen auch im eigenen Namen registrieren lässt, wobei die Auswahl der geeigneten Schutzrechte (Marken, Design, Gebrauchsmuster, Patente, etc.) der AGENTUR oder dem jeweiligen LIZENZNEHMER obliegt. Für den Fall einer Vertragsbeendigung (Punkt 6.) sind weder die AGENTUR, noch die LIZENZNEHMER verpflichtet, Schutzrechte im Sinne dieser Regelung an den AUTOR zu übertragen.

4.4 Die AGENTUR wird sich nach Kräften bemühen, dass der AUTOR als Urheber des KONZEPTES / SPIELES genannt wird. Der AUTOR stimmt zu, dass die AGENTUR im Zusammenhang mit der Vermarktung des KONZEPTES / SPIELES werbemäßig genannt werden kann.

5. Vergütung

5.1 Für den Fall, dass die AGENTUR mit einem oder mehreren LIZENZNEHMERN über das vom AUTOR geschaffene KONZEPT / SPIEL Lizenz- oder Nutzungsverträge abschließt, erhält der AUTOR als Lizenzanteil einen Anteil von 60 % des von der AGENTUR mit dem oder den LIZENZNEHMER(N) erzielten Nettoerlöses. Als Nettoerlös gilt das von dem oder den LIZENZNEHMER(N) an die AGENTUR mit Bezug auf das KONZEPT / SPIEL bezahlte Entgelt (Umsatzvolumen) für das Spiel exklusive Umsatzsteuer und abzüglich aller Preisnachlässe und aller Spesen des Zahlungsverkehrs.

5.2 Der Anspruch auf Lizenzzahlungen entsteht dem Grunde nach, wenn und soweit der Nettoerlös auf dem Konto der AGENTUR eingegangen ist. Die Abrechnung gegenüber dem AUTOR erfolgt gemäß den mit den LIZENZNEHMERN abgeschlossenen Lizenzverträgen. Die für die AGENTUR maßgebliche Bankverbindung des AUTORS ist in Beilage 3 festgehalten. Der Autor erhält am Jahresende die gesammelten Lizenzabrechnungen als Kopie.

5.3 Der AUTOR ist verpflichtet, die Lizenzzahlung an ihm von White Castle unverzüglich zu prüfen und allfällige Einwendungen dagegen binnen 4 Wochen nach Übermittlung der AGENTUR auf dessen Konto schriftlich mitzuteilen, andernfalls gilt die Abrechnung durch den AUTOR als genehmigt

Kommentar: Es ist von Vorteil, dass der Verlag sich die Schutzrechte sichert. Nur dann kann er diese, auch im Sinne des Autors und der Agentur vertreten. Schutzrechte, die meist nicht an den Autor zurückgehen, sind Schutzrechte über Design, Patente, die in der Produktion NEU entstanden sind und dem Verlag gehören. Beim Namen des Spieles (sollte er vom Verlag erfunden worden sein) gibt es widersprüchliche Rechtsansichten. Dies muss von Fall zu Fall diskutiert werden.

Kommentar: Manchmal, vor allem bei Lizenzspielen, ist das leider nicht möglich.

Kommentar: Bei Agenturen sind Erfolgshonorare zwischen 40 – 50% üblich. Im Vergleich zu anderen Branchen wirkt das hoch. Da aber mit Spielen in der Regel wenig Geld zu verdienen ist, muss hier der Anteil für die professionelle Betreuung, Weiterentwicklung und die Vermarktung entsprechend höher angesetzt werden, um zumindest eine Kostendeckung zu erreichen. Von der vom Verlag überwiesenen 100% Lizenzgebühren für das Spiel behält die Agentur 40% und überweist dem Autor seine 60% auf sein Konto. Der Autor sendet uns automatisch eine Honorarnote über den überwiesenen Betrag.

Kommentar: Also nach dem Vertrag, den die Agentur mit dem Verlag geschlossen hat. Die Eckpunkte findet der Autor zur Kontrolle im Beiblatt (Contract Data Sheet) übersichtlich zusammengefasst.



- 5.4 Mit der Bezahlung des Lizenzanteils gemäß Punkt 5.1 sind alle finanziellen Ansprüche des AUTORS abgegolten. Der AUTOR hat daher gegenüber der AGENTUR auch keinen Anspruch auf Ersatz von Auslagen, die im Zusammenhang mit der Erstellung des KONZEPTEs / SPIELES entstanden sind oder entstehen.
- 5.5 Der AUTOR hat die für ihn geltenden steuer- und abgabenrechtlichen Vorschriften einzuhalten und selbst für allenfalls erforderliche Meldungen gegenüber Finanzbehörden und Sozialversicherungsträgern sowie für die Entrichtung von Beiträgen Sorge zu tragen.

6. Beginn und Dauer des Vertrages

- 6.1 Basisvertragsdauer: Dieser Vertrag tritt am [xx.xx.xxxx] durch die Unterzeichnung beider Vertragsparteien in Kraft und wird für die Dauer von 18 Monaten bis zum Ablauf des Vertrages am [xx.xx.xxxx] geschlossen (im Folgenden stets kurz „BASISVERTRAGSDAUER“).
- 6.2 Hat die AGENTUR in der BASISVERTRAGSDAUER einen Lizenzvertrag mit einem LIZENZNEHMER abgeschlossen und dies dem AUTOR durch Übermittlung eines CONTRACT DATA SHEETS (Beilage 2) nachgewiesen, so verlängert sich die Vertragsdauer des vorliegenden Vertrages um die auf dem übermittelten CONTRACT DATA SHEET ersichtliche Vertragslaufzeit des Lizenzvertrages, mindestens jedoch um einen Vertragszeitraum von 18 Monaten ab Ende der BASISVERTRAGSDAUER.
- 6.3 Hat die AGENTUR in der BASISVERTRAGSDAUER Lizenzverträge mit mehreren LIZENZNEHMERN abgeschlossen, so verlängert sich die Vertragsdauer des vorliegenden Vertrages um die Vertragsdauer jenes Lizenzvertrages der (gemäß CONTRACT DATA SHEET) die längste Vertragslaufzeit besitzt, mindestens jedoch auch in diesem Fall um 18 Monate. Nach Ende der Vertragsdauer fallen die in diesen Vertrag übertragenen Rechte automatisch an den Autor zurück.
- 6.4 Für das Ende der Vertragsverlängerungsfristen zählt jeweils der letzte Tag des Monats, 24 Uhr.
- 6.5 Das Recht zur außerordentlichen Kündigung aus wichtigem Grund bleibt unberührt. Ein wichtiger Grund liegt insbesondere dann vor, wenn eine Partei gegen eine wesentliche Bestimmung dieses Vertrages verstoßen hat, insbesondere wenn eine Partei sonst einer vertraglichen Verpflichtung nicht nachkommt und - sofern eine Heilung oder Beendigung dieser Pflichtverletzung oder des Verstoßes gegen die wesentliche Vertragsbestimmung möglich ist - die Pflichtverletzung oder den Verstoß gegen wesentliche Vertragsbestimmung nicht innerhalb von zehn Arbeitstagen nach Aufforderung durch die andere Partei abstellt.

Kommentar: 18 Monate sind in der Spielebranche keine lange Zeit. Spiele haben Vorlaufzeiten von 1-2 Jahren, bis sie in den Laden kommen. (Im schnellsten Fall dauert es nur 3-6 Monate.) Der Verkauf eines Spieles, also bis wir einen passenden Verlag gefunden haben, dauert oft ebenso lange, oder manchmal sogar länger. Umso mehr Prototypen die Agentur zur Verfügung hat, umso schneller können wir uns anhand der Rückmeldungen der Verlage ein Bild über die Chancen des Spieles machen. Verlage benötigen oft 3-6 Monate, um ein Spiel zu prüfen.



- 6.6 Sollte sich herausstellen, dass eine Vermittlung des KONZEPTE/SPIELES an LIZENZNEHMER aufgrund von Umständen, die auf das KONZEPT / SPIEL zurückgehen, nicht durchgeführt werden kann, hat die AGENTUR weiters das Recht, den Vertrag unter Angabe des Grundes mit einer Frist von 1 Monat vorzeitig zu kündigen. Jede Kündigung bedarf zu ihrer Wirksamkeit der Schriftform mit Einschreiben/Rückschein oder mit Empfangsbestätigung.
- 6.7 Verträge, die die AGENTUR zum Zeitpunkt des Vertragsendes (auch unter Berücksichtigung einer verlängerten Vertragsdauer gemäß Punkt 6.2 oder Punkt 6.3) mit LIZENZNEHMERN bereits abgeschlossen hat bleiben unbeschadet des Auslaufens oder der Beendigung dieses Vertrages weiter wirksam. Für nachlaufende Umsatzerlöse der AGENTUR aus Verträgen, die zum Zeitpunkt der Wirksamkeit des Vertragsendes von der AGENTUR bereits abgeschlossen sind, gelten die Regelungen dieses Vertrages unverändert weiter.

Kommentar: Das ist also ein Pro-Autor Punkt. Es hat keinen Sinn, von Seiten der Agentur, ein Spiel zu blockieren (bis zum Ende der Vertragslaufzeit mit der Agentur), wenn sie schon sicher ist, dass sie das Spiel nicht mehr verkaufen kann. Der Autor kann dann früher das Spiel retour bekommen und es selbst zu verkaufen versuchen.

7. Geheimhaltung / Vertraulichkeit

- 7.1 Die Parteien verpflichten sich, den Inhalt dieses Vertrages und alles, was sie im Rahmen der Zusammenarbeit nach diesem Vertrag erfahren haben oder noch erfahren (insbesondere hinsichtlich aller technischen, finanziellen und kaufmännischen Informationen, wie etwa von Produkten, Verfahrensmethoden -techniken und -prozessen, Statistiken, Software, Systemen, weiters der Informationen über das Unternehmen der jeweils anderen Partei, über Kunden, Preise, finanzielle Angelegenheiten, Planung, technische Ausstattung, Forschung, Geschäfts- und Betriebsgeheimnisse, Know-How sowie aller anderen technischen, finanziellen oder kaufmännischen Informationen (sei es in schriftlicher, mündlicher, materieller oder immaterieller Form), strikt geheim zu halten.
- 7.2 Insbesondere verpflichten sich die Parteien, Dritten diesen Vertrag und alle das Vertragsverhältnis betreffenden Unterlagen sowie im Rahmen der Zusammenarbeit erhaltene Daten Rechte nicht entgegen dem vertraglichen Zweck zugänglich zu machen.
- 7.3 Die Verpflichtung zur Geheimhaltung gilt nicht für vertrauliche Informationen, die nachweislich ohne Zutun der Parteien offenkundig geworden sind. Die Geheimhaltungspflicht gilt darüber hinaus nicht für Informationen, die den Parteien nachweislich bereits bekannt waren, bevor sie von der jeweils anderen Partei zugänglich gemacht wurden und für Informationen, die den Parteien zur Kenntnis gelangten, ohne dass eine Verletzung der Geheimhaltungspflicht vorliegt.
- 7.4 Die Verpflichtungen aus diesem Punkt 7. bestehen über das Ende des Vertragsverhältnisses hinaus auf 5 Jahre ab Vertragsende fort.

Kommentar: Know How ist das Kapital der Agentur, die Spielprinzipien das Kapital des Autors. Beide sollten gewahrt bleiben.

8. Schlussbestimmungen

white castle games - mag. ronald hofstätter quartier 21/MQ museumsplatz 1 a-1070 vienna/austria
uid: atu 59822856 www.whitecastle.at



8.1 Salvatorische Klausel: Sollte eine Bestimmung dieses Vertrages unwirksam oder undurchführbar sein oder werden oder enthält der Vertrag eine Lücke, so bleibt die Rechtswirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt. Anstelle der unwirksamen oder fehlenden Klausel gilt eine wirksame Bestimmung als vereinbart, die wirtschaftlich sinnvoll ist und dem Willen der Parteien am nächsten kommt.

Kommentar: Das ist eine Standardvertragsklausel.

8.2 Änderungen: Dieser Vertrag nebst Anlagen gibt den Inhalt der vertraglichen Abreden zwischen den Parteien abschließend wieder und ersetzt alle etwaigen bisherigen Vereinbarungen zwischen den Parteien betreffend den Vertragsgegenstand. Nebenabreden, auch mündlicher Art, sind nicht getroffen. Sofern nicht anders in diesem Vertrag vereinbart haben Änderungen, Veränderungen oder Abänderungen dieses Vertrages sowie sämtliche im Zusammenhang mit der Beendigung dieses Vertrages stehenden Erklärungen nur Gültigkeit, wenn sie in Schriftform (Rückbestätigtes Email, Fax oder eingeschriebener Brief) erfolgen und von beiden Parteien unterzeichnet werden. Die Schriftform ist auch für das Abgehen von dieser Bestimmung erforderlich.

Kommentar: Das ist eine Standardvertragsklausel.

8.3 Rechtswahl und Gerichtsstand: Für sämtliche Rechtsverhältnisse die auf diesen Vertrag zurückgehen, gilt österreichisches Recht, unter Ausschluss der Bestimmungen des UN-Kaufrechtsübereinkommens sowie unter Ausschluss der Verweisungsnormen des Internationalen Privatrechts. Zuständiges Gericht für sämtliche Streitigkeiten aus diesem Vertrag ist das für Wien Innere Stadt sachlich zuständige Gericht als Gerichtsstand.

Kommentar: Das ist eine Standardvertragsklausel.

8.4 Vertragsbeilagen: Sämtliche Beilagen zu diesem Vertrag sind integrierende Bestandteile desselben und zwar in der jeweils letzten von den Parteien vereinbarten Fassung. Im Falle eines inhaltlichen Widerspruchs geht jeweils der Text dieses Vertragsdokumentes demjenigen der Beilagen vor; zeitlich später vorgenommene Ergänzungen und Änderungen der Beilagen ändern den Inhalt dieses Vertrages nur dann und insoweit, als dies von den Vertragsparteien schriftlich vereinbart wird.

Kommentar: Das ist eine Standardvertragsklausel.

8.5 Ausfertigungen: Dieser Vertrag wird in zwei Ausfertigungen errichtet; für jede Partei eine.

Kommentar: Das ist eine Standardvertragsklausel.



8.6 Kosten: Jede Seite trägt die im Zusammenhang mit der Vorbereitung dieses Vertrages entstehenden eigenen Kosten, einschließlich der Kosten für rechtliche Beratung. Die Portokosten für die Übersendung der Vertragsausfertigungen an die AGENTUR trägt der AUTOR.

Kommentar: Das ist eine Standardvertragsklausel.

....., am

....., am

Mag. Ronald Hofstätter

[Autor]



BEILAGE 1 |

Kommentar: Alles Beilagen werden dem Autor ausgefüllt zugestellt. Sollten sich Änderungen ergeben, werden die Beilagen für den Autor upgedated und ergänzt und ihm zugeschickt.

Game Data Sheet: MUSTER

SPIEL/KONZEPT Name: Das spielige Spiel
Originalname: Musterspiel

SPIEL/KONZEPT Beschreibung: Es handelt sich um lustiges Spiel mit neuartigem Mechanismus, bei dem die Spieler das spielige Spielmaterial zum Spielen verwenden. Es wird reihum gespielt und alle Spieler versuchen mit Hilfe ihres Spielzeuges die meisten Punkte abzustauben. Dazu müssen sie aber zuerst Punkte einsetzen, die vielleicht auch wieder verloren werden können.



BEILAGE 2

(auszufüllen von der AGENTUR wenn ein LIZENZVERTRAG zu Stande kommt)

Contract Data Sheet – Lizenzabwicklung:

Spieltitel:Das spielige Spiel.....

Verlag:Musterverlag.....

Lizenzgeber: White Castle Games

Autorenvermerk für das Spiel:

Vertragslaufzeit:12 Monate.....

Nutzungsgebiet:Europa.....

Sprachen:alle.....

Geplanter Erscheinungstermin:.....Herbst 2222.....

Vorauszahlung (abzüglich Spesen):.....xy.....

Lizenzgebühr in Prozent des Großhandelspreises:.....xy.....

oder

Einmalabgeltung der Produktions- und Vertriebsrechte:.....xy.....

Abrechnungszeitraum des Verlages:.....2 mal jährlich.....

Belegexemplare für den Autor:.....5.....

Abrechnung vom Verlag:xy.....

Verkaufte Stückzahlen laut Verlag /Jahr:

(nach Abrechnung durch den Verlag aufzulisten)

.....
.....
.....
.....
.....



BEILAGE 3

Bank Data Sheet :

Spieltitel:.....

Der AUTOR ist umsatzvorsteuerpflichtig in

.....(Land): JA/NEIN

Überweisung der Lizenzgebühr auf das Konto:

Inhaber:.....

BANK:.....

IBAN:.....

BIC:.....