Nicht unterzeichnete Kopie zur Information; unterzeichnet wird in Discord. · Unsigned copy for information; you sign in Discord.

Version 1.0, veröffentlicht am / published 2026-10-24

SHA-256 der Vorlage / of the unfilled version:
`426c1d804dd8fdc43229ac27287d852593618e528c91eaf1c7ebe4f02070961e`

Die deutsche Fassung ist verbindlich; die englische ist eine Übersetzung. Eine unterzeichnete Kopie trägt denselben SHA-256. · The German version is binding; the English one is a translation. Your signed copy prints the same SHA-256.

Mitwirkungsvereinbarung für Tales of Orrin

Exklusive Lizenz an Beiträgen gegen Punkte, die nach der Veröffentlichung am Gewinn des Spiels beteiligt sind, bis zu einem US-Dollar pro Punkt

Version 1.0 · 24. Oktober 2026 · Verbindliche Fassung (Ziffer 11.5)

Parteien

LIZENZNEHMER

Nathanael Kammermann
c/o JL Consulting Group GmbH #1614
Zürcherstrasse 84
8852 Altendorf, Schweiz
handelnd für das Spielprojekt «Tales of Orrin»
(der «**Lizenznehmer**»)

MITWIRKENDER

[vollständiger Name]
[Strasse und Hausnummer]
[Postleitzahl und Ort]
[Land]
E-Mail: [E-Mail-Adresse]
Discord: [Benutzername] (ID [Benutzer-ID])
(der «**Mitwirkende**»)

Die in dieser Vereinbarung verwendeten Personenbezeichnungen gelten für alle Geschlechter.

Präambel

Der Lizenznehmer entwickelt das Online-Rollenspiel «Tales of Orrin». Mitwirkende können Aufgaben übernehmen, die auf der Mitwirkendenplattform des Lizenznehmers (dem Discord-Forum «tasks» und der dazugehörigen Website) veröffentlicht werden. Während der Entwicklung werden Mitwirkende nicht bezahlt. Stattdessen erhält jeder angenommene Beitrag Punkte, die ungefähr dem entsprechen, was die Arbeit in US-Dollar kosten würde. Sobald das Spiel veröffentlicht ist, sind die Inhaber von Punkten an seinem Gewinn beteiligt, bis auf jeden Punkt ein US-Dollar ausbezahlt worden ist. Im Gegenzug erhält der Lizenznehmer eine exklusive Lizenz an den Beiträgen. Wird das Spiel nie veröffentlicht, erhält der Mitwirkende sämtliche Rechte zurück.

1 Begriffe

Spiel: Das vom Lizenznehmer unter den Arbeitstiteln «Tales of Orrin» und «Emberfall» entwickelte Online-Rollenspiel, einschliesslich Client, Server, Launcher, Websites, Updates, Erweiterungen und des offiziellen Marketings dafür.

Beitrag: Jedes Werk, das der Mitwirkende für eine Aufgabe abliefert und der Lizenznehmer annimmt, zum Beispiel Musik, Sound, Texte, Questdesigns, 2D- und 3D-Grafiken, Animationen, Code oder Designdokumente, samt Entwürfen, Quelldateien und Projektdateien.

Aufgabe: Eine auf der Mitwirkendenplattform veröffentlichte Arbeitseinheit mit einem Typ, einer Beschreibung und einem Grundwert in Punkten.

Mitwirkendenplattform: Das System des Lizenznehmers, das Aufgaben auflistet, Übernahmen und Annahmen erfasst und das Punkteregister führt.

Punkte: Die im Punkteregister für angenommene Beiträge verbuchten Einheiten. Punkte sind weder Geld noch Wertpapiere, können weder verkauft noch übertragen werden (ausser durch Erbgang, Ziffer 4.10) und haben keinen eigenen Wert; sie bemessen einzig den Anteil eines Mitwirkenden am Gewinnbeteiligungspool.

Punkteordnung: Die auf der Mitwirkendenplattform veröffentlichten Regeln, welche die Punkte einer Aufgabe festlegen (Grundwert pro Aufgabentyp und Multiplikator der Entwicklungsphase). Am Datum dieser Vereinbarung gilt Version 1.0.

Vollveröffentlichung: Der erste Tag, an dem der Lizenznehmer das Spiel als veröffentlicht kennzeichnet: Es wird der Öffentlichkeit als kostenpflichtiges Abonnementprodukt angeboten und nicht mehr als Alpha, Beta oder Early Access bezeichnet, unabhängig davon, in wie vielen Ländern oder Regionen es erhältlich ist.

Spielerträge: Alle Einnahmen, die der Lizenznehmer aus dem Spiel tatsächlich erhält, insbesondere Abonnementgebühren sowie alle anderen Einnahmen aus dem Basisspiel (zum Beispiel In-Game-Käufe, Lizenzierung oder Merchandise), abzüglich Mehrwertsteuer und anderer Umsatzsteuern, Rückerstattungen und Rückbuchungen. **Nicht** dazu gehören Einnahmen aus dem Verkauf von Erweiterungen (siehe Erweiterung).

Betriebskosten: Die Kosten, die dem Lizenznehmer in derselben Periode für Betrieb und Unterhalt des Spiels tatsächlich und belegt entstehen: Server, Hosting, Content Delivery und Bandbreite, Datenbanken und Speicher, Domains, Softwarelizenzen und Werkzeuge, Zahlungsabwicklung sowie Gebühren von App-Stores oder Plattformen, Dienstleistungen Dritter (zum Beispiel Sprach-, Audio- oder KI-Generierung), Kundensupport, Rechts- und Buchhaltungskosten für das Spiel, Marketing sowie ein Lohn für die eigene Arbeit des Lizenznehmers am Spiel zu einem marktüblichen Ansatz, der in jeder Abrechnung gesondert ausgewiesen wird. Der Lizenznehmer hält selbst keine Punkte.

Reingewinn: Spielerträge abzüglich Betriebskosten einer Auszahlungsperiode. Ist das Ergebnis negativ, wird der Verlust vorgetragen und vom Reingewinn der folgenden Perioden abgezogen.

Gewinnbeteiligungspool: 20 % des Reingewinns jeder Auszahlungsperiode ab der Vollveröffentlichung, solange ein Mitwirkender Punkte hat, die noch nicht vollständig abgegolten sind.

Punkteobergrenze: Ein US-Dollar (USD 1.00) pro Punkt. Hat ein Mitwirkender für jeden seiner Punkte insgesamt USD 1.00 erhalten, sind seine Punkte vollständig abgegolten und berechtigen zu nichts weiter.

Erweiterung: Eine kostenpflichtige Ergänzung des Spiels, die zu einem einmaligen Preis verkauft wird (zum Beispiel einem Box- oder Downloadpreis). Beiträge zu einer Erweiterung und deren Einnahmen unterstehen einer separaten Vereinbarung für diese Erweiterung mit einem eigenen Pool für die daran Mitwirkenden.

2 Aufgaben, Annahme und Punkte

2.1 Der Mitwirkende kann offene Aufgaben auf der Mitwirkendenplattform übernehmen. Die Übernahme einer Aufgabe verpflichtet keine Partei, die Aufgabe abzuschliessen oder anzunehmen.

2.2 Der Lizenznehmer entscheidet nach eigenem Ermessen, ob er einen abgelieferten Beitrag annimmt. Nur angenommene Beiträge berechtigen zu Punkten und fallen unter diese Vereinbarung. Nicht angenommene Arbeiten verbleiben vollumfänglich beim Mitwirkenden.

2.3 Die Punkte einer Aufgabe richten sich nach der Punkteordnung, die bei der Veröffentlichung der Aufgabe gilt: ihr auf der Aufgabe angegebener Grundwert, multipliziert mit dem Multiplikator der Entwicklungsphase, in der die Arbeit an der Aufgabe beginnt. Sobald der Mitwirkende die Aufgabe übernommen hat, ändert sich ihr Grundwert nur mit seiner Bestätigung. Die Punkte werden mit der Annahme des Beitrags gutgeschrieben. Spätere Änderungen der Punkteordnung gelten nur für Aufgaben, die nach der Änderung veröffentlicht werden.

2.4 Der Mitwirkende kann seine Punkte und die vollständige Registerhistorie jederzeit auf der Mitwirkendenplattform einsehen.

2.5 Der Lizenznehmer kann Punkte für einen Beitrag stornieren, der gegen Ziffer 6 verstösst (zum Beispiel bei einem Plagiat oder einer Verletzung von Rechten Dritter). Die Stornierung wird mit Begründung im Register verbucht.

3 Exklusive Lizenz

3.1 Mit der Annahme räumt der Mitwirkende dem Lizenznehmer an jedem Beitrag eine exklusive, weltweite Lizenz für die gesamte Schutzdauer des Urheberrechts und der

verwandten Schutzrechte ein, vorbehältlich Ziffer 5.

3.2 Die Lizenz umfasst jede Nutzung im Zusammenhang mit dem Spiel, in allen heute bekannten oder künftigen Medien und Formen, insbesondere das Recht, die Beiträge zu vervielfältigen, zu bearbeiten, anzupassen, zu übersetzen, mit anderen Werken zu verbinden, zu verbreiten, online zugänglich zu machen, öffentlich wiederzugeben, zu senden und für die Werbung für das Spiel zu verwenden, auch in Soundtracks, Trailern, Videos und Merchandise zum Spiel.

3.3 Die Lizenz gilt ab der Annahme, auch in Alpha- und Betaversionen vor der Vollveröffentlichung.

3.4 «Exklusiv» bedeutet, dass der Mitwirkende einen Beitrag weder selbst für ein anderes Projekt oder einen anderen Zweck nutzen noch Dritten dafür lizenzieren darf, abgesehen von der Nutzung im Portfolio nach Ziffer 3.6.

3.5 Der Lizenznehmer darf Unterlizenzen erteilen (zum Beispiel an Publisher, Portierungsstudios oder Plattformbetreiber) und die Lizenz nach Ziffer 9 übertragen.

3.6 **Portfolio:** Der Mitwirkende darf Beiträge in seinem persönlichen Portfolio und in Bewerbungen zeigen, ohne kommerzielle Verwertung und mit einem Hinweis auf das Spiel. Vor der Vollveröffentlichung darf nur Material gezeigt werden, das der Lizenznehmer bereits veröffentlicht hat, sofern der Lizenznehmer nichts anderes erlaubt.

3.7 **Namensnennung und Urheberpersönlichkeitsrechte:** Der Mitwirkende wird in den Credits des Spiels mit dem von ihm gewählten Namen genannt. Der Mitwirkende ist damit einverstanden, dass der Lizenznehmer Beiträge so bearbeitet und anpasst, wie es das Spiel erfordert, soweit dies das Werk nicht in einer Weise entstellt, welche die Persönlichkeit des Mitwirkenden verletzt (Art. 11 Abs. 2 URG).

4 Vergütung: die Gewinnbeteiligung

4.1 Der Mitwirkende erhält für Beiträge weder Lohn noch Honorar noch eine andere Zahlung. Die einzige Vergütung ist der Anteil am Gewinnbeteiligungspool nach dieser Ziffer.

4.2 Der Gewinnbeteiligungspool jeder Auszahlungsperiode wird unter allen Mitwirkenden, deren Punkte noch nicht vollständig abgegolten sind, im Verhältnis ihrer nicht abgegoltenen Punkte aufgeteilt.

4.3 Der Anteil eines Mitwirkenden in einer Periode ist auf den Betrag begrenzt, der unter der Punkteobergrenze noch offen ist. Ein darüber hinausgehender Betrag wird auf die gleiche Weise unter den übrigen Mitwirkenden mit nicht abgegoltenen Punkten aufgeteilt. In einer Periode, in der sämtliche Punkte aller Mitwirkenden vollständig abgegolten sind, wird kein Gewinnbeteiligungspool gebildet. Eine zeitliche Begrenzung besteht nicht: Der Pool wird in jeder späteren Periode, in der nicht abgegoltene Punkte bestehen, erneut gebildet, zum Beispiel nachdem neue Aufgaben angenommen worden sind.

4.4 Auszahlungsperioden sind die Kalenderquartale ab der Vollveröffentlichung. Innert 60 Tagen nach jedem Quartal erstellt der Lizenznehmer eine Abrechnung über die Spielerträge, die Betriebskosten, den Reingewinn, den Pool sowie den Anteil und den noch offenen Betrag jedes Mitwirkenden und leistet die Auszahlungen.

4.5 Zahlungen erfolgen in Schweizer Franken per Banküberweisung auf ein vom Mitwirkenden angegebenes Konto. Die Punkteobergrenze wird in US-Dollar zum Wechselkurs des Zahlungstages berechnet. Anteile unter CHF 20 werden auf die nächste Periode vorgetragen.

4.6 Für vollständig abgegoltene Punkte sind keine weiteren Zahlungen geschuldet. Nicht abgegoltene Punkte verfallen nicht, ausser nach Ziffer 5. Die Lizenz nach Ziffer 3 besteht weiter, nachdem die Punkte eines Mitwirkenden vollständig abgegolten sind.

4.7 Der Lizenznehmer garantiert weder einen Gewinn noch einen Zeitpunkt der Vollveröffentlichung noch, dass das Spiel überhaupt veröffentlicht wird. Der Lizenznehmer entscheidet allein über Entwicklung, Preisgestaltung, Geschäftsmodell und Betrieb des Spiels.

4.8 Der Mitwirkende ist für seine eigenen Steuern und Sozialversicherungsbeiträge auf den erhaltenen Zahlungen verantwortlich. Diese Vereinbarung begründet weder ein Arbeitsverhältnis noch eine einfache Gesellschaft oder eine andere Gesellschaft.

4.9 Der Mitwirkende kann die Abrechnungen und deren Belege einmal pro Kalenderjahr auf eigene Kosten durch eine unabhängige, zur Verschwiegenheit verpflichtete Revisionsstelle prüfen lassen.

4.10 Stirbt der Mitwirkende, gehen seine nicht abgegoltenen Punkte und alle Ansprüche nach dieser Ziffer auf seine Erben über. Im Übrigen können Punkte weder verkauft noch verschenkt noch übertragen werden.

Beispielquartal	Betrag
Spielerträge nach Steuern und Rückerstattungen	CHF 100'000
Betriebskosten (Server, Gebühren, Werkzeuge …)	− CHF 40'000
Reingewinn	CHF 60'000
Gewinnbeteiligungspool (20 %)	CHF 12'000
Nicht abgegoltene Punkte aller Mitwirkenden	30'000 Punkte
Nicht abgegoltene Punkte dieses Mitwirkenden (z. B. Aufgabe #2 mit 200 Punkten)	200 Punkte
Anteil (200 / 30'000 × 12'000)	CHF 80
Unter der Punkteobergrenze noch offen (200 Punkte × USD 1 ≈ CHF 180*)	CHF 180
An diesen Mitwirkenden ausbezahlt	**CHF 80**
Nach diesem Quartal noch offen	≈ CHF 100

* Für das Beispiel angenommener Wechselkurs: USD 1 = CHF 0.90.

Sind die Punkte eines Mitwirkenden vollständig abgegolten, geht jeder Betrag über seiner Obergrenze an die Mitwirkenden, die noch nicht abgegoltene Punkte haben; sind alle vollständig abgegolten, verbleibt er beim Lizenznehmer.

5 Keine Veröffentlichung: Dahinfallen der Vereinbarung und Rückfall der Rechte

5.1 Diese Vereinbarung fällt automatisch dahin, wenn die Vollveröffentlichung nicht bis zum 31. Dezember 2030 stattgefunden hat, oder früher, wenn der Lizenznehmer öffentlich bekannt gibt, dass die Entwicklung des Spiels endgültig eingestellt ist.

5.2 Mit dem Dahinfallen endet die Lizenz nach Ziffer 3, und sämtliche Rechte an den Beiträgen fallen vollumfänglich an den Mitwirkenden zurück. Der Mitwirkende darf sie danach frei nutzen, auch in anderen Projekten.

5.3 Innert 60 Tagen nach dem Dahinfallen entfernt der Lizenznehmer die Beiträge aus allen öffentlichen Versionen des Spiels und aus allem noch laufenden Marketing. Archive und Sicherungskopien dürfen aufbewahrt, aber nicht genutzt werden.

5.4 Mit dem Dahinfallen verfallen die Punkte. Keine Partei schuldet der anderen eine Entschädigung für die Zeit vor dem Dahinfallen.

6 Zusicherungen des Mitwirkenden

6.1 Der Mitwirkende bestätigt, dass jeder Beitrag sein eigenes, originäres Werk ist und dass er alle Rechte innehat, die für die Einräumung dieser Lizenz erforderlich sind.

6.2 Beiträge enthalten kein Material Dritter (Samples, Stock-Assets, Schriften, Code, Texte), es sei denn, dessen Lizenz erlaubt die Nutzung in einem kommerziellen Spiel und der Mitwirkende nennt es bei der Ablieferung samt seiner Lizenz.

6.3 Der Mitwirkende nennt bei der Ablieferung alle Werkzeuge generativer künstlicher Intelligenz, die er für einen Beitrag verwendet hat, und verwendet nur Werkzeuge, deren Bedingungen die kommerzielle Nutzung der Ergebnisse erlauben.

6.4 Der Mitwirkende liefert kein Material aus anderen Spielen ab, insbesondere keine Assets, Musik, Texte oder Daten aus Spielen anderer Unternehmen.

6.5 Erhebt ein Dritter Ansprüche, weil ein Beitrag diese Zusicherungen verletzt, hält der Mitwirkende den Lizenznehmer schadlos, es sei denn, den Mitwirkenden trifft kein Verschulden.

7 Vertraulichkeit

Der Mitwirkende behandelt nicht veröffentlichte Informationen über das Spiel (Pläne, Builds, Assets anderer, interne Diskussionen) vertraulich, bis der Lizenznehmer sie veröffentlicht. Diese

Pflicht dauert nach dem Ende dieser Vereinbarung während zwei Jahren fort.

8 Dauer und Austritt

8.1 Diese Vereinbarung gilt auf unbestimmte Zeit. Der Mitwirkende kann jederzeit aufhören, Aufgaben zu übernehmen, und jede Partei kann die Vereinbarung für künftige Aufgaben schriftlich kündigen (E-Mail genügt).

8.2 Das Ende der Vereinbarung lässt bereits angenommene Beiträge unberührt: Deren Lizenz, Punkte und Gewinnbeteiligung bleiben bestehen, vorbehältlich Ziffer 5.

9 Übertragung und Verkauf des Spiels

9.1 Der Lizenznehmer darf diese Vereinbarung mit allen Rechten und Pflichten auf eine von ihm beherrschte Gesellschaft oder auf einen Käufer des Spiels übertragen. Die Pflichten aus der Gewinnbeteiligung für noch nicht vollständig abgegoltene Punkte gehen auf den Erwerber über. Der Lizenznehmer informiert die Mitwirkenden über eine solche Übertragung.

9.2 Verkauft der Lizenznehmer das Spiel oder die Rechte daran, fliessen 20 % des Verkaufspreises, abzüglich Steuern und der direkten Kosten des Verkaufs, in einen einmaligen Gewinnbeteiligungspool. Dieser wird nach Ziffer 4, einschliesslich der Punkteobergrenze, aufgeteilt und innert 60 Tagen nach Erhalt des Kaufpreises ausbezahlt. Die Übertragung auf eine vom Lizenznehmer beherrschte Gesellschaft gilt nicht als Verkauf.

10 Datenschutz

Der Lizenznehmer bearbeitet Name, Adresse, Discord-ID, E-Mail-Adresse, Bankverbindung und Registerdaten des Mitwirkenden ausschliesslich zur Erfüllung dieser Vereinbarung, nach dem Bundesgesetz über den Datenschutz (DSG) und, soweit anwendbar, der Datenschutz-Grundverordnung der EU (DSGVO).

11 Schlussbestimmungen

11.1 Diese Vereinbarung enthält die gesamte Abmachung der Parteien über ihren Gegenstand. Änderungen bedürfen der Schriftform; elektronische Signaturen und die Bestätigung per E-Mail genügen.

11.2 Ist eine Bestimmung ungültig, bleibt der Rest gültig; die Parteien ersetzen die ungültige Bestimmung durch eine, die ihrem wirtschaftlichen Zweck am nächsten kommt.

11.3 Es gilt Schweizer Recht unter Ausschluss des Wiener Kaufrechts (CISG) und der Kollisionsnormen. Gerichtsstand ist Altendorf SZ, Schweiz, sofern zwingendes Recht dem Mitwirkenden keinen anderen Gerichtsstand gewährt.

11.4 Der Mitwirkende bestätigt, dass er mindestens 18 Jahre alt ist, oder legt die Zustimmung seiner gesetzlichen Vertretung vor.

11.5 Diese Vereinbarung wird in deutscher und englischer Sprache abgeschlossen. Die deutsche Fassung ist verbindlich; die englische Fassung ist eine Übersetzung zur Erleichterung.

Unterzeichnung

Diese Vereinbarung wird elektronisch über die Mitwirkendenplattform abgeschlossen (Ziffer 11.1). Die Signaturseite der unterzeichneten Ausfertigung hält fest, wer wann unterzeichnet hat, sowie den SHA-256-Fingerabdruck dieses Textes.

Lizenznehmer: Nathanael Kammermann Mitwirkender: [vollständiger Name]

Contributor Agreement for Tales of Orrin

Exclusive licence for contributions, against points that share in the Game's profit after release, up to one US dollar per point

Version 1.0 · 24 October 2026 · English translation; the German version is binding (clause 11.5)

Parties

LICENSEE

Nathanael Kammermann
c/o JL Consulting Group GmbH #1614
Zürcherstrasse 84
8852 Altendorf, Switzerland
acting for the game project "Tales of Orrin"
(the "**Licensee**")

CONTRIBUTOR

[full legal name]
[street and number]
[postcode and town]
[country]
Email: [email]
Discord: [handle] (ID [user id])
(the "**Contributor**")

Preamble

The Licensee develops the online role-playing game "Tales of Orrin". Contributors can take on tasks published on the Licensee's contributor platform (the Discord forum "tasks" and the site behind it). Contributors are not paid during development. Instead, every accepted contribution earns points, set at roughly what the work would cost in US dollars. Once the game is released, the holders of points share in its profit until every point has been paid one US dollar. In return, the Licensee receives an exclusive licence to the contributions. If the game is never released, the Contributor gets all rights back.

1 Definitions

Game: The online role-playing game developed by the Licensee under the working titles "Tales of Orrin" and "Emberfall", including its client, servers, launcher, websites, updates, expansions and the official marketing for it.

Contribution: Any work the Contributor delivers for a Task and the Licensee accepts: for example music, sound, writing, quest designs, 2D and 3D art, animations, code or design documents, together with their drafts, source files and project files.

Task: A unit of work published on the Contributor Platform, with a type, a description and a base value in points.

Contributor Platform: The Licensee's system that lists Tasks, records claims and acceptances, and keeps the Points Ledger.

Points: The units recorded in the Points Ledger for accepted Contributions. Points are not money, not a security, cannot be sold or transferred (except by inheritance, clause 4.10) and have no value of their own; they only measure a contributor's share of the Profit Share Pool.

Points Schedule: The rules, published on the Contributor Platform, that set a Task's points (base value per Task type and the multiplier of the development phase). Version 1.0 is in force on the date of this Agreement.

Full Release: The first day on which the Licensee marks the Game as released: offered to the public as a paid subscription product and no longer labelled alpha, beta or early access, regardless of how many countries or regions it is available in.

Game Revenue: All income the Licensee actually receives from the Game: in particular subscription fees, and any other income from the base Game (for example in-game purchases, licensing or merchandise), less value added tax and other sales taxes, refunds and chargebacks. **Not** included is income from the sale of Expansions (see Expansion).

Operating Costs: The costs the Licensee actually incurs for running and maintaining the Game in the same period, with receipts: servers, hosting, content delivery and bandwidth, databases and storage, domains, software licences and tools, payment processing and app-store or platform fees, third-party services (for example voice, audio or AI generation), customer support, legal and accounting costs for the Game, marketing, and a salary for the Licensee's own work on the Game at a customary market rate, shown separately in each statement. The Licensee holds no points himself.

Net Profit: Game Revenue minus Operating Costs for a payout period. If the result is negative, the loss is carried forward and deducted from the next periods' Net Profit.

Profit Share Pool: 20 % of the Net Profit of each payout period from Full Release on, for as long as any contributor has points that are not yet fully paid.

Point Cap: One US dollar (USD 1.00) per point. Once a contributor has received USD 1.00 for each of their points in total, their points are fully paid and earn nothing further.

Expansion: A paid addition to the Game sold for a one-time price (for example a box or download price). Contributions to an Expansion and its income are governed by a separate agreement for that Expansion, with its own pool for the people who work on it.

2 Tasks, acceptance and points

2.1 The Contributor can claim open Tasks on the Contributor Platform. Claiming a Task creates no obligation for either party to complete or accept it.

2.2 The Licensee decides at its own discretion whether to accept a delivered Contribution. Only accepted Contributions earn points and fall under this Agreement. Work that is not accepted stays entirely with the Contributor.

2.3 The points of a Task follow the Points Schedule in force when the Task is published: its base value, shown on the Task, multiplied by the multiplier of the development phase in which work on the Task starts. Once the Contributor has claimed the Task, its base value changes only with the Contributor's confirmation. The points are credited when the Contribution is accepted. Later changes to the Points Schedule apply only to Tasks published after the change.

2.4 The Contributor can see their points and the full ledger history on the Contributor Platform at any time.

2.5 The Licensee may reverse points for a Contribution that breaches clause 6 (for example plagiarism or infringing third-party rights). The reversal is recorded in the ledger with a reason.

3 Exclusive licence

3.1 With acceptance, the Contributor grants the Licensee an exclusive, worldwide licence to each Contribution, for the full term of its copyright and related rights, subject to clause 5.

3.2 The licence covers every use in connection with the Game, in any medium and form known now or in the future, in particular to reproduce, edit, adapt, translate, combine with other works, distribute, make available online, perform publicly, broadcast and use for advertising the Game, including in soundtracks, trailers, videos and merchandise for the Game.

3.3 The licence applies from acceptance, including in alpha and beta versions before Full Release.

3.4 "Exclusive" means the Contributor may not use a Contribution themselves, or license it to anyone else, for any other project or purpose, apart from the portfolio use in clause 3.6.

3.5 The Licensee may grant sublicences (for example to publishers, porting studios or platform holders) and transfer the licence under clause 9.

3.6 **Portfolio:** the Contributor may show Contributions in their personal portfolio and in job applications, without commercial exploitation and with a reference to the Game. Before Full Release, only material the Licensee has already made public may be shown, unless the Licensee agrees otherwise.

3.7 **Credit and moral rights:** the Contributor will be named in the Game's credits with their chosen name. The Contributor agrees that the Licensee may edit and adapt Contributions as the Game requires, insofar as this does not distort the work in a way that violates the Contributor's personality rights (Art. 11 para. 2 URG).

4 Compensation: the profit share

4.1 The Contributor receives no salary, fee or other payment for Contributions. The sole compensation is the share of the Profit Share Pool under this clause.

4.2 For each payout period, the Profit Share Pool of that period is divided among all contributors whose points are not yet fully paid, in proportion to their unpaid points.

4.3 A contributor's share in a period is limited to what is still open under the Point Cap. Any amount above that is divided among the other contributors with unpaid points in the same way. In a period in which every point of every contributor is fully paid, no Profit Share Pool is formed. There is no time limit: the pool is formed again in any later period in which unpaid points exist, for example after new Tasks are accepted.

4.4 Payout periods are calendar quarters from Full Release on. Within 60 days after each quarter, the Licensee issues a statement of the Game Revenue, the Operating Costs, the Net Profit, the Pool and each contributor's share and remaining open amount, and pays out.

4.5 Payments are made in Swiss francs by bank transfer to an account the Contributor provides. The Point Cap is counted in US dollars at the exchange rate of the payment day. Shares below CHF 20 are carried into the next period.

4.6 No further payments are owed for points that are fully paid. Unpaid points do not expire, except under clause 5. The licence under clause 3 continues after a contributor's points are fully paid.

4.7 The Licensee does not guarantee any profit, any date for Full Release, or that the Game will be released at all. The Licensee decides alone on development, pricing, business model and operation of the Game.

4.8 The Contributor is responsible for their own taxes and social security contributions on payments received. This Agreement creates no employment relationship, partnership or company.

4.9 The Contributor may have the statements and their receipts checked once per calendar year, at their own cost, by an independent auditor bound to confidentiality.

4.10 If the Contributor dies, their unpaid points and all claims under this clause pass to their heirs. Points cannot otherwise be sold, given away or transferred.

Example quarter	Amount
Game Revenue after taxes and refunds	CHF 100,000
Operating Costs (servers, fees, tools …)	− CHF 40,000
Net Profit	CHF 60,000
Profit Share Pool (20 %)	CHF 12,000

Example quarter	Amount
Unpaid points of all contributors	30,000 pts
This Contributor's unpaid points (e.g. task #2 at 200 pts)	200 pts
Share (200 / 30,000 × 12,000)	CHF 80
Still open under the Point Cap (200 pts × USD 1 ≈ CHF 180*)	CHF 180
Paid to this Contributor	**CHF 80**
Still open after this quarter	≈ CHF 100

* Exchange rate assumed at USD 1 = CHF 0.90 for the example.

Once a contributor's points are fully paid, any amount above their cap goes to the contributors who still have unpaid points; if everyone is fully paid, it stays with the Licensee.

5 No release: the agreement lapses and rights return

5.1 This Agreement lapses automatically if Full Release has not taken place by 31 December 2030, or earlier if the Licensee publicly announces that development of the Game has stopped for good.

5.2 When it lapses, the licence under clause 3 ends and all rights to the Contributions return to the Contributor in full. The Contributor may then use them freely, including in other projects.

5.3 Within 60 days of lapse, the Licensee removes the Contributions from all public versions of the Game and from all marketing that is still active. Archives and backups may be kept but not used.

5.4 Points expire on lapse. Neither party owes the other any compensation for the time before lapse.

6 Contributor's assurances

6.1 The Contributor confirms that each Contribution is their own original work and that they hold all the rights needed to grant this licence.

6.2 Contributions contain no third-party material (samples, stock assets, fonts, code, texts) unless its licence allows use in a commercial game and the Contributor names it with its licence on delivery.

6.3 The Contributor names on delivery any generative AI tools used for a Contribution, and uses only tools whose terms permit commercial use of the output.

6.4 The Contributor does not deliver material from other games, in particular no assets, music, texts or data from other companies' games.

6.5 If a third party makes a claim because a Contribution breaches these assurances, the Contributor indemnifies the Licensee, unless the Contributor is not at fault.

7 Confidentiality

The Contributor keeps unpublished information about the Game confidential (plans, builds, assets of others, internal discussions) until the Licensee publishes it. This obligation continues for two years after this Agreement ends.

8 Duration and leaving

8.1 This Agreement runs indefinitely. The Contributor can stop taking Tasks at any time, and either party can end it for future Tasks with written notice (email is enough).

8.2 Ending the Agreement does not affect Contributions already accepted: their licence, points and profit share remain, subject to clause 5.

9 Transfer and sale of the Game

9.1 The Licensee may transfer this Agreement with all rights and obligations to a company it controls, or to a buyer of the Game. The profit-share obligations for points that are not yet fully paid pass to the acquirer. The Licensee informs contributors of such a transfer.

9.2 If the Licensee sells the Game or the rights to it, 20 % of the sale price, less taxes and the direct costs of the sale, goes into a one-time Profit Share Pool. It is divided under clause 4, including the Point Cap, and paid within 60 days of receiving the price. A transfer to a company the Licensee controls is not a sale.

10 Data protection

The Licensee processes the Contributor's name, address, Discord ID, email, bank details and ledger data only to carry out this Agreement, under the Swiss Federal Act on Data Protection (FADP) and, where it applies, the GDPR.

11 Final provisions

11.1 This Agreement is the entire agreement between the parties on its subject. Changes require written form; electronic signatures and confirmation by email are sufficient.

11.2 If a provision is invalid, the rest remains valid; the parties replace the invalid provision with one that comes closest to its economic purpose.

11.3 Swiss law applies, excluding the Vienna Sales Convention (CISG) and conflict-of-law rules. Place of jurisdiction is Altendorf SZ, Switzerland, unless mandatory law gives the Contributor a different forum.

11.4 The Contributor confirms they are at least 18 years old, or submits the consent of their legal guardian.

11.5 This Agreement is made in German and English. The German version is binding; the English version is a translation for convenience.

Signatures

This Agreement is concluded electronically on the Contributor Platform (clause 11.1). The signature page of the signed copy records who signed and when, and the SHA-256 fingerprint of this text.

Licensee: Nathanael Kammermann Contributor: [full legal name]