

## Nutzungsbedingungen für Partner gamescom campus 2021

### 1 Geltungsbereich und Vertragspartner

- 1.1 Die Koelnmesse GmbH, Messeplatz 1, 50679 Köln, Deutschland, („**Koelnmesse**“) veranstaltet vom 25. - 27. August 2021 („**Zeitraum der gamescom 2021**“) das Digital-Event „gamescom 2021“, und betreibt in diesem Rahmen unter [www.gamescom.de/www.gamescom.global](http://www.gamescom.de/www.gamescom.global) („**Webseite**“) den digitalen Content-Hub gamescom now („**gamescom now**“).

Die Koelnmesse bietet in gamescom now Bereiche zu besonderen Themenfeldern, um beispielsweise medienpädagogische Inhalte von Partnern an die User zu vermitteln. Hierzu zählen insbesondere die Unterseite gamescom campus, die das Ziel hat, User über Bildungsmöglichkeiten und medienpädagogische Themen zu informieren sowie der Bereich family&friends für familienfreundliche Inhalte. Institutionelle Unternehmen, wie staatliche Ministerien und Bildungseinrichtungen haben die Möglichkeit, durch Buchung des „gamescom campus packages“ -in diesem Umfeld in gamescom now präsentiert zu werden.

- 1.2 Unternehmen können die in diesen Nutzungsbedingungen für Partner, insbesondere in den nachfolgenden Ziffern 1.2.1 und 1.2.2 („**Nutzungsbedingungen**“) und in dem Online-Buchungsformular über den Erwerb des „gamescom campus packages“ beschriebenen Leistungen der Koelnmesse im Zusammenhang mit der digitalen Veranstaltung „gamescom 2021“ sowie gamescom now erwerben.

- 1.2.1 Die Koelnmesse stellt Partnern nach näherer Maßgabe dieser Nutzungsbedingungen für die Laufzeit dieses Vertrages die entgeltliche Möglichkeit bereit, in gamescom now in dem auf der Webseite zur Verfügung stehenden Funktionsumfang eigene Partnerseiten einzurichten sowie eigene Inhalte als Teil der digitalen Veranstaltung „gamescom 2021“ integrieren zu lassen. Hierfür ist der Erwerb des „gamescom campus packages“ erforderlich.

- 1.2.2 Die Koelnmesse stellt Partnern nach näherer Maßgabe dieser Nutzungsbedingungen die Möglichkeit bereit, gegen Zahlung eines Entgelts die beim DPMA und beim EUIPO zugunsten des Verbandes game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. („**game**“), dem ideellen Träger der gamescom, eingetragene

Wortmarken „GAMESCOM“, die Wort- Bildmarke „gamescom“ „**gamescom**“, sowie weitere dem Partner von der Koelnmesse ausdrücklich zur Nutzung in Bezug auf die Veranstaltung gamescom 2021 überlassene Marken und Logos (gemeinsam „**gamescom-Marken**“) für den in Ziffer 6.1.3 festgelegten Zeitraum zu nutzen.

- 1.3 Die Leistungen der Koelnmesse erfolgen ausschließlich auf der Grundlage der Regelungen in dem Online-Buchungsformular sowie dieser Nutzungsbedingungen inkl. deren Anlage(n). Diese Nutzungsbedingungen sowie deren Anlage(n) gelten auch für alle künftigen Geschäfte, soweit es sich um solche gleicher Art handelt und die Parteien Bezug auf diese Nutzungsbedingungen nehmen.

- 1.4 Allgemeine Geschäftsbedingungen des Partners finden keine Anwendung, auch wenn die Koelnmesse ihrer Geltung nicht gesondert widerspricht. Abweichende oder widersprechende Bedingungen gelten also nur, wenn sie von der Koelnmesse schriftlich anerkannt worden sind.

- 1.5 Der Partner kann die Nutzungsbedingungen jederzeit auf der Webseite abrufen, abspeichern und ausdrucken.

- 1.6 Die Koelnmesse speichert diesen Vertragstext nach Vertragsschluss. Der Vertragstext ist dem Partner nicht zugänglich, weshalb ihm die Speicherung gemäß vorstehender Ziffer 1.5 ermöglicht wird.

- 1.7 Für weitere Leistungen im Rahmen von gamescom now (insbesondere Werbeleistungen) können gesonderte Allgemeine Geschäftsbedingungen der Koelnmesse Anwendung finden. Auf die Anwendbarkeit dieser gesonderten Allgemeinen Geschäftsbedingungen wird die Koelnmesse in geeigneter Weise hinweisen.

## 2 Anforderungen an die Zulassung als Partner

- 2.1 Den Status als Partner der gamescom im Sinne dieser Nutzungsbedingungen sowie des Online-Buchungsformular („**Partner**“) erhält das Unternehmen durch den Erwerb des „gamescom campus packages“. Über die Zulassung als Partner entscheidet die Koelnmesse nach näherer Maßgabe der folgenden Regelungen dieser Ziffer 2 sowie der Regelungen in Ziffer 3.4.1.
- 2.2 Für die Zulassung als Partner gilt Folgendes:
  - 2.2.1 Das „gamescom campus package“ richtet sich an Institutionen und Unternehmen, mit medienpädagogischen Inhalten im Bereich des Gamings- und zwar mit den Produkten, die dem Thema der Veranstaltung entsprechen. Das entsprechende Produktverzeichnis ist diesen Nutzungsbedingungen als Anlage 1 beigefügt. Die Präsentation von Spielen darf nicht dem Vermarktungszweck dieser dienen.
  - 2.2.2 Es können nur solche Unternehmen als Partner zugelassen werden, welche die Produkte selbst herstellen, entwickeln, herstellen oder entwickeln lassen und exklusiv vertreiben bzw. die Dienstleistungen exklusiv erbringen. Auch ein Handelsvertreter, Vertriebsgesellschaft, Verband, Kooperationspartner und Importeur kann für die vertretenen herstellenden Firmen als Partner zugelassen werden, sofern die Inhalte von keinem anderen Partner in gamescom now angeboten werden und die erforderlichen Rechte zur Präsentation bestehen. Die Hersteller-Eigenschaft oder die Tätigkeit als Vertriebsunternehmen oder Kooperationspartner der Hersteller bzw. als Importeur ist auf Anforderung von Koelnmesse in geeigneter Form nachzuweisen.
  - 2.2.3 Handelsvertreter, Vertriebsgesellschaften, Kooperationspartner und Importeure können zudem für die von Ihnen vertretenen nicht-herstellenden Firmen als Partner zugelassen werden, sofern die Produkte von keinem anderen Partner in gamescom now gezeigt werden und sie die erforderlichen Rechte zu deren Präsentation besitzen. Für die Präsentation von Produkten, die der Partner nicht selbst hergestellt hat, ist die Erteilung einer Lizenz durch den Hersteller erforderlich. Die Lizenz ist auf Anforderung der Koelnmesse in geeigneter Form nachzuweisen. Präsentation und Angebot von nicht lizenzierten Produkten ist unzulässig und stellt einen schwerwiegenden Verstoß gegen diese Nutzungsbedingungen dar. Die Koelnmesse ist berechtigt, während der Veranstaltung Überprüfungen durchzuführen und, soweit anwendbar, die Partnerseite des Partners zu schließen, wenn dieser trotz entsprechender Abmahnung Produkte präsentiert, für die er die erforderliche Lizenz nicht nachweisen kann.

## 3 Vertragsschluss; Erwerb des gamescom campus packages; Zulassung als Partner

- 3.1 Die Anmeldung zum „gamescom campus package“ erfolgt über das Online-Buchungsformular welches über die Website der gamescom abrufbar und ausfüllbar ist. Bis zum Absenden des Formulars kann der Partner die einzutragenden Angaben jederzeit ändern oder das Formular löschen.
- 3.2. Das Absenden des Formulars durch Klicken auf die entsprechende Schaltfläche stellt das rechtsverbindliche Angebot des Partners über den Erwerb des gamescom campus package und zur Zulassung als Partner dar. Nach Absenden des Formulars erhält der Partner unverzüglich auf elektronischem Wege an die im Formular angegebene E-Mailadresse eine Bestätigung des Eingangs des Angebots („Zugangsbestätigung“)
- 3.3 Diese Zugangsbestätigung stellt noch nicht die Annahme des Angebots des Partners durch die Koelnmesse dar.
- 3.4 Der Vertrag über den Erwerb des „gamescom campus packages“ und die Zulassung als Partner kommt erst dann zu Stande, wenn die Koelnmesse das Angebot ausdrücklich durch die Zusendung einer Anmeldebestätigung per E-Mail angenommen hat („**Vertragsschluss**“).

- 3.4.1 Über die Zulassung eines Partners entscheidet die Koelnmesse nach alleinigem pflichtgemäß auszuübenden Ermessen. Im Falle der Ablehnung erhält das antragsstellende Unternehmen eine besondere Nachricht. Koelnmesse behält sich insbesondere vor, Unternehmen als Partner nicht zuzulassen, wenn tatsächliche Anhaltspunkte dafür vorliegen, dass es sich um ein Unternehmen aus den Bereichen Glücksspiel, Alkohol, Tabak oder Erotik handelt oder dass die Produkte oder Dienstleistungen des Partners, die in gamescom now präsentiert oder durch Events beworben werden sollen, ein Recht Dritter verletzen, der Partner an einer solchen Rechtsverletzung teilnimmt, Beihilfe hierzu leistet oder aus anderem Rechtsgrund für Rechtsverletzungen Dritter verantwortlich ist. Koelnmesse wird dem Partner in einem solchen Fall Gelegenheit zur Stellungnahme und Widerlegung der tatsächlichen Anhaltspunkte geben, es sei denn, der Rechtsverstoß wurde bereits gerichtlich oder behördlich festgestellt. Weitergehende Rechte und Ansprüche der Koelnmesse bleiben unberührt.

#### **4 Leistungen der Koelnmesse an den Partner**

- 4.1.1 gamescom now ist als Content-Hub konzipiert, auf dem Partner- und Produktseiten eingerichtet und über das Videomodul embedded Videostreams abgespielt werden können. Das Content Management System von gamescom now verwaltet die Stream Schlüssel sowie die zugehörigen Meta Daten zu den einzelnen Videoformaten. Auf den Partner- und Produktseiten können zusätzlich weiterführende Unternehmensinhalte wie Text- und Bildinhalte aufgerufen werden, die ebenfalls vom Content Management System verwaltet und vom Partner im Self-Service hochgeladen und bearbeitet werden.
- 4.1.2 Im Zusammenhang mit gamescom now erbringt die Koelnmesse gegenüber dem Partner nach Erwerb des „gamescom campus packages“ durch diesen die folgenden Leistungen:
- 4.1.2.1 Mit Abschluss dieses Vertrages ist der Partner berechtigt, sich während der Laufzeit dieses Vertrages als „Partner der gamescom 2021“ zu bezeichnen. Der Partner wird als solcher in den Aktivitäten im Zusammenhang mit der gamescom 2021 nach eigenem Ermessen der Koelnmesse, z.B. auf der Webseite, genannt.
- 4.1.2.2 Der Partner ist ferner berechtigt, während der Laufzeit dieses Vertrages die gamescom-Marken nach der Maßgabe der Nutzungsrechteinräumung gemäß Ziffer 6.1 zu nutzen.
- 4.1.2.3 Die Koelnmesse erbringt gegenüber dem Partner ferner die im Online-Buchungsformular beschriebenen Leistungen. Diese umfassen beispielsweise folgende Leistungen:
- a) Einrichtung einer eigenen Partnerseite für den Partner in gamescom now zur Präsentation des Unternehmens gemäß den Bedingungen in Ziffer 4.2 dieser Nutzungsbedingungen
  - b) Einrichtung eigener Produktseiten für den Partner in gamescom now, die es dem Partner ermöglichen, das eigene Bildungs- und pädagogische Angebot selbst in eigener Verantwortung zu präsentieren, wobei die Anzahl der Produktseiten pro Partner auf grundsätzlich 5 (fünf) Produktseiten beschränkt ist. Die Produktseiten sind über den Menüpunkt gamescom campus auffindbar.
  - c) Möglichkeit für den Aussteller, selbst das Embedding von digitalen Inhalten des Ausstellers, wie Videos on Demand und Live-Streams in den zentralen Video-Player von gamescom now durchzuführen (Embedding von folgenden Plattformen möglich: YouTube, Twitch)
  - d) Auffindbarkeit des Partners über die in gamescom now integrierte Suche (Firmenname und Name der Spiele/Produkte)
  - e) Platzierung von digitalen Inhalten des Partners auf der Themenseite gamescom campus und bei Relevanz für die Zielgruppe Familie (nach Ermessen der Koelnmesse) auch family&friends

- 4.1.2.4 Darüber hinaus können die Inhalte des Partners in gamescom Showformaten (gamescom studio) platziert werden. Die redaktionelle Auswahl für diese Platzierung erfolgt durch die externen Redaktionen der Kooperationspartner der Koelnmesse, jedoch in Abstimmung mit dem Partner und ist Gegenstand einer gesonderten Vereinbarung zwischen dem Kooperationspartner und dem Partner. Der Partner hat keinen Anspruch darauf, dass sein Content hierzu ausgewählt wird. Der Partner hat jedoch die Möglichkeit, eine Werbeplatzierung in den gamescom Showformaten gegen Entgelt zu erwerben. Diese kostenpflichtige Werbeplatzierung ist Gegenstand einer gesonderten Vereinbarung zwischen der Koelnmesse bzw. deren redaktionellem Dienstleister und dem Partner.
- 4.1.3 Koelnmesse gewährleistet im Rahmen der vorhersehbaren Anforderungen eine dem jeweils üblichen technischen Standard entsprechende, bestmögliche Wiedergabe des digitalen Angebotes. Dem Partner ist jedoch bekannt, dass es nach dem jeweiligen Stand der Technik nicht möglich ist, ein von Fehlern völlig freies Angebot zu erstellen. Ein Fehler in der Darstellung liegt insbesondere dann nicht vor, wenn die Beeinträchtigung hervorgerufen wird durch die Verwendung einer nicht geeigneten Darstellungssoftware und/oder -hardware (z. B. Browser) oder durch Störung der Kommunikationsnetze anderer Betreiber oder durch Rechnerausfall bei Dritten (z. B. anderen Providern), durch unvollständige und/oder nicht aktualisierte Angebote auf sogenannten Proxys (Zwischenspeichern).
- 4.1.4 Unbeschadet Ziffer 4.1.31.3 beträgt die durchschnittliche Verfügbarkeit von gamescom now 97% im Monatsmittel am Netzknoten Rechenzentrum. Ausgenommen davon sind erforderliche geplante Wartungsarbeiten sowie Störungen, die nicht im Einflussbereich der Koelnmesse liegen wie insbesondere höhere Gewalt oder Ausfälle aufgrund fehlerhafter Integration von Scripts durch den Partner. Die Koelnmesse wird den Partner nach Möglichkeit über geplante Wartungsarbeiten rechtzeitig in Textform an die im Online-Buchungsformular angegebene E-Mail-Adresse in Kenntnis setzen. Allerdings bleibt es der Koelnmesse ausdrücklich vorbehalten, falls erforderlich, auch unangekündigte Wartungsarbeiten durchzuführen, insbesondere, wenn dies für die Daten- und Betriebssicherheit erforderlich ist.
- 4.2 Partnerseite des Partners**
- 4.2.1 Die Koelnmesse richtet für den Partner eine Partnerseite auf gamescom now ein. Die Partnerseite ist über den Bereich gamescom campus erreichbar.
- 4.2.2 Die Partnerseite kann durch den Partner im Rahmen der vorkonfigurierten Templates personalisiert werden. Hierzu kann der Partner Unternehmensinhalte, wie beispielsweise Logo, Beschreibungstexte, Mediengalerie mit Videos und Fotos, Übersicht der Games/Produkte und Verlinkung auf die jeweiligen Produktseiten, unternehmensspezifischer Schedule, Bewerbung von Sonderaktionen zur gamescom, Verlinkungen zu eigenen Angeboten, Webseiten, Aktionen (zusammen „Partnerinhalte“) über ein Backend erfassen. Der Koelnmesse bleibt vorbehalten, hinsichtlich der Dateiformate, -größen und weiterer technischer Anforderungen übliche Restriktionen vorzusehen. Den Zugang zu diesem Backend erhält der Partner durch die Koelnmesse.
- 4.2.3 Der Partner kann ferner Video-Content, wie Shows, Produkt-Ankündigungen, Talk-Formate, Events, Trailer, Kooperationen oder Sonderaktionen, („Content“, gemeinsam mit den Partnerinhalten „Inhalte“) über das Backend als Link zu externen Inhalten erfassen. Content wird über das Videomodul als embedded Videostream auf der Partnerseite abgespielt oder als embedded Video-on-Demand auf der Partnerseite verfügbar gemacht.
- 4.2.4 Für Live-Streams gilt ergänzend zu vorstehender Ziffer 4.2.3 Folgendes: Live-Stream-Content wird über das Videomodul als embedded Videostream auf der Partner- und Produktseite sowie bei redaktioneller Platzierung auf anderen Seiten von gamescom now abgespielt und sodann für die Nutzer, ebenfalls per Embedding, als Video-on-Demand-Content verfügbar gemacht. In diesem Zusammenhang ist die Koelnmesse gemäß Ziffer 5.1.9 berechtigt, Links auf den Partner- und Produktseiten bei Bedarf zur Sicherstellung der Abspielbarkeit des Contents auszutauschen.

- 4.2.5 Das Backend für den Upload der Inhalte enthält ein Feld, in dem das Veröffentlichungsdatum und -uhrzeit für die Inhalte durch den Partner eingestellt werden kann. Durch einen Algorithmus kann ermöglicht werden, dass die Inhalte entsprechend dem vom Partner eingegebenen Datum ausgespielt werden. Der früheste einstellbare Veröffentlichungszeitpunkt ist nach der „gamescom: Opening Night Live“ am 25. August 2021, die voraussichtlich um 22:00 Uhr CET endet.
- 4.2.6 Das Erfassen von Inhalten und Änderungen für die Partner- und Produktseiten über das Backend ist bis zum Ende des Zeitraums der gamescom 2021, d.h. bis zum 27. August 2021, 23:59 Uhr CET, möglich. Nach diesem Zeitpunkt besteht für den Partner keine Möglichkeit mehr, neue Inhalte zu erfassen. Das Ändern oder Löschen von Inhalten auf den Partner- und Produktseiten kann weiterhin über das Backend erfolgen.
- 4.2.7 Die Inhalte bleiben bis zum 30. September 2021, 23:59 Uhr CET auf der Webseite für Nutzer abrufbar.

## 5 Pflichten des Partners

- 5.1.1 Soweit nicht ausdrücklich anderweitig vereinbart, verpflichtet sich der Partner, keine Produktvorstellungen/Events vor der gamescom: Opening Night Live am 25.08.2021 um 20 Uhr CET unter Nutzung der gamescom-Marken vorzunehmen. Vorbereitende Aktivitäten, Vorberichterstattungen, Pressekonferenzen mit Embargo bis zum genannten Zeitpunkt, Teaser und Ähnliches, jeweils ausdrücklich im Hinblick auf die Veranstaltung gamescom 2021, sind ausgenommen.
- 5.1.2 Der Partner verpflichtet sich ferner, keine Publisher und/oder Entwickler in eigene Aktivitäten und/oder Events zu integrieren, wenn es sich bei diesen nicht um Partner der gamescom handelt.
- 5.1.3 Der Partner verpflichtet sich, die gamescom-Marken ausschließlich im Zusammenhang mit der Veranstaltung „gamescom 2021“ in dem in Ziffer 6.1.3 festgelegten Zeitraum zu verwenden. Dem Partner ist es untersagt, die gamescom-Marken im Zusammenhang mit Veröffentlichungen, Webseiten, Anzeigen, Inhalten, Events, Veranstaltungen und sonstigen Aktivitäten zu nutzen, die gegen gesetzliche Vorschriften, behördliche Anordnungen oder gegen die guten Sitten verstoßen und/oder die geeignet sind das Image oder den Ruf der gamescom-Marken auf dem Markt zu beeinträchtigen. Dem Partner ist es insbesondere untersagt, die gamescom-Marken in Zusammenhang mit Events, Aktivitäten oder Inhalten zu nutzen, welche die Themen Hacks und Cheats, Tabak und Alkohol, Gambling beinhalten oder beleidigende, obszöne, hetzerische oder rechtsverletzende Texte oder Bilder enthalten.
- 5.1.4 Der Partner verpflichtet sich ferner, durch die Verwendung der gamescom-Marken in sonstiger Weise nicht den Eindruck zu erwecken, seine Inhalte stammen von der Koelnmesse oder dem Verband game oder es bestehe zwischen dem Partner und der Koelnmesse oder dem Verband game eine bestimmte geschäftliche Beziehung, wenn diese tatsächlich nicht besteht.
- 5.1.5 Der Partner verpflichtet sich, in dem Online-Buchungsformular vollständige und richtige Angaben zum Unternehmen zu machen. Änderungen dieser Angaben sind der Koelnmesse unverzüglich schriftlich mitzuteilen, E-Mail ist ausreichend.
- 5.1.6 Der Partner verpflichtet sich, die von der Koelnmesse erhaltenen Zugangsdaten sowie seine Passwörter geheim zu halten und hinreichend gegen unbefugten Zugriff zu sichern. Der Partner informiert die Koelnmesse unverzüglich über jegliche Anhaltspunkte für eine unbefugte Weitergabe der Zugangsdaten und/oder Passwörter und/oder einen unbefugten Zugriff.
- 5.1.7 Der Partner verpflichtet sich, keine Inhalte über das Backend in gamescom now zu erfassen oder keine Werbung auf den Partner- oder Produktseiten auszuspielen, die thematisch nicht dem Produktverzeichnis in Anlage 1 entsprechen und/oder gegen diese Nutzungsbedingungen, gesetzliche Vorschriften, jegliche regulatorische Anforderungen, behördliche Anordnungen oder gegen das Datenschutzrecht oder die guten Sitten verstoßen. Ferner verpflichtet sich der Partner, keine Inhalte zu erfassen, die Rechte, insbesondere Urheber- oder Markenrechte Dritter verletzen. Die Koelnmesse behält sich vor, Inhalte nicht zu integrieren oder zu sperren, wenn diese nach den geltenden Gesetzen strafbar sind, erkennbar zur Vorbereitung

strafbarer Handlungen dienen oder gegen diese Nutzungsbedingungen oder das Produktverzeichnis verstoßen.

- 5.1.8 Der Partner verpflichtet sich, alle Maßnahmen zu unterlassen, welche die Funktionsweise von gamescom now gefährden oder stören, sowie nicht auf Daten zuzugreifen, zu deren Zugang er nicht berechtigt ist. Weiterhin muss der Partner dafür Sorge tragen, dass seine über gamescom now übertragenen und eingestellten Inhalte nicht mit Viren, Würmern oder Trojanischen Pferden behaftet sind. Der Partner verpflichtet sich, der Koelnmesse alle Schäden zu ersetzen, die aus der von Partner zu vertretenden Nichtbeachtung dieser Pflichten entstehen und darüber hinaus die Koelnmesse von allen Ansprüchen Dritter, einschließlich der Anwalts- und Gerichtskosten, freizustellen, die diese aufgrund der Nichtbeachtung dieser Pflichten durch den Partner gegen die Koelnmesse geltend machen.
- 5.1.9 Der Partner wird darauf hingewiesen, dass er gegebenenfalls bestehende Anforderungen des TMG, insbesondere im Hinblick auf das Impressum in seinen Partner- und Produktseiten zu beachten und sämtliche durch ihn erfasste Inhalte als Inhalte von diesem Partner zu kennzeichnen hat.
- 5.1.10 Der Partner verpflichtet sich, korrekte und funktionsfähige Links zum Embedden von Content über das Backend zu erfassen. Die Koelnmesse ist berechtigt, Links auf den Partner- und Produktseiten bei Bedarf zur Sicherstellung der Abspielbarkeit des Contents auszutauschen.

## **6 Nutzungsrechte an den gamescom-Marken / an gamescom Inhalten**

- 6.1 Die Nutzung der gamescom-Marken durch den Partner erfolgt ausschließlich nach Maßgabe des folgenden Nutzungsrechts:
  - 6.1.1 Die Koelnmesse räumt den Partnern, das auf den in Ziffer 6.1.3 beschriebenen Zeitraum beschränkte, nicht-ausschließliche, auch an verbundene Unternehmen (i.S.d. §§ 15 ff. AktG) nicht übertragbare oder unterlizenzierbare Recht aus bestehenden Markenrechten (vgl. Ziffern 1.2.2 sowie 6.1.8) und urheberrechtlichen Nutzungsbefugnissen ein, die gamescom-Marken im Zusammenhang und in Bezug auf die Veranstaltung gamescom 2021 nach Maßgabe dieser Nutzungsbedingungen in beliebigen Medien (insb. Online, TV, Print) zum Hinweis auf die eigene Teilnahme an der Veranstaltung sowie (soweit zutreffend) an den Showformaten und (soweit zutreffend) auf die eigene Partnerseite zu nutzen. Dieses Nutzungsrecht bezieht sich nur auf die oben dargestellten gamescom-Marken. Weitere Logos und Marken des game und von Koelnmesse sind davon nicht umfasst.
  - 6.1.2 Jegliche darüber hinausgehende Nutzung, insbesondere zur Kennzeichnung, Vertrieb und Bewerbung eigener Produkte oder Produkte Dritter, die der Partner vertreibt oder zur Bewerbung von Websites, Plattformen, Onlineshops oder Dienstleistungen des Partners, die nicht im Zusammenhang mit der Veranstaltung gamescom stehen oder die Registrierung von Domains unter Verwendung der gamescom-Marken, ist von dieser Unterlizenz nicht erfasst und bedarf eines gesonderten schriftlichen Lizenzvertrages mit dem Markeninhaber game.
  - 6.1.3 Die Nutzung der gamescom-Marken gemäß vorstehender Ziffer 6.1 darf ausschließlich während der Vertragslaufzeit erfolgen. Eine über das Ende der Vertragslaufzeit hinausgehende Nutzung der gamescom-Marken darf ausschließlich in dem Umfang erfolgen, dass die im Zusammenhang mit der Nutzung gemäß vorstehender Ziffer 6.1 und bezüglich der Veranstaltung gamescom 2021 erstellten Inhalte im Anschluss an den Zeitraum der gamescom 2021 fortlaufend öffentlich verfügbar sind, z.B. auf dem YouTube-Kanal des Partners. Dem Partner ist es jedoch insbesondere nicht gestattet, die gamescom-Marken nach dem Ende des Zeitraums der gamescom 2021 für die Erstellung neuer Inhalte zu nutzen oder aus den erstellten Inhalten neue Inhalte abzuleiten, die die gamescom-Marken aufweisen.
  - 6.1.4 Bei jeder Verwendung der gamescom-Marken ist der Style Guide in der im Verwendungszeitpunkt jeweils gültigen Fassung einzuhalten, der unter [www.gamescom.de/](http://www.gamescom.de/) [www.gamescom.global](http://www.gamescom.global) abrufbar ist.



- 6.1.5 Das Nutzungsrecht umfasst nicht das Recht, das Markenlogo (**gamescom**) oder sonstige zur Verfügung gestellte Markenlogos von gamescom Marken zu verändern, zu modifizieren oder auf sonstige Art zu bearbeiten. Die proportionale Größenänderung, sowie andere Anpassungen gemäß des Style Guides (siehe Ziffer 6.1.4) für die Erstellung von Materialien ist gestattet.
- 6.1.6 Sofern nicht anderweitig vereinbart, dürfen die gamescom-Marken nicht dazu benutzt werden, um Gebühren zu erheben, Geldspenden zu sammeln oder gegen Geld oder andere Gegenleistungen Waren oder Dienste bereitzustellen.
- 6.1.7 Verstöße gegen die vorstehenden Bestimmungen (einschließlich Bestimmungen des jeweils gültigen Style Guide) berechtigen die Koelnmesse zur außerordentlichen fristlosen Kündigung dieser Unterlizenz. Sonstige Rechte und Ansprüche der Koelnmesse und ihres Lizenzgebers game bleiben unberührt.
- 6.1.8 Der Partner nimmt zur Kenntnis und erkennt an, dass der Markenschutz für die gamescom Marken in räumlicher Hinsicht nur für die Bundesrepublik Deutschland und die Mitgliedsstaaten der Europäischen Union sowie weiteren ausgewählten Staaten besteht und die Koelnmesse daher nicht für Markenverletzungen außerhalb dieses räumlichen Anwendungsbereichs verantwortlich ist.
- 6.1.9 Die Koelnmesse produziert im Rahmen der „gamescom 2021“ verschiedene Showformate. Die Koelnmesse räumt dem Partner das weltweite, nicht-ausschließliche Recht ein, Ausschnitte dieser Showformate, die ihr Unternehmen bzw. das durch sie repräsentierte Produkt betreffen („**gamescom produced materials**“) für eigene Werbezwecke zu nutzen. Der Partner ist hierbei verpflichtet, Inhalte der gamescom produced materials weder durch Verfremdung noch durch Zusammenschnitt der Aussagen maßgeblich zu verändern.

## **7 Weitere Regelungen für Partner**

### **7.1 Anforderungen an Inhalte**

- 7.1.1 Der Aussteller verpflichtet sich, keine Inhalte einzustellen oder für Inhalte Werbung zu betreiben, deren Verbreitung in Rundfunk oder Telemedien unzulässig ist. Insbesondere hat er keine Inhalte einzustellen oder für Inhalte Werbung zu betreiben, deren Verbreitung strafbar ist oder die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden (bspw. indizierte Inhalte). Gleiches gilt für Inhalte, die der Aussteller von externen Angeboten, einschließlich Angebote Dritter, einbindet. Sofern für einen Inhalt eine Kennzeichnung nach dem Jugendschutzgesetz vorliegt, hat der Aussteller hierauf deutlich hinzuweisen.
- 7.1.2 Die Koelnmesse trifft Maßnahmen, dass Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren die in gamescom now eingestellten Inhalte gemäß JMStV üblicherweise nicht wahrnehmen. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist offizieller Jugendschutzpartner der gamescom. Die Koelnmesse hat sich zu diesem Zweck der USK als gesetzlich anerkannter Selbstkontrolle durch eine Mitgliedschaft angeschlossen.
- 7.1.3 Der Aussteller verpflichtet sich, Inhalte, die verfassungswidrige Kennzeichen enthalten, der USK im Vorfeld zur Prüfung vorzulegen. Für die Einhaltung des Jugendschutzes auf externen Plattformen und anderen Angeboten, die nicht der Koelnmesse zuzurechnen sind, ist der Aussteller eigenständig verantwortlich.

### **7.2 Einräumung von Nutzungsrechten an die Koelnmesse**

- 7.2.1 Der Partner überträgt der Koelnmesse unwiderruflich und mit Wirksamkeit jeweils zum Zeitpunkt des Einstellens in den Upload-Bereich das nicht-ausschließliche, räumlich unbeschränkte Nutzungs- und Verwertungsrecht an den Inhalten im Zusammenhang mit der Gestaltung von gamescom now. Die Rechteübertragung soll die Koelnmesse in die Lage versetzen, die Inhalte selbst oder durch ihre



verbundenen Unternehmen i.S.d. §§ 15 ff. AktG im Rahmen der Leistungen der Koelnmesse im Zusammenhang mit der gamescom 2021 in gamescom now kommerziell sowie nicht-kommerziell zu verwerten.

- 7.2.2 Die Rechteeinräumung steht jedoch ausschließlich im Zusammenhang mit der Gestaltung von gamescom now und insbesondere der Partner- und Produktseiten und umfasst in diesem Rahmen ausschließlich folgende Rechte:
  - 7.2.2.1 Das Recht, die Inhalte zu nutzen, zu vervielfältigen, auf allen bekannten Speichermedien zu speichern sowie im Rahmen der Webseite öffentlich wiederzugeben, ganz oder in Teilen, jedoch lediglich zur Ansicht.
  - 7.2.2.2 Das Recht, die Inhalte hierfür fortzuentwickeln, z.B. durch Übersetzung in andere Sprachen.
  - 7.2.2.3 Das Recht, die Inhalte zur optimalen Präsentation in gamescom now zu bearbeiten.
  - 7.2.2.4 Das Recht, die Inhalte oder Teile davon mit Werbung zu versehen, mit Ausnahme der Partner- und Produktseiten.
  - 7.2.2.5 Das Recht, die Inhalte mit anderen Inhalten oder sonstigen Schöpfungen zu verbinden. Eine solche Verbindung mit anderen Inhalten ist jedoch beschränkt auf die Anzeige der Inhalte in Rotation im Videoslider auf der Startseite von gamescom now sowie die Anzeige auf gesonderten Unterseiten der Webseite, auf welchen der Content verschiedener Partner gebündelt dargestellt ist.
- 7.2.3 Die Einräumung der Nutzungs- und Verwertungsrechte gemäß dieser Ziffer 7.2 erfolgt über die Laufzeit dieses Vertrages hinaus bis zum 30. September 2021, 23:59 Uhr CET.
- 7.2.4 Der Partner verzichtet auf die Rechte aus §§ 12, 13 S. 2 UrhG, auf die Rechte auf Nennung als Autor (§ 13 S. 2 UrhG) jedoch nur, soweit es der Branchenüblichkeit entspricht.
- 7.2.5 Die Koelnmesse nimmt die Rechteübertragung und -einräumung an.

## 8 Geheimhaltung und Vertraulichkeit

- 8.1 Die Parteien verpflichten sich, die von der jeweils anderen Partei erhaltenen vertraulichen Informationen („**Vertrauliche Informationen**“) streng vertraulich behandeln (d.h. insbesondere die unbefugte Benutzung, Bekanntgabe, Veröffentlichung oder Verbreitung dieser Informationen unterlassen), und zwar mindestens mit der gleichen Sorgfalt, die sie bei ihren eigenen geheimhaltungsbedürftigen Informationen anwendet. Die empfangende Partei darf diese Vertraulichen Informationen nur zur Durchführung und Durchsetzung dieses Vertrages verwenden. Die empfangende Partei darf die vertraulichen Informationen nicht für eigene Zwecke oder Zwecke Dritter nutzen oder die Vertraulichen Informationen zum Gegenstand von Schutzrechtsanmeldungen machen. Die empfangende Partei wird zur Verfügung gestellte Produkte und Gegenstände, die Vertrauliche Informationen enthalten, ohne die Zustimmung der offenlegenden Partei nicht beobachten, untersuchen, zurückbauen oder testen.
- 8.2 Vertrauliche Informationen sind insbesondere jegliche Informationen, Unterlagen, Schriftstücke, Aufzeichnungen, Notizen, Dokumente, elektronische Dateien, sowie dieser Vertrag, die Gegenstand angemessener Geheimhaltungsmaßnahmen sind und als vertraulich gekennzeichnet oder nach Art der Information oder Umständen der Übermittlung als vertraulich anzusehen sind. Vertrauliche Informationen sind auch solche Informationen, die während einer mündlichen Präsentation oder Diskussion bekannt werden.
- 8.3 Die Verpflichtung zur Geheimhaltung und Nichtverwertung der Vertraulichen Informationen entfällt, soweit diese
  - a) der empfangenden Partei vor der Mitteilung bekannt waren,



- b) der Öffentlichkeit vor der Mitteilung bekannt oder allgemein zugänglich waren,
  - c) der Öffentlichkeit nach der Mitteilung ohne Mitwirkung oder Verschulden der informierten Partei bekannt oder allgemein zugänglich werden,
  - d) im Wesentlichen Informationen entsprechen, die der empfangenden von einem hierzu berechtigten Dritten offenbart oder zugänglich gemacht wurden, oder
  - e) von der jeweiligen Partei selbst erschlossen oder entwickelt wurde, vorausgesetzt, dass dies durch schriftliche Aufzeichnungen dieser Partei oder auf sonstige Weise belegt wird und keine in dieser Vereinbarung festgelegten Pflichten unterlaufen werden.
- 8.4 Weiter gilt die Pflicht zur Vertraulichkeit nicht für den Fall, dass eine Partei nach gesetzlichen Bestimmungen oder kraft unanfechtbarer Entscheidung eines Gerichtes oder einer Verwaltungsbehörde verpflichtet ist, Vertrauliche Informationen offen zu legen.
- 8.5 Die Parteien werden alle von der jeweils anderen Partei überlassenen Schriftstücke bzw. Datenträger getrennt von ihren sonstigen Unterlagen aufbewahren. Die Vertraulichen Informationen sind durch angemessene Geheimhaltungsmaßnahmen gegen den unbefugten Zugriff und unbefugte Nutzung zu sichern. Dies beinhaltet auch an allgemein anerkannte Verfahrensbeschreibungen und Industriestandards angepasste technische Sicherheitsmaßnahmen und die Verpflichtung der Mitarbeiter auf die Vertraulichkeit und die Beachtung des Datenschutzes
- 8.6 Die überlassenen Informationen oder Teile hiervon dürfen nur an solche Mitarbeiter, Organe, Vertreter, externe Berater (z.B. Rechtsanwälte) und/oder erlaubte Subunternehmer (z.B. Freelancer) der jeweils empfangenden Partei und/oder deren erlaubter Subunternehmer (im Folgenden „**Vertreter**“) weitergegeben werden, die die Information zur Erfüllung ihrer Aufgaben im Einklang mit dem Vertrag benötigen, von der Vertraulichkeit der gegebenen Informationen angemessen unterrichtet wurden, und ihrerseits angemessenen Vertraulichkeitspflichten unterliegen. Die Parteien haften für Vertraulichkeitsverstöße ihrer Vertreter und Gehilfen wie für eigenes Verschulden.
- 8.7 Die empfangende Partei wird die offenbarende Partei unverzüglich schriftlich informieren, wenn ihr eine unberechtigte Nutzung oder Weitergabe der Vertraulichen Informationen der offenbarenden Partei bekannt wird, und sie wird auf Wunsch der offenbarenden Partei alle angemessenen Maßnahmen ergreifen, um eine weitere unberechtigte Nutzung oder Weitergabe der Vertraulichen Informationen der offenbarenden Partei zu unterbinden.
- 8.8 Jede Partei ist verpflichtet, nach Aufforderung der anderen Partei alle erhaltenen schriftlichen oder auf andere Weise aufgezeichneten Vertraulichen Informationen einschließlich eventuell angefertigter Kopien innerhalb von zehn (10) Tagen an die auffordernde Partei zurückzusenden oder die Vernichtung der Vertraulichen Information schriftlich zu bestätigen, sofern das Zurückverlangte nach dem Vertragszweck nicht der anderen Vertragspartei zusteht oder diese nach den gesetzlichen Aufbewahrungspflichten zur eigenständigen Aufbewahrung verpflichtet ist. Ausgenommen hiervon sind Vertrauliche Informationen, deren Vernichtung technisch nur mit unverhältnismäßigem Aufwand möglich ist, z.B. da sie aufgrund eines automatisierten elektronischen Backup-Systems zur Sicherung von elektronischen Daten in einer Sicherungsdatei gespeichert wurden, die jedoch ohnehin in engen regelmäßigen zeitlichen Abständen überschrieben wird.
- 8.9 Die in dieser Vertraulichkeitsabrede vorgesehenen Pflichten der Parteien gelten auch nach Beendigung des Vertragsverhältnisses zwischen den Parteien für fünf Jahre fort. Hiervon ausgenommen sind Geschäftsgeheimnisse, für die die Verpflichtungen so lange fortgelten, wie sie als Geschäftsgeheimnisse geschützt sind
- 8.10 Die vorstehenden Regelungen begründen keinerlei immaterialgüterrechtlichen Nutzungsrechte. Sämtliche unter diesem Vertrag eingeräumten Nutzungsrechte bleiben von den vorstehenden Regelungen dieser Ziffer 88 unberührt.

## **9 Haftung des Partners; Freistellung**

- 9.1 Der Partner haftet dafür, dass durch seine Inhalte, Produkte, Events, Veranstaltungen, Showformate oder sonstigen Aktivitäten Patent-, Gebrauchsmuster-, Urheber-, Marken- und/oder Designrechte oder vergleichbare Schutzrechte Dritter sowie sonstige gesetzliche Vorschriften, insbesondere des Strafrechts und Jugendschutzrechts nicht verletzt werden.
- 9.2 Der Partner stellt die Koelnmesse von sämtlichen Ansprüchen Dritter frei, die diese gegen die Koelnmesse oder seine Lizenznehmer wegen der Verletzung von Schutzrechten durch die vom Partner im Rahmen dieses Vertrages erbrachten Inhalte geltend machen, soweit den Partner hieran ein Verschulden trifft. Die Koelnmesse wird den Partner unverzüglich über geltend gemachte Ansprüche Dritter in Kenntnis setzen und die Verteidigung nach eigenem Ermessen entweder dem Partner überlassen oder die Verteidigung mit diesem abstimmen. Die Koelnmesse wird Ansprüche Dritter ohne Absprache mit dem Partner weder anerkennen noch unstreitig stellen. Die Freistellung umfasst auch sämtliche sachgerechten Verteidigungskosten von der Koelnmesse, einschließlich branchenüblicher und nicht auf die gesetzlichen Gebühren beschränkter Rechtsanwalts honorare, Behörden- und Gerichtskosten sowie sämtliche erforderlichen sonstigen Auslagen.
- 9.3 Sofern Rechte Dritter entgegenstehen, wird der Partner nach seiner Wahl und auf seine Kosten für die Koelnmesse entweder entsprechende Rechte einholen oder die betroffenen Teile der Leistung so ersetzen oder ändern, dass Schutzrechte Dritter nicht verletzt werden, vereinbarte Leistungsmerkmale aber erhalten bleiben. Ist dies dem Partner nicht zu angemessenen Bedingungen und in angemessener Zeit möglich, stehen der Koelnmesse die gesetzlichen Rechte zu.

## **10 Nutzung der Inhalte durch Kooperationspartner**

- 10.1 Die Koelnmesse hat Kooperationspartner mit der Produktion der gamescom Showformate (gamescom: Opening Night Live, gamescom: Awesome Indies und gamescom studio) für die gamescom 2021 beauftragt. Die Nutzung der Inhalte durch die Kooperationspartner erfolgt alleine aufgrund einer gesonderten Vereinbarung zwischen dem Partner und dem Kooperationspartner.
- 10.2 Die Koelnmesse arbeitet ferner mit einem weiteren Kooperationspartner bzgl. der Gestaltung des Sendeplans für die gamescom Show-Formate zusammen. Dieser Kooperationspartner ist alleine für die Gestaltung des Sendeplans auf gamescom now verantwortlich.

## **11 Entgelt**

- 11.1 Das Entgelt für Partner beträgt: 500 EUR.
- 11.2 Alle genannten Preise sind Netto-Preise. Soweit gesetzliche Mehrwertsteuer anfällt, wird sie zusätzlich berechnet. Die Rechnung ist sofort nach Erhalt zur Zahlung fällig.
- 11.3 In der Regel erbringt die Koelnmesse an die Partner eine sonstige Leistung gemäß § 3a Abs. 2 UStG. Für diese Leistungen liegt der Ort der Leistung am Sitz des Leistungsempfängers. Koelnmesse wird demnach an ausländische Partner nach dem Reverse Charge Verfahren ohne Ausweis deutscher Umsatzsteuer fakturieren. Voraussetzung für die Annahme der Unternehmereigenschaft von Partnern aus der Europäischen Union ist die Mitteilung einer gültigen Umsatzsteuer-Identifikationsnummer durch den Partner auf dem Formular.
- 11.4 Der Partner ist verpflichtet, Änderungen der Umsatzsteuer-Identifikationsnummer der Koelnmesse unverzüglich schriftlich mitzuteilen.
- 11.5 Werden in Ausnahmefällen andere Leistungen erbracht, bei denen der Leistungsort sich nicht am Sitz des Leistungsempfängers befindet und fällt dabei gesetzliche Mehrwertsteuer an, so können ausländische Partner die ihnen berechnete Mehrwertsteuer erstattet bekommen, wenn die gesetzlichen Voraussetzungen vorliegen. Nähere Informationen finden Sie unter [www.bzst.bund.de](http://www.bzst.bund.de).

## 12 Vertragslaufzeit und -beendigung

- 12.1 Der diesen Nutzungsbedingungen zugrundeliegende Vertrag wird, unbeschadet Ziffer 4.2.7 , Ziffer 7.2.3, Ziffer 7.2.3 und Ziffer 8.9 auf den folgenden Zeitraum abgeschlossen: Der Vertrag beginnt mit Zugang der Anmeldebestätigung beim Partner (s. Ziffer 3.4) und endet mit dem Ende der Veranstaltung gamescom 2021 am 27. August 2021, 23:59 CET.. Die ordentliche Kündigung ist ausgeschlossen.
- 12.2 Jede Partei hat jedoch das Recht, den Vertrag aus wichtigem Grund ohne Einhaltung einer Kündigungsfrist zu kündigen. Ein wichtiger Grund ist für die Koelnmesse insbesondere:
- a) der schwerwiegende oder wiederholte Verstoß des Partners gegen die Bestimmungen dieser Nutzungsbedingungen;
  - b) jeder Verstoß gegen die Beschränkungen des Nutzungsrechts bezüglich der Nutzung der gamescom-Marken;
  - c) jede schwerwiegende Störung der Webseite durch Handlungen des Partners;
  - d) die deliktische Handlung eines Partners oder der Versuch einer solchen, z.B. Betrug;
  - e) der Verstoß des Partners gegen geltende Datenschutzbestimmungen;
  - f) andauernde Betriebsstörungen infolge von höherer Gewalt, die außerhalb der Kontrolle von der Koelnmesse liegen, wie z. B. Naturkatastrophen, Brand, unverschuldeter Zusammenbruch von Leitungsnetzen.
- 12.3 Jede Kündigung muss schriftlich erfolgen. Kündigungen per Fax oder E-Mail wahren die Schriftform.

## 13 Haftung der Koelnmesse

Die Haftung der Koelnmesse richtet sich abschließend nach den folgenden Bestimmungen.

- 13.1 Die Koelnmesse haftet für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit sowie bei Schäden aus der schuldhaften Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit unbeschränkt.
- 13.2 In Fällen leichter Fahrlässigkeit haftet die Koelnmesse bei Verletzung einer wesentlichen Vertragspflicht. Eine wesentliche Vertragspflicht im Sinne dieser Ziffer 13.2 ist eine Pflicht, deren Erfüllung die Durchführung des Vertrages erst ermöglicht und auf deren Erfüllung sich der Vertragspartner deswegen regelmäßig verlassen darf.
- 13.3 Die Haftung gemäß Ziffer 13.2 ist auf den im Zeitpunkt des Vertragsschlusses typischen und vorhersehbaren Schaden begrenzt.
- 13.4 Die Haftung der Koelnmesse gemäß Ziffer 13.2 ist im Falle von Datenverlust auf die Kosten beschränkt, die auch bei Vornahme einer ordnungsgemäßen Datensicherung durch den Händler zu deren Wiederherstellung angefallen wären.
- 13.5 Die verschuldensunabhängige Haftung für anfängliche Mängel gemäß § 536a Abs. 1 Alt. 1 BGB ist ausgeschlossen. Ebenso ausgeschlossen ist das Selbstbeseitigungsrecht gemäß § 536a Abs. 2 BGB.
- 13.6 Bezüglich der Haftung für Markenrechtsverletzungen gilt Ziffer 6.1.8.
- 13.7 Die Haftungsbeschränkungen gelten zugunsten der Mitarbeiter, Beauftragten und Erfüllungsgehilfen der Koelnmesse entsprechend.
- 13.8 Eine etwaige Haftung der Koelnmesse für ausdrücklich als solche bezeichnete Garantien und für Ansprüche auf Grund des Produkthaftungsgesetzes bleibt unberührt.

## **14 Schlussbestimmungen**

- 14.1 Die Vertragssprache ist deutsch. Die deutsche Fassung dieser Nutzungsbedingungen ist für die Auslegung der Bestimmungen maßgeblich. Die englische Version dient lediglich der Information.
- 14.2 Sollten eine oder mehrere Bestimmungen dieser Vereinbarung unwirksam sein oder werden, so berührt dies die übrigen Bestimmungen nicht. Unwirksame Bestimmungen sind nach Möglichkeit durch solche wirksamen Bestimmungen zu ersetzen, die im Wesentlichen die angestrebten wirtschaftlichen Ziele erreichen.
- 14.3 Im Falle von Widersprüchen zwischen dem Online-Buchungsformular und diesen Nutzungsbedingungen gehen die Regelungen des Online-Buchungsformular den Nutzungsbedingungen vor.
- 14.4 Für diesen Vertrag und alle Ansprüche aus und im Zusammenhang mit diesem Vertrag gilt das materielle Recht der Bundesrepublik Deutschland. Das UN-Kaufrecht findet auf diesen Vertrag keine Anwendung.
- 14.5 Hat der Partner keinen allgemeinen Gerichtsstand in Deutschland oder in einem anderen EU-Mitgliedsstaat, oder ist der Partner Kaufmann oder hat der Partner seinen festen Wohnsitz nach Wirksamwerden dieses Vertrages ins Ausland verlegt oder ist der Wohnsitz des Partners oder der gewöhnliche Aufenthaltsort im Zeitpunkt der Klageerhebung nicht bekannt, ist ausschließlicher Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus diesem Vertrag der Sitz der Koelnmesse.

### Hardware

101/000	Plattformen/Technologien
<input type="checkbox"/> 101/010	PC
<input type="checkbox"/> 101/020	Konsolen
<input type="checkbox"/> 101/030	Mobile Endgeräte/Handhelds
<input type="checkbox"/> 101/040	Tablets
<input type="checkbox"/> 101/050	Handys/Smartphones
<input type="checkbox"/> 101/060	Netbooks/Notebooks
<input type="checkbox"/> 101/070	Augmented Reality
<input type="checkbox"/> 101/080	Mixed Reality
<input type="checkbox"/> 101/090	Virtual Reality (VR)
<input type="checkbox"/> 101/100	Mobile VR
102/000	Komponenten/Zubehör
<input type="checkbox"/> 102/010	Monitore
<input type="checkbox"/> 102/020	Beamer
<input type="checkbox"/> 102/030	Eingabegeräte (Joystick, Maus, Trackball, Mikrofon, Gamepad, Fernbedienungen etc.)
<input type="checkbox"/> 102/040	Tragbare VR Technologien
<input type="checkbox"/> 102/050	Lautsprecher
<input type="checkbox"/> 102/060	Laufwerke
<input type="checkbox"/> 102/070	Grafikkarten
<input type="checkbox"/> 102/080	Soundkarten
<input type="checkbox"/> 102/090	Controller
<input type="checkbox"/> 102/100	Keyboards
<input type="checkbox"/> 102/110	Lenkräder/Pedale
<input type="checkbox"/> 102/120	Displays
<input type="checkbox"/> 102/130	Memory Cards
<input type="checkbox"/> 102/140	Adapter
<input type="checkbox"/> 102/150	Netzwerk/Server
<input type="checkbox"/> 102/160	eToys
<input type="checkbox"/> 102/170	Medienvielfältiger/Leermedien
<input type="checkbox"/> 102/180	Taschen
<input type="checkbox"/> 102/190	Headsets
<input type="checkbox"/> 102/200	Kopfhörer
<input type="checkbox"/> 102/210	Sonstige
<input type="checkbox"/> 102/220	Gaming-Chairs
103/000	Pflege, Reinigung, Reparatur
<input type="checkbox"/> 103/010	Pflege/Reinigung
<input type="checkbox"/> 103/020	Reparatur/Wartung
<input type="checkbox"/> 103/030	Folien-Spezialtücher

### Software

201/000	Entertainment (Games)
<input type="checkbox"/> 201/010	Action/Adventure
<input type="checkbox"/> 201/020	Jump and Run
<input type="checkbox"/> 201/030	Rennspiele
<input type="checkbox"/> 201/040	Rollenspiele
<input type="checkbox"/> 201/050	Geschicklichkeit
<input type="checkbox"/> 201/060	Management
<input type="checkbox"/> 201/070	Simulation
<input type="checkbox"/> 201/080	Sport
<input type="checkbox"/> 201/090	Strategie
<input type="checkbox"/> 201/100	Family Entertainment
202/000	Edutainment
<input type="checkbox"/> 202/010	Lernsoftware
<input type="checkbox"/> 202/020	Schulsoftware
<input type="checkbox"/> 202/030	Sprachen
<input type="checkbox"/> 202/040	Kindersoftware
<input type="checkbox"/> 202/050	Online-Edutainment
203/000	Infotainment
<input type="checkbox"/> 203/010	Digitalfotografie, Bildbearbeitung
<input type="checkbox"/> 203/020	Kartografie/Reisen
<input type="checkbox"/> 203/030	Homeanwendungen
<input type="checkbox"/> 203/040	Musik
<input type="checkbox"/> 203/050	Desktop Utilities
<input type="checkbox"/> 203/060	Film/TV-Bearbeitung

<input type="checkbox"/> 203/070	Online-Infotainment/Home-Business
----------------------------------	-----------------------------------

204/000	Development
<input type="checkbox"/> 204/010	Developer allgemein
<input type="checkbox"/> 204/020	Developer PC
<input type="checkbox"/> 204/030	Developer Konsole
<input type="checkbox"/> 204/040	Developer Mobile Endgeräte
<input type="checkbox"/> 204/050	Middleware
<input type="checkbox"/> 204/060	Sonstige Services
205/000	Sonstige Software
<input type="checkbox"/> 205/010	Sonstige Software

### eSports

301/000	eSports
<input type="checkbox"/> 301/010	eSports
<input type="checkbox"/> 301/020	eSports Veranstalter
<input type="checkbox"/> 301/030	eSports League
<input type="checkbox"/> 301/040	eSports Verein
<input type="checkbox"/> 301/050	eSports Facilityanbieter
<input type="checkbox"/> 301/060	Sportvermarkter

### Aus- und Weiterbildung

401/000	Aus- und Weiterbildung
<input type="checkbox"/> 401/010	Ausbildungseinrichtungen
<input type="checkbox"/> 401/020	Bildungseinrichtungen
<input type="checkbox"/> 401/030	Universitäten/Hochschulen
<input type="checkbox"/> 401/040	HR-Recruiting

### Verbände/Öffentliche Einrichtungen

501/000	Verbände/Öffentliche Einrichtungen
<input type="checkbox"/> 501/010	Ministerien
<input type="checkbox"/> 501/020	Verbände/Vereine
<input type="checkbox"/> 501/030	Initiativen
<input type="checkbox"/> 501/040	Organisationen

### Dienstleister

601/000	Dienstleister
<input type="checkbox"/> 601/010	Agenturen
<input type="checkbox"/> 601/020	Merchandising-Agenturen
<input type="checkbox"/> 601/030	Merchandising-Lizenznehmer
<input type="checkbox"/> 601/040	Consulting/sonstige Dienstleistungen
<input type="checkbox"/> 601/050	Ladenbau
<input type="checkbox"/> 601/060	Medienverpackungen
<input type="checkbox"/> 601/070	Presswerk
<input type="checkbox"/> 601/080	Payment Services
<input type="checkbox"/> 601/090	Kanzleien

### Medien, Telekommunikation und Internet

701/000	Telekommunikation und Internet
<input type="checkbox"/> 701/010	TK-Content-Provider
<input type="checkbox"/> 701/020	Internet Dienstleister
<input type="checkbox"/> 701/030	Internet-Content-Provider
<input type="checkbox"/> 701/040	App Stores/Downloadportale
<input type="checkbox"/> 701/050	Netzwerkbetreiber
<input type="checkbox"/> 701/060	TK-Provider
702/000	Medien
<input type="checkbox"/> 702/010	Verlage
<input type="checkbox"/> 702/020	Printmedien
<input type="checkbox"/> 702/030	Medienanstalten
<input type="checkbox"/> 702/040	Video
<input type="checkbox"/> 702/050	DVD
<input type="checkbox"/> 702/060	Onlinemedien
<input type="checkbox"/> 702/070	Soziale Netzwerke