

Ergänzende Bedingungen für den Upload von Inhalten (gamescom now)

1 Geltungsbereich

- 1.1 Diese Ergänzenden Bedingungen für den Upload von Inhalten („**Bedingungen für den Upload von Inhalten**“) der Koelnmesse gelten ergänzend zu den [Allgemeinen Nutzungsbedingungen für Partner](#) und regeln die Anforderungen an den Upload von Inhalten für die Partner- und Produktseiten durch Official Partner sowie die Nutzung der gamescom-Marken durch Official Partner bei dem Upload von Inhalten. Die Begriffsdefinitionen der Allgemeinen Nutzungsbedingungen für Partner finden entsprechende Anwendung.
- 1.2 Im Fall von Widersprüchen zwischen den Allgemeinen Nutzungsbedingungen für Partner und diesen Bedingungen für den Upload von Inhalten, gehen diese Bedingungen für den Upload von Inhalten den Allgemeinen Nutzungsbedingungen für Partner vor. Im Übrigen gelten die Allgemeinen Nutzungsbedingungen für Partner.

2 Upload von Inhalten für Partner- und Produktseiten; Nutzung der gamescom Marken

- 2.1 Die Templates für den Upload der Inhalte für Partner- und Produktseiten enthalten ein Feld, in dem das Veröffentlichungsdatum und -uhrzeit für die Inhalte durch den Official Partner eingestellt werden kann. Durch einen Algorithmus kann ermöglicht werden, dass die Inhalte entsprechend dem vom Official Partner eingegebenen Datum ausgespielt werden. Der früheste einstellbare Veröffentlichungszeitpunkt ist nach der „gamescom: Opening Night Live“ am 27. August 2020, die voraussichtlich um 22:00 Uhr CET endet.
- 2.2 Das Erfassen von Inhalten und Änderungen für die Partner- und Produktseiten über das Interface ist ausschließlich bis zum Ende des Zeitraums der gamescom 2020, d.h. bis zum 30. August 2020, 23:59 Uhr CET, möglich. Nach diesem Zeitpunkt besteht für den Official Partner keine Möglichkeit mehr, neue Inhalte zu erfassen. Das Ändern oder Löschen von Inhalten auf den Partner- und Produktseiten kann nach diesem Zeitpunkt ausschließlich in Absprache mit der Koelnmesse erfolgen.
- 2.3 Die Inhalte bleiben bis zum 30. September 2020, 23:59 Uhr CET auf der Webseite für Nutzer abrufbar.
- 2.4 Für den Upload von Inhalten und die Nutzung der gamescom Marken gelten die Bestimmungen der [Allgemeinen Nutzungsbedingungen für Partner](#).
- 2.5 Der Official Partner ist bei der Nutzung der gamescom Marken insbesondere verpflichtet,
 - a) die gamescom-Marken ausschließlich nach Maßgabe des in den Allgemeinen Nutzungsbedingungen für Partner eingeräumten Nutzungsrechts – welches auf den nachfolgend in lit. b) beschriebenen Zeitraum beschränkt, nicht-ausschließlich, auch an verbundene Unternehmen (i.S.d. §§ 15 ff. AktG) nicht übertragbar oder unterlizenzierbar ist – sowie im Zusammenhang und in Bezug auf die Veranstaltung gamescom 2020 in beliebigen Medien (insb. Online, TV, Print) zum Hinweis auf die eigene Teilnahme an der Veranstaltung sowie (soweit zutreffend) an den Showformaten und auf die eigene Partnerseite zu nutzen und insbesondere den [Style Guide](#) in der im Verwendungszeitpunkt jeweils gültigen Fassung einzuhalten;
 - b) die gamescom-Marken ausschließlich im Zusammenhang mit der Veranstaltung „gamescom 2020“ in dem Zeitraum zwischen Abschluss des Vertrags über den Erwerb eines Partner-Packages und dem Ende der Veranstaltung gamescom 2020 am 30. August 2020, 23:59 Uhr CET zu verwenden. Eine über das Ende dieses Zeitraums hinausgehende Nutzung der gamescom-Marken darf ausschließlich in dem Umfang erfolgen, dass die im Zusammenhang mit der Nutzung gemäß des eingeräumten Nutzungsrechts und bezüglich der Veranstaltung gamescom 2020 erstellten Inhalte im Anschluss an den Zeitraum der gamescom 2020 fortlaufend öffentlich verfügbar sind, z.B. auf dem YouTube-Kanal des Official Partners. Dem Official Partner ist es jedoch insbesondere nicht gestattet, die gamescom-Marken nach dem Ende des Zeitraums der gamescom 2020 für die Erstellung neuer Inhalte zu nutzen oder aus den erstellten Inhalten neue Inhalte abzuleiten, die die gamescom-Marken aufweisen;
 - c) die gamescom-Marken nicht zur Kennzeichnung, Vertrieb und Bewerbung eigener Produkte oder Produkte Dritter, die der Official Partner vertreibt oder zur Bewerbung von Websites, Plattformen,

Onlineshops oder Dienstleistungen des Official Partners, die nicht im Zusammenhang mit der Veranstaltung gamescom stehen, zu nutzen und/oder keine Domains unter Verwendung der gamescom-Marken zu registrieren. Eine solche Nutzung bedarf eines gesonderten schriftlichen Lizenzvertrages mit dem Markeninhaber game;

- d) die gamescom-Marken und/oder das Markenlogo oder sonstige zur Verfügung gestellte Markenlogos von gamescom-Marken nicht zu verändern, zu modifizieren oder auf sonstige Art zu bearbeiten. Die proportionale Größenänderung, sowie andere Anpassungen gemäß des Style Guides für die Erstellung von Materialien ist gestattet;
- e) die gamescom-Marken nicht 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;
- f) 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;
- g) die gamescom-Marken nicht im 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; sowie
- h) die gamescom-Marken nicht dazu zu benutzen, um Gebühren zu erheben, Geldspenden zu sammeln oder gegen Geld oder andere Gegenleistungen Waren oder Dienste bereitzustellen, sofern nicht anderweitig vereinbart.

2.6 Der Official Partner ist beim Upload von Inhalten für die Partner- und/oder Produktseiten sowie bei der Gestaltung seiner Partner- und/oder Produktseite insbesondere verpflichtet,

- a) keine Publisher, Entwickler und/oder Produkte oder Dienstleistungen von sonstigen Dritten in eigene Aktivitäten, Events und/oder Inhalte zu integrieren, wenn es sich bei diesen nicht um Official Partner oder Brand Partner der gamescom handelt oder diese als reine Sponsoren auftreten;
- b) keine Inhalte über das Interface im Content-Hub zu erfassen oder keine Werbung auf den Partner- oder Produktseiten auszuspielen, die thematisch nicht dem [Produktverzeichnis](#) entsprechen und/oder gegen diese Nutzungsbedingungen, gesetzliche Vorschriften, jegliche regulatorische Anforderungen, behördliche Anordnungen oder gegen das Datenschutzrecht oder die guten Sitten verstoßen;
- c) 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;
- d) alle Maßnahmen zu unterlassen, welche die Funktionsweise des Content-Hubs gefährden oder stören, sowie nicht auf Daten zuzugreifen, zu deren Zugang er nicht berechtigt ist;
- e) dafür Sorge zu tragen, dass seine über den Content-Hub übertragenen und eingestellten Inhalte nicht mit Viren, Würmern oder Trojanischen Pferden behaftet sind;
- f) korrekte und funktionsfähige Links zum Embedden von Content über das Interface zu erfassen. Die Koelnmesse ist berechtigt, Links auf den Partner- und Produktseiten bei Bedarf zur Sicherstellung der Abspielbarkeit des Contents auszutauschen;
- g) ein den Anforderungen des TMG entsprechendes Impressum in seine Partner- und Produktseiten zu inkludieren und sämtliche durch ihn erfasste Inhalte als Inhalte von diesem Partner zu kennzeichnen;

- h) 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 Official Partner von externen Angeboten, einschließlich Angeboten Dritter, einbindet;
 - i) sofern für einen Inhalt eine Kennzeichnung nach dem Jugendschutzgesetz vorliegt, hierauf deutlich hinzuweisen; sowie
 - j) Inhalte, die verfassungswidrige Kennzeichen enthalten, der USK im Vorfeld zur Prüfung vorzulegen.
- 2.7 Der Official Partner verpflichtet sich, der Koelnmesse alle Schäden zu ersetzen, die aus der von Official 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 Official Partner gegen die Koelnmesse geltend machen.

3 Einräumung von Nutzungsrechten an die Koelnmesse

- 3.1 Der Official 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 des Content-Hubs. 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 2020 im Content-Hub kommerziell sowie nicht-kommerziell zu verwerten.
- 3.2 Im Übrigen gilt Ziffer 9.2 der Allgemeinen Nutzungsbedingungen für Partner.

4 Haftung des Official Partners; Freistellung

Für die Haftung des Official Partners und die Freistellung der Koelnmesse gilt Ziffer 11 der Allgemeinen Nutzungsbedingungen für Partner.