

Allgemeine Geschäftsbedingungen der Connected Reality München

Stand: Juni 2019

1 Geltung der Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB)

- 1.1. Die Connected Reality arbeitet als selbständiges, unabhängiges Unternehmen nach treuhänderischen Gesichtspunkten. Sie ist bemüht, entsprechend der Aufgaben- und Terminvorgabe des Auftraggebers, die für die Erfüllung des Auftrages erforderlichen personellen und sachlichen Voraussetzungen bereitzustellen. In der Beratung verpflichtet sich Connected Reality Objektivität zu wahren und die Interessen des Auftraggebers – insbesondere auch bei der Auswahl und Beauftragung Dritter – in jeder möglichen Form zu vertreten.
- 1.2. Mit Erteilung eines Auftrages erkennt der Auftraggeber die nachstehenden Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) an. Von den AGB abweichende Vereinbarungen oder Ergänzungen müssen zu ihrer Wirksamkeit schriftlich erfolgen. Dies gilt auch für die Änderung dieser Klausel. Anderslautende AGB des Auftraggebers werden, auch wenn wir ihnen nicht ausdrücklich widersprechen, im Falle unserer Lieferung oder Dienstleistung nicht Vertragsbestandteil.
- 1.3. Diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen gelten für alle einmaligen und fortlaufenden Leistungen der Connected Reality sowie ihrer Rechtsnachfolger im Rahmen ihrer gesamten Geschäftstätigkeit. Diese Vertragsbedingungen gelten auch für die Rechtsnachfolger des Auftraggebers und alle künftigen Geschäftsbeziehungen, ohne dass es einer besonderen Einbeziehung bedarf.

2 Angebot, Angebotsannahme, Auftragserteilung und Auftragsausführung

- 2.1. Unsere Angebote verstehen sich freibleibend und unverbindlich. Zwischenverkauf, Streichung, Lieferungs Ausschluss und Preisänderungen bleiben ausdrücklich vorbehalten.
- 2.2. Die Annahme unserer Angebote erfolgt nach schriftlicher Beauftragung des Auftraggebers und wird von Connected Reality in Form einer ebenfalls schriftlichen Auftragsbestätigung angenommen.
- 2.3. Der Auftraggeber verpflichtet sich, die Agentur rechtzeitig über Art, Umfang und Zeitfolge der geforderten Leistungen zu unterrichten und ihr alle für die sachgemäße Durchführung des Auftrages benötigten Informationen und Unterlagen, soweit diese ihm verfügbar sind, fristgerecht und kostenlos zu liefern. Der Auftraggeber verpflichtet sich ebenfalls, der Agentur nur zur Veröffentlichung oder Vervielfältigung freigegebene Vorlagen wie Fotos, Modelle oder sonstige Arbeitsunterlagen zu übergeben. Erstellte oder gelieferte Vorlagen oder darin enthaltene Elemente (wie Wörter, Phrasen, Bilder, Filme, Logos etc.) werden von der Agentur grundsätzlich nicht auf Rechte Dritter geprüft.
- 2.4. Bei Auftragsdurchführung ist die Agentur verpflichtet, sich hinsichtlich der zu treffenden Maßnahmen mit dem Auftraggeber abzustimmen und ihm die Entwürfe für die vorgeschlagenen Werbemittel, die erstellten Kostenvoranschläge und Terminpläne zur Freigabe vorzulegen.
- 2.5. Entsteht der Agentur durch Änderungsverlangen des Kunden nach Vertragsabschluss gegenüber den ursprünglichen Vorgaben ein Mehraufwand und/oder müssen zusätzliche Leistungen erbracht werden, ist Connected Reality berechtigt, eine zusätzliche Vergütung zu berechnen.
- 2.6. Connected Reality überwacht die ordnungsgemäße Durchführung aller Werbemaßnahmen. Es steht im Ermessen von Connected Reality, für die Ausführung ihrer Grundleistungen, geeignet erscheinende Dritte heranzuziehen. Connected Reality behält sich vor, Aufträge an Dritte im Namen und für Rechnung des Kunden zu erteilen. Die Genehmigung des Kostenvoranschlags des Dritten durch den Kunden stellt die entsprechende Vollmacht des Kunden für Connected Reality zur Erteilung des Auftrages an den Dritten im Namen und für Rechnung des Kunden dar.

3 Gestaltungsfreiheit, Rechte Dritter und Vorlagen

- 3.1. Im Rahmen des Auftrages besteht grundsätzlich Gestaltungsfreiheit. Wünscht der Auftraggeber nach der 1. Korrekturphase weitere Änderungen, insbesondere nach, im Vorfeld bereits freigegebenen Layouts und Texten, so hat er die Mehrkosten zu tragen.
- 3.2. Wir sind nicht verpflichtet, jeden von uns dem Auftraggeber vorgelegten Entwurf vorher auf seine rechtliche Unbedenklichkeit zu überprüfen. Das Risiko der rechtlichen Zulässigkeit einer Werbemaßnahme wird vom Auftraggeber getragen. Dies gilt nicht bei offensichtlicher Wettbewerbswidrigkeit der Werbung.
- 3.3. Der Auftraggeber verpflichtet sich, uns zur Veröffentlichung oder Vervielfältigung freigegebener Vorlagen wie Fotos, Modelle oder sonstige Arbeitsunterlagen zu übergeben. Die vom Auftraggeber ggf. gelieferten Ausgangsmaterialien, insbesondere Datenträger, Masterbänder usw., sind uns in einwandfreiem Zustand frei Haus zu liefern.
- 3.4. In keinem Fall haften wir wegen der enthaltenen Sachaussagen über Produkte und Leistungen des Auftraggebers.
- 3.5. Der Auftraggeber hält uns von jeglicher Haftung für den Inhalt frei und sichert zu, kein Material zu übermitteln, das Dritte in ihren Rechten verletzt.
- 3.6. Der Auftraggeber übernimmt für die von ihm ggf. zur Verfügung gestellten Daten und Datenträger die Sach- und Rechtsmängelhaftung und versichert, dass er Lizenz- und Urheberrechte Dritter gewahrt hat. Er stellt Connected Reality von

etwaigen Ansprüchen Dritter frei. Werden infolge unterlassener Unterrichtung bei der Ausführung des Auftrages Rechte, insbesondere Urheberrechte Dritter verletzt, so haftet dafür der Auftraggeber allein. Der Auftraggeber hat uns von jeglichen Ansprüchen Dritter freizustellen sowie, wenn nötig, uns und unseren Mitarbeitern entstehenden notwendigen Rechtsverfolgungskosten in voller Höhe zu erstatten.

- 3.7. An Entwürfen und übermittelten Druckdaten werden nur Nutzungsrechte eingeräumt, nicht jedoch Eigentumsrechte übertragen.
- 3.8. Wir sind nicht verpflichtet, Original-Dateien oder Original-Layouts, die im Computer erstellt wurden, an den Auftraggeber herauszugeben. Wünscht der Auftraggeber die Herausgabe solcher „offenen“ Dateien (InDesign, Fotoshop, Illustrator etc.), so ist dies gesondert zu vereinbaren und zu vergüten. Haben wir dem Auftraggeber solche „offenen“ Dateien zur Verfügung gestellt, dürfen diese nur mit unserer vorherigen Zustimmung geändert werden. Die Originale sind daher nach angemessener Frist unbeschädigt zurückzugeben, falls nicht ausdrücklich etwas anderes vereinbart wurde. Bei Beschädigung oder Verlust hat der Auftraggeber die Kosten zu ersetzen, die zur Wiederherstellung der Originale notwendig sind.

4 Leistungsumfang, Durchführung und Unmöglichkeit im Speziellen für Events, Messen, Kongresse, Promotion

- 4.1. Connected Reality befasst sich mit der Planung, Konzeption und Durchführung von Events (Veranstaltungen und Promotions) sowie mit Beratungstätigkeiten.
- 4.2. Der Umfang der vertraglich geschuldeten Leistungen ergibt sich aus der Auftragsbestätigung und des freibleibenden und unverbindlichen Angebots.
- 4.3. Bezüglich der Ausführung von Aufträgen nach vom Auftraggeber vorgegebenen Angaben oder Unterlagen übernimmt dieser die Gewähr dafür, dass durch die Herstellung und Lieferung der nach seinen Angaben und Unterlagen ausgeführten Leistungen Schutzrechte Dritter nicht verletzt werden. Connected Reality ist nicht verpflichtet nachzuprüfen, ob die vom Auftraggeber zur Leistungserbringung ausgehändigten Unterlagen oder Angaben Schutzrechte Dritter verletzen oder verletzen können. Der Auftraggeber ist verpflichtet, Connected Reality von etwaigen Schadensersatzansprüchen Dritter sofort freizustellen und für alle Schäden, die aus der Verletzung von Schutzrechten erwachsen, aufzukommen und, soweit verlangt, Vorschusszahlungen zu leisten.
- 4.4. Sofern Connected Reality nach dem jeweiligen Einzelvertrag zum Abschluss von Versicherungen verpflichtet ist, wird Connected Reality dementsprechende Versicherungen nur im Rahmen des rechtlich Möglichen und nur für Risiken abschließen, die Connected Reality vor Durchführung des Events ersichtlich sind. Die Selbstbehalte gehen zu Lasten des Auftraggebers.
- 4.5. Der Auftraggeber ist jedoch berechtigt jederzeit bis 1 Woche vor der Veranstaltung seinen Rücktritt vom Vertrag zu erklären. Dies bedarf der Schriftform. Der Auftraggeber hat im Falle eines Rücktritts vom Vertrag Schadensersatz einschließlich des entgangenen Gewinns an Connected Reality zu leisten, alle Verbindlichkeiten die im Namen des Kunden für die geplante Veranstaltung gebucht bzw. abgeschlossen wurden, sowie alle entstehenden Stornokosten für Locations, Hotels, Catering, Künstler, Produktionen etc. zzgl. den branchenüblichen Agenturaufschlägen zu tragen. Connected Reality ist berechtigt eine angemessene Entschädigung und entstandene Kosten zu verlangen. Connected Reality behält sich vor, unabhängig davon, weitere Kosten in Rechnung zu stellen bzw. nach dem realen Arbeitsaufwand zu berechnen. Connected Reality ist nicht verpflichtet, die durch eine vorzeitige Kündigung entstandenen Aufwendungen im Einzelnen zu beziffern.
- 4.6. Wird die Durchführung der Veranstaltung – aus Gründen, die keiner der Vertragspartner zu vertreten hat – ganz oder teilweise unmöglich bzw. abgesagt, so behält Connected Reality den Anspruch auf die vereinbarte Vergütung im vollen Umfang (zu 100%). Das heißt konkret: sowohl für die bereits erbrachten Leistungen als auch für alle geplanten Leistungen, welche für die komplette Umsetzung des Events beziffert wurden. Das betrifft ebenso die Fremdkosten, die im Namen des Auftraggebers und für die Realisierung des Events gebucht bzw. beauftragt wurden.
- 4.7. Das Wetterrisiko trägt stets der Auftraggeber. Connected Reality ist bemüht durch Planung und ggf. auf ausdrücklichen Wunsch des Kunden durch Abschluss von Versicherungen, ihrer fachlichen und kaufmännischen Sorgfalt nachzukommen.

5 Leistungsumfang, Beratung, Durchführung und Vermittlung von XR-Projekten (Virtual, Augmented, Mixed Reality)

- 5.1. Modalitäten und Beauftragung
 - 5.1.1. Design, Soundmodule, Fremdmaterial
Entsprechende Designvorlagen im passenden Format, sowie Sound/Audio inkl. Rechte/Lizenz kommen vom Kunden. Studioaufnahmen, Soundmodule etc. sind nicht berücksichtigt. Sämtliche Lizenz und Nutzungsrechte Dritter sind vom Kunden zu klären und abzugelten.
 - 5.1.2. Hardware
Das Angebot ist ohne Hardware und Aufspielung auf Devices sowie deren Updates.
 - 5.1.3. Sprache
Die XR-Experience ist immer einsprachig angeboten.
 - 5.1.4. Nachbetreuung und Erweiterung

Wird nach Angebot bzw. Aufwand verrechnet. Wir bieten hierfür gerne einen Servicevertrag an.

- 5.1.5. Reisekosten
Anfallende Kosten für PKW- und / oder Bahnreisen, Flüge, Übernachtungen und sonstige Reisespesen können zum jetzigen Zeitpunkt nicht kalkuliert werden und werden nach Kenntnis des tatsächlichen Umfangs mit einer separaten Rechnung berechnet. Der MannTag bei Reisezeiten, sowie Schlechtwettertage wird mit 50% der tatsächlichen und angebotenen Kosten berechnet.
- 5.1.6. Produktion
Der Produzent hat das Recht einzelne Positionen innerhalb des Budgets zu shiften um eine optimales Ergebnis zu erreichen. Alle im Timing genannten Termine sind für alle Beteiligten verbindlich. Eine Schlechtwetter-Versicherung ist nicht im Angebot enthalten.
- Nicht mitversichert und damit ausgeschlossen ist jegliche Haftung bei unvorhersehbaren Ereignissen, die einen Drehabbruch, Drehverschiebung und die daraus entstehenden Kosten verursachen. Hierzu gehören auch, aber nicht ausschließlich, Krieg, Terroranschläge, Epidemien (jeglicher Art) und Umweltkatastrophen wie Tsunami, Wirbelstürme, Erdbeben und Vulkanausbrüche.
- 5.1.7. Nicht enthalten sind:
- Änderungen des Scripts und Aufwand durch Produktion nach Abgabe des KVA
 - Änderungen im Briefing, die nicht im festgelegten Budget gedeckt sind, bedürfen einer Nachkalkulation
 - Mehrkosten durch Timing Änderungen über das beiliegende Produktionstiming hinaus, die nicht vom Produzenten verursacht sind
 - Musikproduktion, Audioproduktion
 - sämtliche Lizenz und Nutzungsrechte Dritter"
- 5.1.8. Korrekturen
Die Scribbles, Moods, Layouts bzw. Contentelemente (Film, Bild, Text, Grafik etc.) sind nach Abstimmung die verbindliche Vorlage für die Programmierung des XR-Projektes. Korrekturen nach Programmierbeginn müssen nach Aufwand zusätzlich verrechnet werden.
- 5.1.9. XR-Technologie
Die XR-Technologie ist eine neue und junge Technologie, die sich tagtäglich weiterentwickelt und neue Software und Hardware-Lösungen sowie wie Updates der Systeme weltweit hervorbringt. In der XR-Technologie (VR, AR, MR, 360°) sind wir von Hardwarehersteller sowie auch von Drittsoftware (für Einzellösungen sowie auch Plattformen) abhängig, wie zum Beispiel von VR/AR-Brillen, Browserversionen und entsprechende Updates. Daher können und werden wir nicht garantieren, wie lange welche Systeme und in welcher Form laufen bzw. performen werden. Sobald Änderungen geschehen, die Auswirkungen auf das jeweilige Kundenprojekt hat, werden wir ein mögliches Update/Anpassung auf das entsprechende Projekt inkl. Zeithorizont anbieten. Für einen evtl. entstandenen Schaden wie zum Beispiel durch den Ausfall einer Kampagne, einer Schulung, Event, Messe etc. werden wir nicht haften.
- 5.1.10. Zahlungsbedingungen, siehe Zahlungsbedingungen
- Wir behalten uns sämtliche Gegenstände und Produkte, Filme, Materialien und Unterlagen, die von uns geliefert wurden, bis zur vollständigen Bezahlung unserer Forderung als Eigentum vor.
 - Wir behalten uns sämtlichen geistigen und schöpferischen Werken das Urheberrecht, wobei erst bei vollständiger Zahlung die Nutzung des Werkes durch den Kunden erlaubt ist, bis zur vollständigen Bezahlung eine gestattete vorläufige Nutzung jederzeit von uns widerrufen werden kann.
 - Durch die Nutzung des Werkes durch den Kunden dieses als abgenommen gilt.

6 Urheberrecht

- 6.1. Jeder uns erteilte Auftrag, der die Erstellung von Entwürfen, Datensätzen, Stilvorlagen, Templates, Werkzeugzeichnungen und Programmierungsarbeiten o.ä. umfasst, ist ein Urheberrechtsvertrag, der auf die Einräumung von Nutzungsrechten an diesen Werkleistungen gerichtet ist. Es gelten die Bestimmungen der §§2 und 31 Urheberrechtsgesetz i.V.m. den Werksvertragsbestimmungen des BGB.
- 6.2. Die Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes gelten auch dann, wenn die nach § 2 Urhebergesetz erforderliche Schöpfungshöhe nicht erreicht ist.
- 6.3. Die Entwürfe und Werkzeugzeichnungen, einschließlich der Urheberbezeichnung, dürfen weder im Original noch bei der Reproduktion verändert werden. Jede Nachahmung - auch von Teilen oder Details - ist unzulässig.
- 6.4. Die Arbeiten dürfen nur für die vereinbarte bzw. in Auftrag gegebene Nutzungsart und den vereinbarten Zweck im vereinbarten Umfang verwertet werden. Jede anderweitige oder weitergehende Nutzung ist nur mit der Einwilligung von Connected Reality und ggf. nach Vereinbarung eines zusätzlichen Nutzungshonorars gestattet. Sofern nicht anders vereinbart, beziehen sich alle Nutzungsrechte nur auf die im Vorfeld vertraglich festgelegte Verwendung.
- 6.5. Mit der Zahlung des Nutzungshonorars erwirbt der Auftraggeber das Recht, die Arbeiten im vereinbarten Rahmen zu nutzen und zu verwerten. Dabei räumt ihm Connected Reality in der Regel zugleich das ausschließliche Nutzungsrecht gemäß § 31

Abs. 3 UrhG ein. Wird vom Auftraggeber lediglich ein Präsentationshonorar gezahlt, so verbleiben die Urheberrechts- und Eigentumsrechte an den im Rahmen der Präsentation vorgelegten Arbeiten bei Connected Reality.

- 6.6. Vorschläge des Auftraggebers oder seine sonstige Mitarbeit haben keinen Einfluss auf die Höhe der Vergütung. Sie begründen kein geteiltes Urheberrecht, es sei denn, dies ist ausdrücklich vereinbart worden.
- 6.7. Die von uns zur Herstellung des Vertragserzeugnisses eingesetzten Betriebsgegenstände, insbesondere Filme, Klischees, Lithografien, selbst erstellte Vorlagen und Datenträger, bleiben, auch wenn sie gesondert berechnet werden, unser Eigentum und werden nicht ausgeliefert. Dies gilt sinngemäß auch für alle in Zusammenhang mit der Auftragsausführung gespeicherten sonstigen Daten.
- 6.8. Wir sind berechtigt, die von uns gestalteten Erzeugnisse zu signieren und in unserer Eigenwerbung auf die Betreuung des Auftraggebers hinzuweisen. Connected Reality behält sich das Recht vor, beauftragte Projekte als Referenz zu nutzen.
- 6.9. Der Auftraggeber darf Urheberrechtsvermerke von Connected Reality nicht verändern oder entfernen. Der Auftraggeber ist ohne Rücksprache mit uns und erfolgter Genehmigung auch nicht berechtigt, Weiterentwicklungen (Updates oder Upgrades) oder Bearbeitungen gleich welcher Art vorzunehmen.

7 Daten, Datensicherheit

- 7.1. Wir übernehmen bzw. vermitteln die Herstellung von Druckvorlagen aus Daten, die entweder von uns erstellt oder vom Auftraggeber auf seine Kosten und auf seine Gefahr (auf Datenträger, per Datentransferübertragung) zur Verfügung gestellt werden.
- 7.2. Alle Daten, die uns zur Verfügung gestellt werden, müssen Sicherungskopien sein. Connected Reality übernimmt keine Garantie oder Haftung für eingereichte Daten und Datenträger, sowie für Beschädigung, fehlerfreie Übermittlung, sowie evtl. Abhandenkommen der digitalen Daten, sofern dies nicht ausdrücklich festgelegt worden ist. Für den Fall eines Datenverlustes ist der Auftraggeber verpflichtet, die betreffenden Datenbestände nochmals unentgeltlich an uns zu übermitteln.
- 7.3. Bestehen unsererseits Bedenken gegen die Verwendungsfähigkeit eines Datenträgers oder Masterbandes, hat der Auftraggeber neue zu beschaffen oder diese bei uns in Auftrag zu geben. Für normalen Verschleiß an Datenträgern, Masterbändern oder anderen wiederholt zu verwendenden Produktionsgegenständen haften wir nicht.
- 7.4. Der Auftraggeber ist Connected Reality zum Schadenersatz für alle Nachteile verpflichtet, die durch die Verwendung von Daten und Datenträgern entstehen, die nicht ordnungsgemäß angeliefert wurden oder funktionsunfähig, insbesondere von Computerviren befallen sind.
- 7.5. Connected Reality garantiert, dass eventuell notwendige Zwischenkopien, Dateien und Kopierprotokolle nach Gebrauch sofort vernichtet werden, soweit diese nicht Bestandteil des Auftrages sind (z. B. Aufbewahrung des DAT-Backup für Nachproduktionen).
- 7.6. Keine besondere Datensicherung ohne separaten Archivierungsauftrag. Bei allen Aufträgen können die Auftragsdateien ohne ausdrücklichen Archivierungsauftrag nach Ablauf der gesetzlichen Gewährleistungsfrist des jeweiligen Auftrages von Connected Reality gelöscht werden. Insoweit wird keine Haftung für den Verlust von Daten übernommen. Der Auftraggeber sollte eine Sicherungskopie behalten.
- 7.7. Wenn aus der Verpackung oder Beschriftung/Aufdruck der zur Verfügung gestellten Datenträger Rechte Dritter äußerlich hervorgehen oder von uns sonst erkannt werden, versichert der Auftraggeber, die Kopie ausschließlich als Sicherungskopie zu verwenden. In diesem Fall wird von jedem Datenträger von uns nur eine Kopie erstellt.

8 Datenschutz

- 8.1. Alle uns im Rahmen der Zusammenarbeit mit dem Auftraggeber zur Kenntnis gelangten vertraulichen Geschäftsgeheimnisse personenbezogene Daten etc. werden wir mit der Sorgfalt eines ordentlichen Kaufmannes wahren und alle diesbezüglichen Informationen und Unterlagen vertraulich behandeln. Die Sorgfalts- und Verschwiegenheitspflicht währt über das Vertragsende hinaus und gilt auch dann, wenn eine Zusammenarbeit nicht zustande kommt. Der Auftraggeber ist verpflichtet, Connected Reality auf etwaige Geschäftsgeheimnisse hinzuweisen, da ansonsten alle an Connected Reality im Rahmen der vertraglichen Tätigkeit überlassenen Informationen als nicht vertraulich gelten.
- 8.2. Der Auftraggeber wird hiermit gem. §§ 3, 4 BDSG und § 3 TDDSG belehrt, dass seine Daten im Rahmen dieses Vertrages gespeichert und verarbeitet werden. Durch Auftragserteilung willigt der Auftraggeber in diesem Umfang und im Rahmen sonstiger nationaler und internationaler Vorschriften zum Datenschutz in die Datenverarbeitung und Weiterleitung durch Connected Reality ein. Wir sind berechtigt, die bezüglich der Geschäftsbeziehung oder im Zusammenhang mit diesem erhaltenen Daten über den Käufer, gleich ob diese von ihm selbst oder von Dritten stammen, in Dateien zu speichern und durch unsere EDV zu bearbeiten.
- 8.3. Hinweis Nutzung als Referenz
Der Auftragnehmer sowie die maßgeblichen Partner dürfen das Projekt als Referenz zur Vermarktung in Webseite, Newsletter, Social Media, Präsentationen usw. nutzen. Auch werden die Partner im Impressum des Projektes genannt.

9 Fremdleistungen

- 9.1. Wir sind berechtigt, dritte Dienstleister und Erfüllungsgehilfen mit der Erbringung von Teilen oder des ganzen Leistungsumfangs zu beauftragen. Soweit von Connected Reality beauftragten Dritten im Rahmen der Tätigkeit Urheber-, Leistungsschutz- und / oder Verwertungsrechte entstehen, überträgt Connected Reality alle für die Erbringung der vereinbarten Leistungen erforderlichen Nutzungsrechte erst nach vollständiger Zahlung aller offenen Rechnungen auf den Auftraggeber. Wenn sich Connected Reality zur Vertragserfüllung dritten Personen bedient, sind wir verpflichtet, zuvor die Nutzungsrechte an etwaigen Urheberrechten für die Tätigkeit der Dritten zu erwerben und auf den Auftraggeber auf der Grundlage der vorstehenden Vereinbarung auf Kosten des Auftraggebers zu übertragen. Ansprüche Dritter auf besondere Vergütungen zur Abgeltung von Urheber- und Leistungsschutzrechten sowie des Rechts am eigenen Bild, gehen zu Lasten des Auftraggebers. Connected Reality wird in allen Fällen, in denen ein derartiger Anspruch eines Dritten erkennbar wird, rechtzeitig vor der Verwendung des hiervon betroffenen Materials den Auftraggeber in Kenntnis setzen.
- 9.2. Wir sind berechtigt, die zur Auftragsbefriedigung notwendigen Fremdleistungen im Namen und für Rechnung des Auftraggebers zu bestellen. Sofern der Auftraggeber sich ein Mitspracherecht nicht ausdrücklich vorbehalten hat, erfolgt die Auswahl Dritter unter der Beachtung des Grundsatzes eines ausgewogenen Verhältnisses von Wirtschaftlichkeit und bestmöglichem Erfolg im Sinne des Auftraggebers. Werden von uns im Zuge der Produktionsabwicklung Fremdangebote eingeholt, jedoch der Auftrag vom Auftraggeber anderweitig vergeben, so berechnen wir die für die Angebotseinholung aufgewendeten Leistungen nach Zeit- und Kostenaufwand. Soweit im Einzelfall Verträge über Fremdleistungen in unserem Namen und für unsere Rechnungen abgeschlossen werden, verpflichtet sich der Auftraggeber uns im Innenverhältnis von sämtlich sich daraus ergebenden Verbindlichkeiten freizustellen.
- 9.3. Für Aufträge, die im Namen und auf Rechnung des Auftraggebers an Dritte erteilt werden, übernehmen wir gegenüber dem Auftraggeber keinerlei Haftung oder Gewährleistung, soweit uns kein eigenes, grobfahrlässiges Verschulden trifft. Wir treten in diesen Fällen lediglich als Vermittler auf. Sofern wir selbst Auftraggeber von Subunternehmen sind, treten wir hiermit sämtliche uns zustehende Gewährleistungs-, Schadenersatz- und sonstige Ansprüche aus fehlerhafter, verspäteter oder Nicht-Lieferung an den Auftraggeber ab. Der Auftraggeber verpflichtet sich, vor einer Inanspruchnahme von Connected Reality, zunächst zu versuchen, die abgetretenen Ansprüche beim Subunternehmer durchzusetzen. Fremdleistungen werden zzgl. einer branchenüblichen Service-Fee von 10% bis 25% für Leistungen der Subunternehmen sowie für die Einholung und Bearbeitung von Fremdangeboten, Rechnungsprüfung und die Abwicklung des Zahlungsverkehrs als Handlingskosten weiterberechnet. Die tatsächliche Höhe der Service-Fee richtet sich nach dem Gesamtvolumen der Fremdleistungen.
- 9.4. Auf Wunsch oder Verlangen des Kunden wird Connected Reality bei der Abrechnung von Fremdkosten selbstverständlich entsprechende Kopien der Eingangsrechnungen der jeweiligen Dienstleister der eigenen Rechnung beilegen.

10 Lieferbedingungen

- 10.1. Wir senden die Druckvorlagen und Entwürfe dem Auftraggeber auf dessen Wunsch zu. Bei Versendung geht die Gefahr bei Übergabe an den Transporteur auf den Auftraggeber über. Der Transport erfolgt auf Kosten des Auftraggebers.
- 10.2. Connected Reality gibt für Konzeptions-, Gestaltungs- und Programmierungsarbeiten generell nur unverbindliche Liefertermine. Sonstige Liefertermine sind nur gültig, wenn sie von uns ausdrücklich schriftlich bestätigt werden. Kommen wir mit unseren Leistungen in Verzug, so ist uns zunächst eine angemessene Nachfrist zu gewähren. Nach fruchtlosem Ablauf der Nachfrist kann der Auftraggeber vom Vertrag zurücktreten. § 361 BGB bleibt unberührt. Ersatz des Verzugschadens kann der Auftraggeber nur bis zur Höhe des Auftragswertes (Eigenleistung ausschließlich Vorleistung und Material) verlangen.
- 10.3. Auch bei vereinbarten Lieferterminen und -fristen haben wir Liefer- und Leistungsverzögerungen im eigenen Betrieb oder in dem eines Zulieferers nicht zu vertreten, soweit diese auf höhere Gewalt beruhen. Als solche gelten insbesondere Krieg, Aufruhr, Eingriffe von hoher Hand, Maßnahmen im Rahmen von Arbeitskämpfen, Rohstoff- und Energiemangel sowie nicht vermeidbare Betriebs- und Transportstörungen, insbesondere technische Störungen. Verzögert sich eine vom Auftraggeber zugesagte Zulieferung/Beistellung von Material, verschieben sich entsprechend auch fest zugesagte Liefertermine.

11 Freigabe, Wandlung, Haftung

- 11.1. Der Auftraggeber hat die Vertragsgemäßheit der gelieferten Leistung sowie der zur Korrektur übersandten Vor- und Zwischenzeugnisse in jedem Fall zu prüfen. Zugesicherte Eigenschaften im Sinne des Gesetzes liegen nur dann vor, wenn die Eigenschaft des Werkes schriftlich zugesichert worden sind. Die Gefahr etwaiger Fehler geht mit der Abnahme auf den Auftraggeber über. Das gleiche gilt für alle sonstigen Freigabeerklärungen des Auftraggebers zur weiteren Herstellung.
- 11.2. Der Auftraggeber verpflichtet sich alle von uns oder von Dritten gelieferten Filme, Datenträger oder Ausdrucke vor der Weiterverarbeitung bzw. Druckfreigabe zu prüfen und etwaige Fehler innerhalb einer Woche nach Erhalt schriftlich zu rügen. Nach rügelosem Ablauf von einer Woche gelten die Vorlagen als abgenommen und mangelfrei, sofern der Auftraggeber nicht eine längere Prüfungszeit verlangt. Im Falle der unkontrollierten Druckfreigabe, Weitergabe oder Verarbeitung der Vorlagen durch den Auftraggeber haften wir nicht für Schäden, die bei der Weiterverarbeitung (insbesondere beim Druck) auftreten, es sei denn, die Fehler hätten auch bei einer ordnungsgemäßen Prüfung der Vorlagen nicht entdeckt werden können. Versteckte Mängel, die bei der unverzüglichen Untersuchung trotz gehöriger Sorgfalt nicht zu finden sind, können nur geltend gemacht werden, wenn die Mängelrüge innerhalb von 6 Monaten ab Lieferung und Abnahme der Ware bei der Agentur schriftlich eingeht.

- 11.3. Bei berechtigter Beanstandung sind wir nach unserer Wahl unter Ausschluss anderer Ansprüche zur Nachbesserung und/oder Ersatzlieferung berechtigt. Im Falle verzögerter oder unterlassener bzw. misslungener Nachbesserung oder Ersatzlieferung kann der Auftraggeber jedoch vom Vertrag zurücktreten oder eine Herabsetzung der Vergütung verlangen. § 361 BGB bleibt unberührt.
- 11.4. Soweit der Auftraggeber an unseren Arbeitsergebnissen Korrekturen vornimmt oder durch Dritte vornehmen lässt, entfällt jede Haftung durch uns.
- 11.5. Mängel eines Teils der gelieferten Leistung berechtigen nicht zur Beanstandung der gesamten Lieferung, es sei denn, die Teillieferung ist für den Auftraggeber ohne Interesse.
- 11.6. Wir haften, sofern dieser Vertrag keine anderslautenden Regelungen trifft, gleich aus welchem Rechtsgrund, nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit leitender Mitarbeiter. Für leichte Fahrlässigkeit haften wir nur bei der Verletzung vertragswesentlicher Pflichten. In diesem Fall ist jedoch die Haftung für mittelbare Schäden, Mangelfolgeschäden und entgangenen Gewinn ausgeschlossen. Die Haftung für positive Forderungsverletzungen, Verschulden bei Vertragsschluss und aus unerlaubter Handlung ist außerdem auf den Ersatz des typischen, vorhersehbaren Schadens begrenzt.
- 11.7. Wir haften nicht für patent-, muster-, urheber-, warenzeichenrechtliche Schutz- und Eintragungsfähigkeit unserer im Rahmen des Vertrages gelieferten Ideen, Anregungen, Vorschläge, Konzeptionen und Entwürfe.
- 11.8. Für Aufträge, die im Namen und auf Rechnung des Auftraggebers an Dritte erteilt werden, übernimmt Connected Reality gegenüber dem Auftraggeber keinerlei Haftung. Connected Reality tritt in diesen Fällen lediglich als Vermittler auf.

12 Vergütung, Zahlungsbedingungen und Zahlungsverzug

- 12.1. Entwürfe, Datensätze, Stilvorlagen, Templates und Werkzeugzeichnungen, aber nicht die zur Erstellung benutzte Software (Programme, Schriften), bilden zusammen mit der Einräumung der Nutzungsrechte eine einheitliche Leistung, deren Vergütung sich zusammensetzt aus:
 - a. der Entwicklung der Konzeption
 - b. dem Entwurfshonorar
 - c. dem Entgelt für das Copyright (Nutzungshonorar)
 - d. dem Honorar für die Erstellung der Druckdaten
 - e. dem Honorar für die Produktionsbetreuung
 - f. die Kosten für die Produktion für die Produktion
 - g. die errechnete oder vereinbarte Service-Fee
 - h. dem Honorar für das Projektmanagement.
- 12.2. Im Falle einer Auftragserteilung werden die prognostizierten Kosten der Agentur und sonstige Leistungen wie folgt zur Zahlung fällig:
 - Fremdkosten, gerade hohe Aufwendungen bei Produktionen und Events wie z.B. Hotels, Location, Technik werden im Vorfeld berechnet
 - 50% der beauftragten Summe bei Auftragserteilung
 - 30% der beauftragten Summe während der Umsetzung
 - 20% nach Fertigstellung
 - ServiceFee-Regelung sind in unseren AGBs beschrieben und bei Kostenfreigabe akzeptiert
 - zusätzliche bzw. erweiterte Beauftragung werden unmittelbar abgerechnet"
- 12.3. Sollten sich die von uns zugrunde gelegten Aufwendungen auf Grund von wesentlichen Änderungen in den bis heute bekannten Anforderungen ändern, werden wir - nach Rücksprache mit dem Kunden - die entstandenen Mehrkosten zusätzlich in Abrechnung bringen. Hierzu wird laufend eine aktuelle Kostenplanung erstellt. Werden keine Nutzungsrechte eingeräumt, so entfällt das Entgelt für das Copyright. An Entwürfen, Ausarbeitungen und Fertigen Druckdaten werden nur Nutzungsrechte eingeräumt, nicht jedoch Eigentumsrechte.
- 12.4. Werden die Entwürfe später, oder in größerem Umfang als ursprünglich vorgesehen, genutzt, so sind wir berechtigt, die Vergütung für die Nutzung nachträglich in Rechnung zu stellen bzw. die Differenz zwischen der höheren Vergütung für die Nutzung und der ursprünglich gezahlten zu verlangen.
- 12.5. Die Anfertigung von Entwürfen und sämtliche sonstigen Tätigkeiten, die wir für den Auftraggeber erbringen, sind kostenpflichtig, sofern nicht ausdrücklich etwas anderes vereinbart ist.
- 12.6. Die Agentur ist berechtigt, jede einzelne Leistung sofort nach deren Erbringung in Rechnung zu stellen.
- 12.7. Erstreckt sich ein Auftrag über längere Zeit oder erfordert er hohe finanzielle Vorleistungen von Connected Reality, so sind angemessene Abschlagszahlungen zu leisten: die Hälfte der Gesamtvergütung bei Auftragserteilung, weitere individuell zu vereinbarenden Vergütungen bei Fertigstellung einzelner Arbeitsprozesse.
- 12.8. Abzüge irgendwelcher Art sind ausgeschlossen. Vorauszahlungen werden nicht verzinst.
- 12.9. Auslagen für technische Nebenkosten, insbesondere für spezielle Materialien, für die Anfertigung von Modellen, Fotos, Zwischenaufnahmen, Reproduktion, Satz und Druck etc. sind vom Auftraggeber zu erstatten.
- 12.10. Mediakosten (Anzeigen, Außenwerbung, Film, Funk, Fernsehen etc.), Druckkosten, Kosten für Werbeartikel und Give aways etc. sind nach Kostenfreigabe und Beauftragung gegen Rechnungsstellung vom Auftraggeber zu 100% im Voraus zu bezahlen.

- 12.11. Reisekosten und Spesen für Reisen, die im Zusammenhang mit dem Auftrag zu unternehmen und mit dem Auftraggeber abgesprochen sind, sind vom Auftraggeber zu erstatten.
- 12.12. Auftraggeber, die ihren Sitz nicht in Deutschland haben, können Leistungen nur gegen Vorauszahlung in Anspruch nehmen. Bei Banküberweisungen oder Scheckeinreichungen gilt der Tag der Gutschrift auf dem Konto der Connected Reality als Zahlungseingang.
- 12.13. Wenn die Erfüllung eines Zahlungsanspruches wegen einer nach Vertragsabschluss eingetreten oder bekannt gewordenen Verschlechterung der Vermögensverhältnisse des Abnehmers gefährdet ist, können wir Vorauszahlung und sofortige Zahlung aller offenen- auch noch nicht fälligen - Rechnungen verlangen und noch nicht gelieferte Ware zurückbehalten. Diese Rechte stehen uns auch zu, wenn der Abnehmer trotz einer verzugsbegründeten Mahnung keine Zahlung leistet.
- 12.14. Unsere Rechnungen sind stets netto zzgl. der jeweils gültigen Mehrwertsteuer ohne jeden Abzug zahlbar. Die Rechnungsbeträge sind spätestens 10 Tage nach Rechnungsdatum zur Zahlung fällig. Im Verzugsfall sind wir, unbeschadet sonstiger Ansprüche, berechtigt, Zinsen in Höhe von 8 % p.a. über dem jeweiligen Leitzinssatz der Europäischen Zentralbank zu verlangen, es sei denn, Connected Reality weist im Einzelfall eine höhere Zinslast nach. Die zweite Mahnung berechnen wir mit 10,- EUR Mahnkosten.
- 12.15. Wir behalten uns das Eigentum an der gelieferten Ware bis zur völligen Bezahlung aller Forderungen vor, die uns gegen den Abnehmer aus der Geschäftsverbindung zustehen. Bei laufender Rechnung gilt das vorbehaltene Eigentum als Sicherung für unsere Saldoforderung.
- 12.16. Der Abnehmer kann - solange er nicht in Zahlungsverzug geraten ist - die in unserem Eigentum stehenden Waren im Rahmen eines ordentlichen Geschäftsbetriebes weiterverarbeiten. Gemäß § 273 BGB steht uns von allen vom Auftraggeber angelieferten Arbeitsmaterialien, Manuskripten und sonstigen Gegenständen ein Zurückbehaltungsrecht bis zur vollständigen Erfüllung aller fälligen Forderungen aus der Geschäftsverbindung zu.
- 12.17. Der Auftraggeber kann gegenüber Connected Reality kein Zurückbehaltungsrecht aus anderen Aufträgen geltend machen. Eine Aufrechnung ist dem Auftraggeber nur mit rechtskräftigen oder anerkannten Forderungen erlaubt.

13 Kündigung

- 13.1. Die Verträge werden in der Regel projektgebunden geschlossen. Eine ordentliche Kündigung ist nach Auftragserteilung nicht mehr möglich.
- 13.2. Eine Kündigung aus wichtigem Grunde bleibt unberührt. Ein wichtiger Grund liegt insbesondere dann vor, wenn eine der Parteien vorsätzlich oder grob fahrlässig gegen wesentliche Vertragspflichten verstößt oder das Vertrauensverhältnis zwischen den Parteien derart nachhaltig gestört ist, dass eine weitere Zusammenarbeit nicht mehr zumutbar ist.
- 13.3. Verträge über regelmäßig wiederkehrende Arbeiten können nur mit einer Frist von mindestens drei Monaten gekündigt werden.
- 13.4. Wird der Vertrag zur Erbringung einer Leistung vor Fertigstellung seitens des Auftraggebers gekündigt, ist Connected Reality berechtigt, für die aufgelaufenen Aufwendungen des vereinbarten Betrages pauschal zur Abrechnung zulasten des Auftraggebers zu bringen. Connected Reality behält sich vor, unabhängig der Pauschale, weitere Kosten in Rechnung zu stellen bzw. nach dem realen Arbeitsaufwand zu berechnen. Connected Reality ist insoweit nicht verpflichtet, die durch eine vorzeitige Kündigung entstandenen Aufwendungen im Einzelnen zu beziffern.
- 13.5. Dem Auftraggeber bleibt jedoch vorbehalten, einen im Einzelfall geringeren Entschädigungsanfall für vertane Aufwendungen nachzuweisen.
- 13.6. Spezielle Regelung für Events, Messen, Kongresse, Promotion etc. siehe die Punkte: 4.

14 Salomonische Klauseln

- 14.1. Sollte eine Bestimmung dieser Geschäftsbedingungen unwirksam sein oder werden, so wird dadurch die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen nicht berührt. Die Vertragspartner werden in diesem Fall die ungültige Bestimmung durch eine wirksame Bestimmung ersetzen, welche dem wirtschaftlichen Zweck der ungültigen Bestimmung möglichst nahe kommt.
- 14.2. Erfüllungsort und - soweit nicht anders vereinbart - Gerichtsstand ist München.
- 14.3. Mit ausländischen Auftraggebern ist die Anwendung deutschen Rechts vereinbart.
- 14.4. Es gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Ergänzend gelten für diesen Vertrag die Bestimmungen des deutschen Urheber- und Datenschutzrechts.

Connected Reality

Inhaber Christoph Ostler
Redlingerplatz 9
81735 München