

Entwicklungsverträge, Teil 5 Leistungsänderungen

Zuletzt haben wir uns mit der Leistungsbeschreibung beschäftigt. Wie aber ist mit Änderungswünschen des Publishers umzugehen? Wann dürfen Sie Geld verlangen? Das und mehr klären wir im fünften Teil unserer Serie.



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

Bei Vertragsunterschrift kann ein Milestoneplan oft nur oberflächlich verfasst sein. Der Entwickler mit eigenem Konzept wird grob geplant haben, wie er das Spiel entwickeln will, der Publisher wird planen, wie er das Spiel verwenden und vermarkten will. Bei Auftragsproduktionen konzipiert der Auftraggeber die Spielprojekte nach seinen Vorstellungen und Marktanalysen – meist lange bevor der Entwickler feststeht. Ein umfangreiches Projekt kann man kaum vor Vertragsabschluss planen. Deshalb wird der eigentlichen Entwicklung eine Planungsphase vorangestellt.

Planungsphase

Die Ausarbeitung des Milestoneplans, einer detaillierten Featureliste sowie eines Projektplanes gehören zu den ersten Leistungen, die der Entwickler zu erbringen hat. Die (technische) Produktionsplanung kann fast immer nur der Entwickler durchführen. Nur er überblickt seine Mitarbeiter, Netzwerke, Technologie und Leistungsfähigkeit; im Idealfall schätzt er sie auch realistisch ein. Große Projekte verlaufen im Kreisgang: Der detaillierten Produktionsplanung geht eine – wiederum erst zu planende – Preproduction-Phase voraus. Das empfiehlt sich insbesondere dann, wenn ungetestete oder dem Entwickler bis dahin unbekannt Technologie

eingesetzt wird. Alle technologischen und sonstigen Risiken, das Assetmanagement und Outsourcing werden erprobt. Es kommt darauf an, sämtliche produktionsrelevanten Risiken auszuloten und nach Möglichkeit auch zu eliminieren. Erst nach der Preproduction-Phase, wird mit der gewonnenen Erfahrung das endgültige Pflichtenheft erstellt. Viele Verträge sehen zum Ende der Vorproduktion eine zusätzliche Kündigungsmöglichkeit vor (Sollbruchstelle). Aus Gründen der Klarheit sollte jeder Phase ein eigener Abschnitt im Vertrag eingeräumt werden.

Der Entwickler muss das Projekt besonders sorgfältig planen, denn Planungsfehler gehen zu seinen Lasten. Ergeben sich vorhersehbare, aber nicht berücksichtigte Probleme, haftet dafür der Entwickler. Unter Umständen trifft den Publisher aber ein Mitverschulden, zum Beispiel wenn er falsche Informationen geliefert hat.

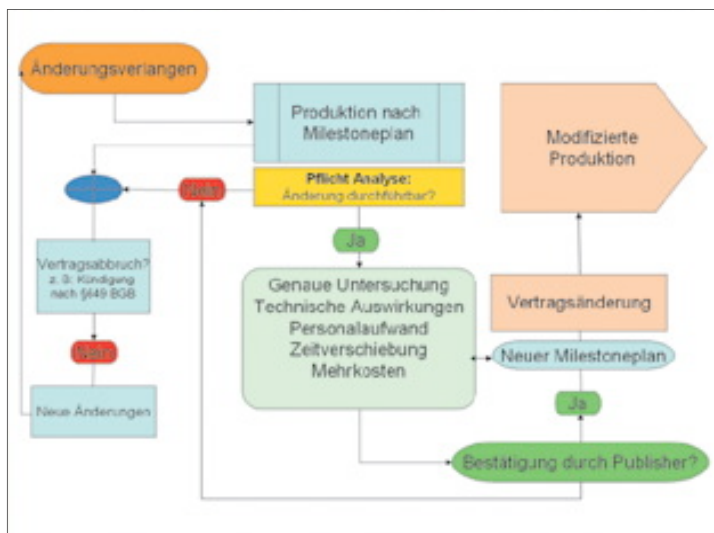
Erstellungsphase

Planungen für Computerspielentwicklungen sind – wie bei allen komplexen Langzeitverträgen – mit Ungewissheiten behaftet. Anders als beim punktuellen Leistungsaustausch, etwa dem Einkauf von Computern, kommt es weit häufiger zu Abweichungen des tatsächlichen Verlaufs von der ursprünglichen Planung – ein hohes Risikopotenzial! Verwirklicht sich ein solches Risiko, stellt sich die Frage, wer dieses Risiko zu tragen hat. Die gesetzlichen Regeln, die immer eingreifen, wenn nichts anderes vereinbart wird, sind oft nicht angemessen, zu unscharf und erfassen viele typische Sachverhalte nicht. Im grenzüberschreitenden Vertragsverhältnis kennt mindestens eine Seite das anwendbare Gesetzesrecht nicht. Ihr bietet der Vertrag ein rudimentäres Gerüst und erste Prozeduren für den Katastrophenfall. Alle gängigen Problemfälle zu erfassen, ist Aufgabe des Vertrages.

Verhalten bei Änderungswünschen

Wer kennt es nicht? Kurz vor dem Ende der Produktion soll ein neues Feature integriert werden. Den eigenen Gamedesigner kann und sollte man abwimmeln. Was aber, wenn der Publisher von einer Messe kommt, auf der er in einem Konkurrenzprodukt etwas Interessantes entdeckt hat und sagt: »Das brauchen wir auch. Baut das ein!«?

Die dadurch entstehenden Verzögerungen und Risiken sind mitunter unüberschaubar. Vie-



Der Ablauf eines einfachen **Change-Requests**.

le vermeintlich kleine Änderungen wirken sich auf die gesamte Spielbarkeit, die Level-Logik und bereits fertige Teile des Spiels aus. Neue Technologien verlangen es manchmal, alle Assets komplett neu zu gestalten. Die Auswirkungen sind also vielfältig. Alles kostet Zeit und Geld. Wie ist damit umzugehen?

Grundsätzlich bestimmt das Feinkonzept, was der Entwickler schuldet. Leistungen die nicht in dem ursprünglichen Vertragsumfang (Milestone-Plan/Feinkonzept) umfasst sind, sind in der Regel gesondert zu vergüten (§ 632 BGB), praktisch ist die Vergütungspflicht bei Änderungen allerdings schwer nachzuweisen. Gesondert zu vergüten ist aber nur, was nicht bereits von einem Festpreis mit umfasst sein sollte. Änderungen, die zu einem geringeren Leistungsumfang führen, können als Teilkündigung des Vertrages nach § 649 BGB verstanden werden; dann gibt es weniger Geld.

Führt der Entwickler Änderungswünsche des Publishers aus, ohne dass es dafür eine (fixierte) vertragliche Grundlage gibt, kann das zu unlösbaren Problemen führen. Gibt es mehr Geld? Verschiebt sich der Abgabetermin? Alles hängt davon ab, was Entwickler und Publisher gewollt haben, was aus ihrem Verhalten zu deuten ist oder was vernünftige Parteien in einer solchen Situation vereinbart hätten. Eine Änderung des bestehenden Vertrages kann ebenso gewollt sein wie eine Konkretisierung der bereits vereinbarten Leistungspflichten.

Mündliche Vertragsänderungen

Eine Vertragsanpassung kann auch mündlich (ohne Schriftform) erfolgen. Das gilt selbst dann, wenn der Vertrag eine Schriftformklausel enthält. Denn einigen sich die Parteien auf ein neues Preis-Leistungsgefüge, ohne dies schriftlich zu fixieren, ist damit oft eine stillschweigende Aufhebung der Schriftformklausel verbunden. Für den Entwickler entsteht dann trotzdem eine unsichere Situation. Der Publisher wird sich darauf berufen, dass eine Änderung der Leistung vereinbart wurde und dies beweisen können. Dafür spricht oft schon, dass die Arbeiten ausgeführt wurden. Will der Entwickler sich nun aber auf einen späteren Abgabetermin berufen, der durch die Änderung verursacht wurde, oder eine höhere Vergütung erhalten, so muss er grundsätzlich beweisen, dass auch diesbezüglich der Vertrag geändert wurde. Das ist nicht immer einfach. Es empfiehlt sich deshalb, sämtliche Änderungswünsche zu dokumentieren und gegebenenfalls schriftliche Bestätigungsschreiben (per Fax genügt) an den Publisher zu senden, die auf Mehrkosten und Terminverschiebungen hinweisen. Unter Umständen können fehlerhafte Weisungen des Publishers auch zu einem Kündigungsrecht des Entwicklers führen (§§ 642, 645, 643 BGB).

Es ist ein schlechter Plan, der keine Änderung erlaubt

Ein guter Vertrag regelt deshalb vorher, wie mit Änderungswünschen umzugehen ist. Der Ablauf eines einfachen Change-Requests ist in der

Grafik dargestellt. Am Anfang steht ein Änderungsverlangen, das auf die Produktion einwirkt. Der Entwickler analysiert, ob er die Änderungen überhaupt durchführen kann und teilt das Ergebnis dem Publisher mit. Wenn nicht, überlegt der Publisher, ob er den Vertrag kündigt (soweit das möglich ist) oder ob er den Vertrag ohne oder mit anderen Änderungen durchführt. Bei einer Kündigung muss der Publisher aber einen Teil der ursprünglichen Vergütung oder ausgehandelte »break-fees« leisten.

Können die Änderungen umgesetzt werden, untersucht der Entwickler die Auswirkungen genauer und plant. Dabei muss er beachten, wie sich der Zeitplan verschiebt, welche Leistungen gegebenenfalls neu erbracht werden müssen. Werden mehrere Ressourcen benötigt, ändert sich die Level-Logik durch das Einführen einer neuen Physik?

Seine Planung wird Grundlage eines Angebots an den Publisher. Beizufügen ist also gegebenenfalls eine geänderte Kalkulation und ein neuer Milestoneplan. Der Publisher muss nun überlegen, ob er die Änderungen zu diesen Konditionen vornehmen will. Nimmt er an, ändert sich der Vertrag. Dann ist die Vertragsänderung zu dokumentieren. Nicht jede am Projekt beteiligte Person ist aber berechtigt, einen Vertrag zu ändern. Der Entwicklungsvertrag sollte daher die Personen nennen, denen eine solche Vertretungsmacht zusteht. Fehlen die Angaben, sind im Zweifel nur die Geschäftsführer beziehungsweise der Vorstand vertretungsberechtigt.

Nach der Vertragsänderung wird die Produktion nach dem neuen Milestoneplan fortgesetzt. Ein einfaches (entwicklerfreundliches) Beispiel für eine entsprechende Klausel »Change Request und Change Management« sehen Sie im Kasten rechts. Üblicherweise bewirken Change-Request-Klauseln einen zusätzlichen Prüfaufwand. Es entsteht für den Entwickler dadurch eine Treuepflicht, sorgsam zu prüfen und das Änderungsverlangen fachgerecht zu beantworten. Deshalb sollte man auch vorsehen, wie dieser Prüfaufwand vergütet wird und dass auch bereits die Prüfung zu einer Verschiebung des Milestoneplanes führen kann.

Keine Änderung = Kündigung?

Manchmal liest man: »Falls der Entwickler nicht in der Lage ist, Änderungen durchzuführen, so kann der Publisher von diesem Vertrag zurücktreten.« Eine solche Klausel ist in einem Standardvertrag, der Allgemeine Geschäftsbedingungen darstellt, unwirksam, denn die Klausel benachteiligt den Entwickler unangemessen. Nach § 649 BGB kann der Publisher zwar grundsätzlich jederzeit den Vertrag beenden, dies lässt allerdings die vereinbarte Vergütung unberührt. Wird ein solcher Vergütungsanspruch durch einen Rücktritt ausgehebelt, weicht die Klausel von einer wesentlichen gesetzlichen Regelung ab und ist damit nach § 307 BGB unwirksam. Unwirksam sind auch Klauseln, die die Pflicht vorsehen, einseitigen Änderungswünschen des Publishers ohne besondere Vergütung nachzukommen.

Claas Oehler

Klausel »Change Request«

- a Auf Anfrage des PUBLISHERS wird ENTWICKLER im Rahmen seiner betrieblichen und persönlichen Möglichkeiten vom PUBLISHER gewünschte Änderungen, Erweiterungen und Ergänzungen der vereinbarten Leistungen gegen eine gesonderte Vergütung vornehmen. Ohne ausdrückliche Vereinbarung ist ENTWICKLER hierzu jedoch nicht verpflichtet. Sofern PUBLISHER Änderungen und Modifizierungen des Programms, des Designs oder der Musik, insbesondere im Hinblick auf den Funktionsumfang oder mit Auswirkung auf die Programmstruktur, wünscht, ist ein schriftlicher neuer Milestoneplan mit Abgabeterminen, sowie, je nach Umfang, einen neuer Preis festzulegen.
- b ENTWICKLER steht es frei, vom PUBLISHER gewünschte Änderungen gegen eine angemessene zusätzliche Vergütung zu berücksichtigen. Grundlage der zusätzlichen Vergütung ist der für die Prüfung des Änderungswunsches und seine Umsetzung notwendige zeitliche Zusatzaufwand. Die Höhe der Zusatzvergütung ist nachvollziehbar zu begründen. Es gelten folgende Vergütungssätze: [Anlage]
- c Der ENTWICKLER wird Änderungswünsche prüfen. Er kann für eine erforderliche umfangreiche Prüfung, ob und zu welchen Bedingungen eine gewünschte Änderung durchführbar ist, eine angemessene Vergütung verlangen, sofern ENTWICKLER den PUBLISHER auf die Notwendigkeit der Prüfung hinweist und der PUBLISHER einen entsprechenden Prüfauftrag gibt. Beides ist per E-Mail möglich.
- d Vereinbarte Termine verschieben sich entsprechend des für die Prüfung und Ausführung der Änderungswünsche erforderlichen zeitlichen Aufwandes. «