Spiele-Autoren-Zunft e.V.
Game Designers Association

Muster-Lizenzvertrag „Spiele“

herausgegeben von der Spiele-Autoren-Zunft e.V. (SAZ)

Der Vorstand der SAZ hat sich – entgegen der Praxis in den vergangenen drei Jahrzehnten – entschlossen, den neuen Muster-Lizenzvertrag nicht nur Mitgliedern der SAZ zur Verfügung zu stellen, sondern allen interessierten Spieleautor*innen und Spieleverlagen. Auf diese Weise wollen wir als Interessenverband dazu beitragen, dass sich faire Konditionen für Spieleautor*innen möglichst umfassend durchsetzen. Dieser Muster-Lizenzvertrag wurde in Zusammenarbeit mit unserer Justiziarin und auf Basis unserer Erfahrungen komplett neu überarbeitet.

Dabei würden wir uns insbesondere von den Spieleverlage wünschen, dass sie ihre eigenen Verträge einem kritischen Vergleich mit unserem Muster-Lizenzvertrag unterziehen. Gerne stehen wir auch allen Verlagen beratend zur Seite, wie wir dies schon mit einer Reihe von Verlagen in der Vergangenheit erfolgreich und zur beiderseitigen Zufriedenheit praktiziert haben. Abgesehen vom Imagegewinn, können sie so durch einen erheblich minimierten Aufwand in den einzelnen Vertragsverhandlungen profitieren.

Dieser Muster-Lizenzvertrag ist nicht in Stein gemeißelt. Spieleautor*innen können natürlich versuchen, bei einzelnen Punkten weitergehende, spezielle Ziele in Verhandlungen zu erreichen. Spieleverlage sind ebenso frei, ihren Vertragstext an ihr spezielles Geschäftsmodell anzupassen. Wichtig ist es uns, den roten Faden eines fairen Vertragswerkes deutlich zu machen und diesen so weit wie möglich zu verbreiten.

Spieleverlage möchten wir bei dieser Gelegenheit daran erinnern, dass wir seit Herbst 2020 Verlagsprofile auf unserer Website anbieten, um eine zielgenauere Kommunikation mit Spieleautor*innen zu ermöglichen.

Spieleautor*innen, die noch nicht Mitglied der SAZ sind, möchten wir auf die Vorteile einer Mitgliedschaft aufmerksam machen: Hilfestellung vor Vertragsabschluss und bei Urheberrechtsproblemen, weiterführende Schriften *(z.B. SAZ-Zeichen Nr. 4 „Zusammenarbeit und Verträge mit Verlagen“, SAZ Zeichen Nr. 4A „Honorar- und Konditionen-Spiegel“)* sowie viele weitere Vorteile. Es lohnt sich also, Mitglied dieser Interessenvertretung zu werden.

Anlage: **Muster-Lizenzvertrag „Spiele“**
(aktualisierte Version (§ 2.5, § 3.1, § 4.3, § 6.3) – Dezember 2024)

© 2024-12 Spiele-Autoren-Zunft e.V. (SAZ), Geschäftsstelle, Friedhofstr. 1, 68623 Lampertheim, spieleautorenzunft.de
Die Nutzung des nachfolgenden Vertragstextes ist frei; bei kompletter oder teilweise Übernahme bitten wir um ein Belegexemplar. Bitte achten Sie ggf. auf Aktualisierungen der vorliegenden Version auf unserer Website. Dort finden Sie auch eine englische Version.

Lizenzvertrag „Spiele“

zwischen **Verlagsname**
Straße
PLZ-Ort
Land

– als Lizenznehmer, nachfolgend „Verlag“ –

und **Name des Autors**
Straße
PLZ-Ort
Land

– als Lizenzgeber, nachfolgend „Autor“.

Der Verlag produziert und vertreibt Produkte unter Verwertung von Nutzungsrechten. Der Autor entwickelt eigenständig Spiele und vergibt im eigenen Namen und auf eigene Rechnung daran Nutzungs- und Verwertungsrechte.

Verlag und Autor werden gemeinsam nachfolgend als „Vertragspartner“ bezeichnet. Mit dieser Vereinbarung regeln die Vertragspartner die Herstellung und Vermarktung des in Ziffer 10 beschriebenen Spiels (nachfolgend „Werk“). Dieses wird durch die in Anlage 1 beigefügte Spielregel sowie ggf. weitere Unterlagen näher definiert.

1. Vertragsgegenstand, Urheberschaft

1.1 Der Autor räumt dem Verlag die Nutzungsrechte für die Herstellung und Vermarktung eines Spiels auf Grundlage des vorliegenden Werks ein. Für Weiterentwicklungen und inhaltliche Fortsetzungen des Werks erhält der Verlag ein Vorkaufsrecht auf Basis des vorliegenden Vertrags; Weiterentwicklungen oder Fortsetzungen durch den Verlag oder einen Dritten sind nur nach vertraglicher Einigung mit dem Autor zulässig.

1.2 Der Autor erklärt, dass er alleiniger Urheber des Werks ist und dass er über die ausschließlichen Verwertungsrechte für das vereinbarte Vertragsgebiet verfügt.

2. Einräumung von Nutzungsrechten

2.1 Der Verlag erhält das ausschließliche Recht, das Werk in dem in Ziffer 10 bezeichneten Vertragsgebiet zu vervielfältigen und zu verbreiten. Innerhalb des Vertragsgebiets kann der Verlag das Werk in alle Landessprachen übersetzen und die dafür notwendigen Änderungen vornehmen. Dies umfasst das Recht, das Werk in verschiedenen materiellen Ausführungen als klassisches analoges Spiel zu vervielfältigen und in allen Vertriebsformen zu verbreiten (Hauptrecht).

2.2 Der Verlag kann innerhalb des Vertragsgebiets Unterlizenzen für das Werk als klassisches analoges Spiel mit einer maximalen Laufzeit von fünf Jahren sowie einer Verlängerung um jeweils ein Jahr an Dritte vergeben, sofern sie mit ihm nicht wirtschaftlich verbunden sind. Der Verlag verpflichtet sich, Unterlizenznehmern die gleichen Pflichten aufzuerlegen, wie sie in diesem Vertrag definiert sind. Dies gilt insbesondere für Ziffer 4. *Alternativ: Das Recht zur Vergabe von Unterlizenzen durch den Verlag ist ausgeschlossen.*

2.3 Der Verlag erhält für zwei Jahre nach dem in Ziffer 10 definierten Erscheinungstermin die Vorkaufsrechte zur Verwertung des Werks in anderen Publikationsformen, insbesondere digitalen und elektronischen Ausführungen, wie z.B. die Umsetzung für Apps, Internet, Spielekonsolen, CD-ROM, TV, Radio etc. (Nebenrechte). Dies gilt auch für die Vergabe von Unterlizenzen solcher Nutzungsrechte. Für die Nutzung von Nebenrechten ist eine gesonderte Nutzungsvereinbarung mit angemessenem Honorar erforderlich. *Alternativ: Die Nutzung in allen anderen Publikationsformen (Nebenrechte) durch den Verlag ist ausgeschlossen.*

2.4 Der Autor ist berechtigt, die vorgenannten Rechte für die Länder zurückzufordern, in denen der Verlag das Spiel nicht innerhalb von zwei Jahren nach dem geplanten und in Ziffer 10 definierten Erscheinungstermin vermarktet; dies schließt Unterlizenzen mit ein.

2.5 Der Verlag erklärt in der Spielregel und auf seiner Website einen Vorbehalt gegen KI-Training bzw. Text- und Datamining nach § 44 UrhG, um das Werk vor unberechtigter Nutzung zu schützen.

3. Gewährleistung, Rechtsverfolgung

3.1 Der Autor erklärt nach bestem Wissen und Gewissen, dass ihm keine Rechte Dritter bekannt sind, die einer Nutzung der Rechte am Spiel durch den Verlag entgegen stehen. Der Verlag prüft seinerseits nach bestem Wissen und Gewissen vor der Herausgabe, ob das Werk Rechte Dritter verletzen könnte. Für etwaige durch den Verlag vorgenommene Änderungen des Werks ist der Autor nicht verantwortlich.

3.2 Begründet ein Dritter glaubhaft, dass die Herstellung und/oder der Vertrieb des Werks seine Rechte verletzt, kann der Verlag die Lizenzhonorare gemäß Ziffer 5 bis zur Klärung zurückhalten. Sofern der Autor leichte Fahrlässigkeit zu verantworten hat, haftet dieser gegenüber dem Verlag im Schadensfall maximal in Höhe der Gesamtsumme der bis dahin aus diesem Vertrag angefallenen Lizenzhonorare und etwaiger Vorauszahlungen. Stellt ein Gericht eine vorsätzliche oder grob fahrlässige Verletzung fremder Rechte durch den Autor fest, haftet der Autor in vollem Umfang.

3.3 Verlag und Autor verpflichten sich gegenseitig, sich über erlangte Kenntnisse von Urheberrechtsverletzungen bezogen auf den Vertragsgegenstand unverzüglich zu informieren. Der Verlag wird sich in diesem Fall mit dem Autor über das weitere Vorgehen abstimmen. Der Verlag hat das Recht – nach Abstimmung mit dem Autor –, jegliche Nachahmungen und Urheberrechtsverletzungen im eigenen Namen und auf eigene Rechnung auch gerichtlich zu verfolgen. Ist der Verlag nicht dazu bereit, ist der Autor berechtigt, sämtliche Ansprüche im eigenen Namen und auf eigene Rechnung geltend zu machen. Der Verlag wird ihn dabei bestmöglich unterstützen.

3.4 Falls der Verlag wegen Verletzung der ihm durch diesen Vertrag eingeräumten Rechte Schadensersatzansprüche gegen Dritte realisiert, ist der Autor hieran, nach Vorabzug der Kosten der Rechtsverfolgung, gemäß Ziffer 5.1 zu beteiligen.

4. Gestaltung, Vermarktung, Urhebernennung

4.1 Der Titel, die Gestaltung und die Ausstattung des auf Grundlage des Werks hergestellten Spiels stehen im billigen Ermessen des Verlags. Inhaltliche Veränderungen der Spielregeln inklusive des Themas sowie das Design wesentlicher Ausstattungsteile in Bezug auf ihre Funktionalität bedürfen jedoch der vorherigen schriftlichen Zustimmung durch den Autor; dies gilt auch für die finale Freigabe der Spielregel – eine E-Mail ist ausreichend. Diese gilt als erteilt, wenn innerhalb von 14 Tagen nach Erhalt der Nachricht keine Rückmeldung seitens des Autors erfolgt. Diese Zustimmung darf nur aus sachlich gerechtfertigten Gründen verweigert werden. Die Vertragspartner streben eine konstruktive und vertrauensvolle Zusammenarbeit in der Entwicklungsphase an. Gleiches gilt auch für künftige Veränderungen, Weiterentwicklungen und Ergänzungen des Werks.

4.2 Der Verlag bestimmt gemäß Ziffer 10 den voraussichtlichen Vermarktungsbeginn, die Höhe der Auflagen und den jeweils aktuellen Verkaufspreis. Dabei hat er in allen geschäftlichen Maßnahmen freie Hand. Der Verlag verpflichtet sich, das auf Grundlage des Werks hergestellte Spiel bestmöglich zu vermarkten und hierfür alle üblichen und notwendigen Maßnahmen in Vertrieb und Marketing zu ergreifen, z.B. Präsentation im Katalog, auf der Webseite, auf Messen und in Social-Media-Kanälen. *Zusatzinfo: Bei entsprechender Eignung mit "TV-Werbung" ergänzen.*

4.3 Auf jedem vertragsgegenständlichen Vervielfältigungsstück bringt der Verlag den Namen des Autors gemäß Ziffer 10 gut lesbar auf der Schachteloberseite sowie in den Spielregeln an. Die Autorennennung erfolgt ebenfalls in den Werbemitteln und auf den Webseiten des Verlags sowie in den Daten an den Handel.

5. Lizenzhonorar, Belegexemplare

5.1 Der Verlag zahlt dem Autor ein Lizenzhonorar in Form eines prozentualen Anteils am Nettoumsatz (fakturierter Rechnungsbetrag ohne Mehrwertsteuer) des Werks, der durch den Vertrieb in den jeweiligen Vertriebsländern erzielt wird. Der Prozentsatz ist in Ziffer 10 festgelegt. Für direkte Verkäufe an Tochterunternehmen und andere Vertriebspartner im Ausland zahlt der Verlag ggf. gemäß Ziffer 10 ein erhöhtes Lizenzhonorar. Bei Crowdfunding-Projekten gilt als Berechnungsgrundlage der Nettoumsatz aller Ausführungen und Zusatzausstattungen (Goodies). Werden Merchandisingartikel zum Werk wie Tassen, T-Shirts etc. verkauft, ist zuvor ein angemessenes Honorar zu vereinbaren.

5.2 Der Autor erhält vom Verlag eine Vorauszahlung auf das Lizenzhonorar. Die Höhe der Vorauszahlung ist in Ziffer 10 festgelegt. Sie ist vier Wochen nach Vertragsabschluss fällig, wird in voller Höhe mit den später anfallenden Lizenzhonoraren verrechnet und ist nicht rückzahlbar.

5.3 Vergibt der Verlag das Recht zur Vermarktung des Werks im Rahmen einer Unterlizenz nach Ziffer 2.2 oder Ziffer 2.3 an einen Dritten, so erhält der Autor einen in Ziffer 10 festgelegten Prozentsatz vom fakturierten Nettoumsatz des Verlags aus dieser Verwertung. Die Konditionen solcher Unterlizenzen müssen branchenüblich und angemessen sein. *Alternativ: An Regelungen in 2.2 und 2.3 anpassen oder ggf. streichen!*

5.4 Der Autor erhält zu seinem persönlichen Gebrauch von allen Ausgaben des Vertragsgegenstands Belegexemplare, deren Menge in Ziffer 10 festgelegt ist; dies gilt auch für veränderte Nachauflagen, Promotion-Miniausgaben und Promotion-Erweiterungen zum Werk. Außerdem erhält der Autor von allen Katalogen, Prospekten während der Vermarktungsdauer je ein Belegexemplar.

6. Abrechnung und Zahlung

6.1 Die Zahlungen aus den Lizenzabrechnungen werden spätestens 60 Tage nach dem jeweiligen Stichtag fällig. Der Verlag legt dem Autor für den Abrechnungszeitraum gemäß Ziffer 10 innerhalb dieser Frist Abrechnungen vor. Diese enthalten – nach unterschiedlichen Ausgaben (Artikelnummern) und ggf. auch nach Ländern getrennt – die Gesamtmenge der verkauften Exemplare, den Nettoumsatz und das daraus folgende Lizenzhonorar.

6.2 Alle Zahlungen erfolgen per Gutschrift in EURO (zuzüglich der gesetzlichen Mehrwertsteuer, wenn der Autor seinen Wohnsitz im Inland hat und dies in Ziffer 10 deklariert) auf das in Ziffer 10 genannte Konto des Autors und sind von schuldbefreiender Wirkung für den Verlag. Bei Zahlungen aus dem Ausland sind die Bankgebühren komplett vom Verlag zu übernehmen.

6.3 *Bei deutschen Verlagen:* Für die Deklarierung von Einnahmen aus diesem Vertrag für die Ermittlung der Einkommensteuer ist der Autor selbst verantwortlich. Autoren mit Wohnsitz im Ausland wird empfohlen, einen Freistellungsbescheid des deutschen *Bundesamt für Finanzen* vorzulegen, um gesetzliche Quellensteuerabzüge durch den Verlag zu vermeiden. Ggf. nutzt der Verlag das vereinfachte Verfahren für die Freistellung vom Steuerabzug innerhalb der gesetzlichen Freigrenzen.

6.4 Der Autor kann die Angaben des Verlags durch einen zur Berufsverschwiegenheit verpflichteten Sachverständigen überprüfen lassen. Die Kosten der Revision trägt, wenn der Revisionsbericht um mehr als 5 % zu Lasten des Autors abweicht, der Verlag – anderenfalls der Autor.

7. Vertragsdauer und Kündigung

7.1 Die Laufzeit dieses Vertrags beginnt mit dem letzten Datum der Unterzeichnung und ist in Ziffer 10 festgelegt. Eine befristete Laufzeit verlängert sich automatisch um weitere zwölf Monate, wenn nicht einer der Vertragspartner der Verlängerung mit einer Frist von drei Monaten vor Ablauf der Laufzeit widerspricht und den Vertrag kündigt.

7.2 Der Verlag ist zur Kündigung des Vertrags berechtigt, wenn sich die Verkaufserwartungen nicht mehr erfüllen. Er kann dann das Werk aus dem Programm nehmen und Herstellung sowie Vertrieb einstellen. Die Kündigungsfrist beträgt mindestens drei Monate zum Jahresende. Der Autor erhält dann eine schriftliche Vertragskündigung mit einer Erklärung über den Rückfall der Nutzungsrechte.

7.3 Sollte das Werk nicht innerhalb von 12 Monaten nach dem in Ziffer 10 vereinbarten Vermarktungsbeginn veröffentlicht werden, so ist der Autor zur fristlosen Kündigung berechtigt. Der Autor kann in diesem Fall eine zusätzliche Ausfallzahlung in Rechnung stellen, die in Ziffer 10 definiert ist.

7.4 Der Autor ist zur Kündigung des Vertrags berechtigt, wenn der Verlag eine in Ziffer 10 festgelegte Mindestmenge pro Kalenderjahr nicht mehr erreicht – dies ist frühestens ab dem 2. Jahr der Markteinführung möglich. Die Kündigungsfrist beträgt in diesem Fall sechs Monate zum Jahresende.

7.5 Das Recht zur außerordentlichen Kündigung im Falle einer Vertragsverletzung, bei Geschäftsaufgabe des Verlags oder auf Grund von gesetzlichen Bestimmungen bleibt von diesen Festlegungen unberührt.

7.6 Der Verlag hat in jedem Fall das Recht einer 6-monatigen Abverkaufsfrist für alle Lagerbestände, die dem Zeitpunkt der Vertragsbeendigung folgt. Für diese Verkäufe bleibt die Honorarpflicht gemäß Ziffer 5 weiterhin gültig. Eine Produktion nach Vertragsbeendigung ist ausgeschlossen. Bevor das Werk zu Sonderpreisen unter den Selbstkosten abverkauft wird, sind eventuelle Restbestände dem Autor zu gleichen Konditionen anzubieten.

7.7 Die Bestimmungen dieses Vertrags bleiben für abgeschlossene Unterlizenzverträge sowie für Abverkäufe nach Ziffer 7.6 weiterhin gültig. Sie werden aber vom Verlag nach Ausspruch der Kündigung zum frühestmöglichen Zeitpunkt gekündigt.

8. Rückgabe von Rechten

8.1 Alle übertragenen Rechte aus diesem Vertrag fallen nach Vertragsende an den Autor zurück, einschließlich sämtlicher Rechte am Titel, sofern der Titel vom Autor stammt. Das gilt auch, wenn der Titel vom Verlag generiert wurde, sofern er nicht auf Rechten Dritter beruht, ein Verlagsreihentitel ist oder weiterhin für Werke genutzt wird, die auf dem Vertragsgegenstand basieren. Dies gilt auf Wunsch entsprechend auch für sonstige gewerbliche Schutzrechte (Marken, Gebrauchsmuster, Geschmacksmuster, Patente), sofern dem keine Rechte Dritter entgegenstehen. Die Kosten für eine Übertragung von Schutzrechten trägt der Autor.

8.2 Soweit im Zuge der Umsetzung des Werks beim Verlag oder Dritten sonstige Rechte entstanden sind (Urheberrechte, Design-, Geschmacks- oder Gebrauchsmuster, Patente), die ihre Grundlage nicht im Werk selbst haben (beispielsweise Illustrationen, Design von Spielfiguren), verbleiben diese Rechte nach Beendigung beim Verlag bzw. bei deren Urhebern – dies gilt auch für alle Produktionsunterlagen und Werkzeuge.

8.3 Der Verlag verpflichtet sich, es nach Beendigung des Vertrags zu unterlassen, Spiele mit den in Anlage 1 bezeichneten Spielregeln oder auf dieser Grundlage erstellten Spielregeln herzustellen, zu vermarkten (mit Ausnahme der Abverkaufsfrist) oder Dritten solche Rechte einzuräumen.

9. Schlussbestimmungen

9.1 Nebenabreden sind nicht getroffen. Kündigung, Aufhebung sowie jegliche Änderungen, Ergänzungen dieses Vertrags bedürfen der Schriftform. Die Unterzeichnenden erklären, allein zeichnungsberechtigt zu sein. Dieser Vertrag wird von beiden in zweifacher Ausfertigung unterzeichnet: Ein Exemplar erhält der Verlag, ein Exemplar erhält der Autor.

9.2 Der Vertrag gilt ggf. auch für die ausgewiesenen Erben und Rechtsnachfolger der Vertragspartner, die bei einer Mehrzahl von Anspruchsberechtigten einen gemeinsamen Bevollmächtigten benennen müssen.

9.3 Sind oder werden Teile dieses Vertrags unwirksam oder undurchführbar, so gilt der Vertrag im Übrigen unverändert. Die unwirksame bzw. undurchführbare Bestimmung ist dann durch eine gültige Regelung zu ersetzen, die dem bei heutiger Vertragsunterzeichnung erstrebten wirtschaftlichen Zweck der Parteien am nächsten kommt.

9.4 Es gilt ausschließlich das Recht der Bundesrepublik Deutschland *(bzw. Land des Autors)*. Gerichtsstand ist – soweit gesetzlich zulässig – der Sitz des Verlags *(soweit durchsetzbar im Land des Autors).*

10. Details zum Werk und zur Nutzung

10.1 Titel bzw. Arbeitstitel:	
10.2 Spieltypus:	
10.3 Spielregeln:	siehe *Anlage 1*
10.4 Vertragsgebiet / Sprachen:	| alle offiziellen Sprachen im Lizenzgebiet
10.5 Vermarktungsbeginn:	
10.6 Vertragsdauer:	unbefristet *Alternativ:* Der Vertrag endet am
10.7 Autorenname:	
10.8 Vorauszahlung:	EURO
10.9 Ausfallzahlung	EURO
10.10 Abrechnungszeitraum:	halbjährlich zum 30.06. und 31.12.
10.11 Lizenzhonorar:	0–X.000 Stück: x % ab X.001 verkaufte Gesamtauflage: x %
10.12 Erhöhtes Lizenzhonorar an ausländische Tochtergesellschaften und Vertriebspartner	0–X.000 Stück: x % ab X.001 verkaufte Gesamtauflage: x %
10.13 Belegexemplare:	Stück für die deutsche Originalausgabe, Stück für alle anderen Ausgaben
10.14 Anteil Unterlizenzen:	50 %
10.15 Mindestmenge lt. § 7.4:	Stück
10.16 Zahlungen an:	Name des Autors (Kontoinhaber)
10.17 Bankverbindung:	
10.18 Umsatzsteuerpflicht des Autors in Deutschland	□ Nein | □ Ja (aktuell 7 % – § 12, Nr. 7c UStG)
10.19 Steuernummer des Autors mit Wohnsitz in Deutschland	
10.20 Sonstiges:	---

Ort, den	Ort, den
Verlag:	Autor:
Verlagsname	**Name**
Name des Unterzeichnenden	
Unterschrift	Unterschrift

Anlage 1: Spielregel