

Entwicklungsverträge, Teil 4 Leistungspflichten

Warum sollte man Leistungen genau beschreiben? Welche Regeln gelten für den Milestoneplan? Wann können Entwickler Publisher-Zahlungen einklagen? Diese Fragen beantwortet der vierte Teil unserer Rechtsserie.



Claas Oehler

ist Geschäftsführer
Recht beim G.A.M.E. -
Bundesverband der
Entwickler von
Computerspielen.

Neben seiner Tätigkeit für G.A.M.E. arbeitet Claas Oehler auch als Rechtsanwalt für die Kanzlei IHDE & Partner in Berlin und berät Entwickler, Produzenten sowie Verlage.
claas.oehler@onlinelaw.de

Die Leistungspflichten bilden das Kernstück eines Vertrages. Von ihnen hängen die meisten Schadensersatz- und Rücktrittsvorschriften, Vergütungsansprüche und Vertragsstrafen, ja sogar oft der Umfang der übertragenen Rechte ab. In seiner rechtlichen Wirkung besonders unterschätzt wird dabei der Milestoneplan.

Ein Entwicklervertrag umfasst oft rechtlich unterschiedlich einzuordnende Verträge, die lediglich in einem Dokument zusammengefasst wurden. Die Erstellung des Computerspiels durch den Entwickler wird meist dem Werkvertragsrecht (§ 631 ff. BGB) unterliegen. Soweit es um die nachträgliche Auswertung durch den Verlag geht, liegt ein »Lizenzvertrag« vor. Ist der Vertrag in eine Planungsphase und eine Entwicklungsphase oder Pflegephase geteilt, kann außerdem noch ein Dienstvertrag abgeschlossen worden sein. Die verschiedenen Stadien und Leistungspflichten sollten klar unterschieden werden. Eine Trennung sollte sich auch in späteren Vertragsteilen, beispielsweise den Regeln über Kündigung und Rücktritt widerspiegeln.

Warum Leistungen beschreiben?

Jeder Vertrag muss seinen Gegenstand klar zu erkennen geben. Wer sich als Publisher nur die Herstellung eines Computerspiels versprechen lässt, wird schwer auf ein bestimmtes Ergebnis klagen können. Ein Entwickler muss seinerseits klar wissen, welche Leistungen der Publisher von ihm verlangen kann und welche nicht. Scheitert das Projekt, weil über die vertragsgemäße Leistung gestritten wird oder fordert eine Seite Schadensersatz, so wird ein Richter zu entscheiden haben. Ebenso wenn die Lizenzgebühr gekürzt werden soll, weil das Spiel auf System X nicht läuft, oder weil es nicht gut genug aussieht. Der Richter ist weder mit dem Projekt, noch mit den Vorstellungen und Absprachen der Parteien vertraut. Ob Fehler vorliegen, kann er gegebenenfalls noch über einen Sachverständigen ermitteln lassen. Dafür muss aber die Leistung feststehen. Fehler sind – vereinfacht – als Abweichungen von der vertraglich vereinbarten Beschaffenheit definiert. Fehlen im Vertrag genaue Beschreibungen, muss der Richter den Vertrag (ergänzend) auslegen. Das Ergebnis kann weit von den Vorstellungen einer oder sogar beider Parteien abweichen. Für die technischen Voraussetzungen (System, Speicher, Grafikkarten,

Treiberkompatibilität) wird der Richter – gegebenenfalls wieder mit Hilfe des Sachverständigen – objektive Umstände und Verkehrsgewohnheiten heranziehen. Das Ergebnis hängt stark von der Qualität der Sachverständigen und der Sachkenntnis des Gerichts ab. Dementsprechend wichtig ist es, eine sorgfältige Leistungsbeschreibung zu formulieren.

Anhang Milestone-Plan

Hauptleistungspflicht des Entwicklers ist meistens, ein Computerspiel oder einen Teil davon herzustellen. Genaue Beschreibungen im laufenden Text würden den Vertrag bis zur Unlesbarkeit auswalzen. Konkretisiert werden die Einzelheiten meistens in einem Anhang; er heißt üblicherweise Milestoneplan oder auch Pflichten- und Lastenheft. Es wird im Vertrag einfach dieser Anhang in Bezug genommen. In ihm werden die Anforderungen für das Spiel in konkreter Form zusammengefasst und das Spiel im Einzelnen beschrieben. Dieser Anhang ist für die Frage der ordnungsgemäßen und rechtzeitigen Vertragserfüllung von besonderer Bedeutung. Ungenaue und fehlerhafte Spezifikationen geben häufig Anlass für einen vermeidbaren Streit. In einem klassischen Werkvertrag wäre es Sache des Bestellers (Publisher), die Leistung zu definieren. Das gilt für Entwicklerverträge aber nur eingeschränkt. Ein Publisher kann selten detaillierte Milestonepläne liefern. Ihm fehlen dazu die technischen Kenntnisse. Er müsste außerdem Einsicht in die Produktionsumgebung und Organisation des Entwicklerteams haben. Bei größeren Projekten wird der Publisher dem Entwickler nicht vertrauen. Er setzt dann eigene Producer an das Projekt, oft auch vor Ort oder kauft die Planungsleistung bei Dienstleistern ein, die dann bei dem Entwickler planen oder die Planung prüfen. Entwirft der Publisher das Pflichtenheft selbst, ist es die Pflicht des Entwicklers, auf eine Präzisierung hinzuwirken und über potenzielle Probleme aufzuklären. Versäumt er das, kann er dafür durchaus vertraglich haften.

Milestoneplan = Projektplan

Gestaltet der Entwickler den Milestoneplan, sollte er ihn nicht als Werbung für seine Fähigkeiten verstehen, sondern als das nutzen, was er ist: eine konkrete Projektplanung, aus der sich SEINE Pflichten ergeben. Deshalb eine Warnung an

In der nächsten Ausgabe

Der Milestoneplan erfasst oft nur den Soll-Zustand des Spiels, nicht Störungen im Prozess. In der nächsten Ausgabe beschäftigen wir uns mit der Abnahme. Welcher Art soll die Leistung sein, wie erfolgt der Prozess der Entwicklung? Dazu zählen Ablauf und Lieferung, Abnahmezeitpunkt und Vergütung, Änderung des Vertrages oder Änderung des Leistungsgegenstandes, Ansprechpartner oder zugewiesene Producer. Wie ist mit Verzögerungen zu verfahren? Welche Mitwirkungspflichten treffen den Publisher? Mit den Einzelheiten dieser Erstellungsphase beschäftigt sich der nächste Beitrag.

junge und unerfahrene Teams: Bitte nicht aus Eitelkeit oder aus Angst, der Vertrag käme sonst nicht zu Stande, den Milestoneplan überfrachten. Den Entwicklern sollte klar sein, dass sie für diese versprochenen Leistungen haften! Auch wenn man davon ausgeht, dass sich hinterher nach Absprache der Plan ändert: Leistungen die versprochen sind, können fast immer nur in beiderseitigem Einverständnis verändert werden. Die während des Entwicklungsprozesses getroffenen losen Absprachen mit dem Producer interessieren den Richter nur, wenn Sie nachweisbar sind und der Producer die Vertretungsmacht dafür hatte. Deshalb sollten solche Absprachen immer protokolliert und abgezeichnet werden. Viele Verträge enthalten genaue Bestimmungen, wer solche Änderungen abzeichnen darf, und das ist nur selten der Producer.

Publisher-Pflichten

Hauptpflicht des Publishers ist zunächst das Bezahlen der Leistungen. Wann die Zahlungen fällig werden, sollte im Vertrag stehen und nach Teilabschnitten (Milestones) definiert sein. Wenn nichts vereinbart wird gilt: Die Vergütung des Entwicklers für die Erstellung (Werklohnforderung) ist nach § 641 Abs. 1 BGB an die Abnahme des Werkes geknüpft.

Weigert sich der Publisher trotz abnahmereifer Fertigstellung des Spiels (Werk), das Werk abzunehmen, und zwar endgültig und grundlos, kann der Entwickler dem Publisher eine Frist zur Abnahme setzen, mit deren fruchtlosem Verstreichen das Computerspiel als abgenommen gilt; § 640 Abs. 1 S. 3 BGB. Dann kann er direkt auf Zahlung klagen. Dazu muss der Entwickler aber nachweisen, dass das Spiel abnahmereif fertiggestellt wurde. Hierfür ist wieder eine klare Bestimmbarkeit der Leistung erforderlich. Es zeigt sich dann, ob das Pflichtenheft (Milestoneplan) sorgfältig erstellt wurde. Der Richter lässt dann – soweit der Publisher die Abnahmereife bestreitet – einen Sachverständigen überprüfen, ob das Spiel dem Konzept entspricht.

Der Entwickler hat auch dann einen Anspruch auf seinen Werklohn, wenn der Publisher das Spiel an einen Dritten weitergibt (etwa einen Vertriebspartner) und der Entwickler vom Dritten für das Spiel eine (Teil-) Leistung erhalten hat; § 641 Abs. 2 S. 1 BGB. Ist das Spiel nicht abnahmefähig, wird die Vergütung erst bei Vollendung des Werks fällig (§ 646). Bis dahin muss der Entwickler es auf eigene Kosten fertig stellen.

Fälligkeitsregelungen

Den Vertragsparteien steht es aber frei, individuell eine andere Fälligkeitsregelung zu vereinbaren. Beispielsweise kann die Fälligkeit bis zur Beseitigung des letzten Mangels hinausgeschoben werden. Bei Entwicklerverträgen ist es sinnvoll und üblich, die Fälligkeit der Werklohnforderung dem jeweiligen Leistungsstand anzupassen und Abschlagszahlungen oder gar Vorauszahlungen zu vereinbaren. Hier ist unbedingt zu regeln, ob die Zahlungen zu bestimm-

ten Leistungsabschnitten an eine Teilabnahme gekoppelt sind oder ob es sich um bloße Abschlagszahlungen handelt. Etwa: »Die Leistung wird einheitlich abgenommen.« Sind Teilabnahmen vereinbart, kann sich der Publisher bei der Endabnahme auf bereits erkannte Fehler nur dann berufen, wenn er sich dies vorbehalten hat. Die Endabnahme ist dann in der Regel nur noch auf das Zusammenspiel der Teilleistungen beschränkt. Sind Teilabnahmen vereinbart, wird die Vergütung erst mit der (Teil-)Abnahme fällig. Das oben stehende gilt hier entsprechend. Ein Entwickler ist auf kontinuierliche Zahlungen angewiesen; er muss sein Personal und Dienstleister bezahlen. Nur selten verfügen Entwickler über eine Kapitaldecke, die ausbleibende Zahlungen ausgleichen kann. Deshalb sind Regelungen, die eine Milestonezahlung an fehlerfreie Teilleistungen koppeln, nicht immer sinnvoll. Im schlimmsten Fall muss der Entwickler Insolvenzantrag stellen. Das gefährdet die Fertigstellung des gesamten Projekts. Bisherige Investitionen verliert der Publisher, wenn eine geeignete Insolvenzvorsorge fehlt. Insolvenzschutzmechanismen sind derzeit nur sehr schwer rechtssicher zu konstruieren; viele der kursierenden Modelle funktionieren nicht.

Was sind Abnahmefiktionen?

Fehlt dem Publisher Liquidität, werden bei Teilabnahmen gern Fehler vorgeschoben, um die Zahlungen herauszuzögern und das Projekt abzubrechen. Deshalb – und um eine zügige Prüfung zu erreichen – werden oft Abnahmefiktionen vereinbart. »Die Teilleistung gilt als abgenommen, soweit nicht innerhalb von 10 Werktagen die Abnahme unter Vorlage einer Fehlerbeschreibung nach Maßgabe dieses Vertrages abgelehnt wird.« Individualvertraglich kann man das vereinbaren, nicht aber in Standardklauseln, die der AGB-Kontrolle unterliegen. Hat der Entwickler einen eigenen Standardvertrag, empfiehlt sich eine Klausel nach folgendem Muster: »Erklärt der Auftraggeber die Annahme nicht unverzüglich, so kann ihm der Entwickler eine Frist von zwei (2) Wochen zur Abgabe dieser Erklärung setzen. Die Annahmeerklärung gilt als abgegeben, wenn der Auftraggeber nicht innerhalb dieser Frist gegenüber dem Entwickler die Gründe für die Verweigerung der Abnahme schriftlich und unter Bezeichnung der Fehler bzw. Fehlersymptome darlegt oder die Annahme erklärt. Der Entwickler wird bei der Aufforderung und Fristsetzung auf diese Rechtsfolge hinweisen. Die vorstehenden Bestimmungen dieses Paragraphen lassen die Regelungen über die Fälligkeit der Vergütung und die Gewährleistung, namentlich die Untersuchungs- und Rügeobligiertheit des Auftraggebers, unberührt.«

Ob die Abnahme rechtmäßig verweigert wurde, ist wiederum an der Leistungsbeschreibung zu messen. Den Publisher treffen viele weitere Pflichten, etwa Mitwirkungs- und Auswertungspflichten. Auf diese wird in einem späteren Beitrag eingegangen.

Claas Oehler

Typische Vertragsinhalte

0. Vorspann und wesentliche Punkte, Zusammenfassung
1. Definitionen
2. Entwicklungsprozess
Leistungsabschnitte, Termine
Kommunikation (Ansprechpartner, Weisungen)
Teil-/Abnahmeverfahren
Inhalte, die vom Publisher geliefert werden
Einbau
Development Kits
Änderungen
Verzögerungen und deren Folgen
Bindung des Kernteams
Lokalisierungen, Service, Support (Versicherungen)
3. Rechteübertragung und Verwertung
Rechteeinräumung (Lizenz), Gebiet, Dauer
Exklusivität (in US-Verträgen oft »work made for hire« und Urheberschaft)
Verwertungsrechte, Titelrechte, Marken- und Kennzeichen
Charaktere, Dokumentation, Quellcode
Ausnahmen und Vorbehalte von der Rechteeinräumung
Credits, Anbringen von Logos und Urheberbenennungen
Optionen, Nachfolger
Wettbewerbsverbote
4. Finanzierung, Vergütung, Beteiligung
Vorauszahlungen
Abrechnungsschlüssel
Royalties, Verrechnungen
Beteiligung an anderen Produkten
Konzernverrechnung, Kompensationsgeschäfte
Zahlungswege, Bankverbindung
Retourreserven
(Doppel-)Besteuerung
5. Pflichten der Parteien
Entwicklerpflichten
Publisherpflichten
Vertrieb, Marketing
6. Laufzeit und Kündigung
»Kündbarkeit«:
- vor Fertigstellung, nach Fertigstellung
- wegen nicht erreichter Konsolenherstelleranforderung
Pflichtverletzungen, Abmahnungen, Fristen
Folgen, Ausgleichszahlungen, Rechterückfall
Insolvenzfall und Sicherungsrechte
Fortwirkung von Klauseln
7. Garantien, Freistellungen, Haftungsbeschränkungen
Fehlerklassen, Rechteeinräumung
Mitverschulden
Mitwirkung an Prozessen
8. Vertraulichkeit
Vertrauliche Informationen, Ausnahmen
Verpflichtung der Mitarbeiter
9. Allgemeine Klauseln
Abtretbarkeit, Aufrechnung
Erklärungen, Zugang
Schiedsklausel
Anwendbares Recht, Gerichtsstand
Vollständige salvatorische Klausel

Vertragsmuster: <http://contracts.corporate.find-law.com/type/operations/ip.html>