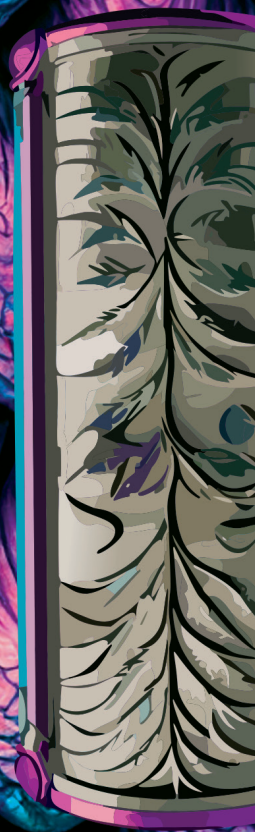
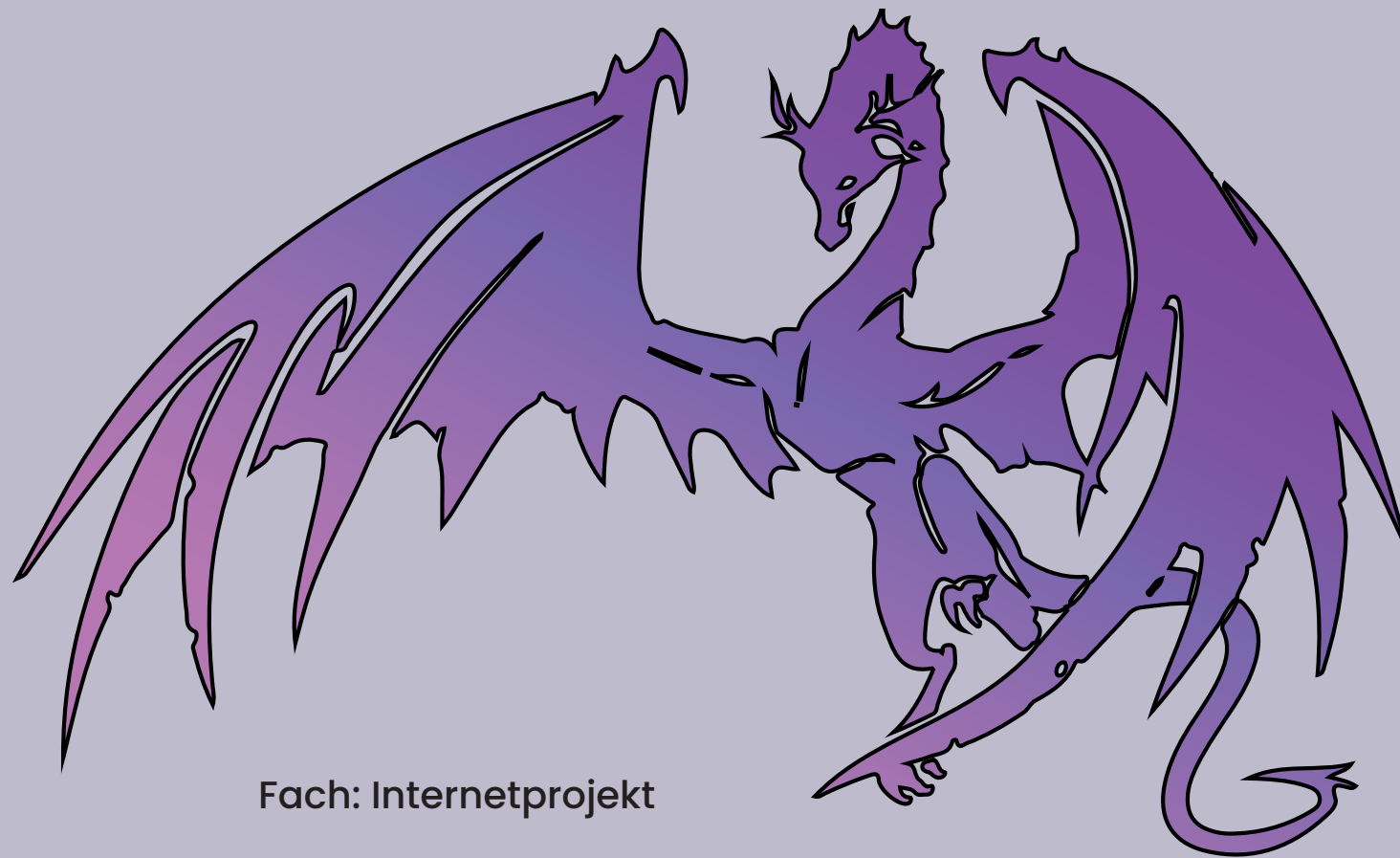


Grobkonzept





Fach: Internetprojekt

Dozent: Hubert Bröckelmann

Gruppe: Kolja Ferlemann
Rudolf Frank
Kathrin Hensel
Jennifer Pietrzak

Datum: 01.12.2023



Inhaltsverzeichnis



1. Zielgruppenanalyse	4
2. Strategie	10
3. Umsetzung-Idee: Desktop	11
4. Umsetzung-Idee: Handy	18
5. Produktionswerkzeug	23
6. Dateivormate	23
7. Nutzungsrechte	24
8. Autorenschaft	26



Zielgruppenanalyse



Zielgruppenauflistung

Hauptzielgruppe 60% (Potenzielle neue Mitglieder)

Bei der Hauptzielgruppe handelt es sich um Personen, welche Interesse an Pen & Paper haben. Dabei spielt weder das Geschlecht noch die Erfahrung in diesem Bereich eine Rolle. Die Website ist ausgelegt für junge Erwachsene in im Alter von 20–40 Jahren. Die Interessenten kommen voraussichtlich aus dem Kreis Paderborn und suchen Gleichgesinnte mit denen sie sich regelmäßig zu Spielerunden verabreden und sich über die Thematik austauschen können. Da es sich um eine Freizeitaktivität handelt, steht für die Zielgruppe der Faktor Spaß und Kontakte knüpfen im Vordergrund.

Nebenzielgruppe 40% (Mitglieder)

Die Nebenzielgruppe besteht aus den bereits angemeldeten 31 Vereinsmitgliedern, die sich auf der Website über anstehende Events und aktuelle Mitteilungen informieren wollen. Bei der Zielgruppe handelt es sich um Personen im Alter von 25–55 Jahren, wobei jedes Geschlecht vertreten ist.

Personas:

Jochen Qwertz (23) – Desktop Nutzer

Hauptzielgruppe 60% (Potenzielle neue Mitglieder)

- Game Developer
- Homeoffice
- Hobbies: Videospiele, Kochen, Holzbasteleien
- Keine Kinder
- Ledig
- Wohnt in Paderborn
- Macht viel mit seinen Freunden
- Eher introvertiert
- Sympathisch
- Gerne im Internet
- Bodenständig
- Mag Herr der Ringe



Ziele:

- Möchte Anschluss finden
- Möchte mehr über das Hobby erfahren
- Möchte etwas in der Nähe

Motivation:

- Ich will was einsteigerfreundliches
- Ich will schnell Informationen über Events
- Ich will nett empfangen werden
- Ich will die Möglichkeit haben Kontakt aufzunehmen
- Ich will einen kostengünstigen Einstieg
- Ich will eine unkomplizierte Navigation

Profiling:

„Ich hocke ständig nur Zuhause rum, selbst bei der Arbeit... Ich muss mal wieder raus und unter echten Menschen sein. In Paderborn gibt's doch safe irgendwelche Events. Pen & Paper war schon ganz nice letzte Woche, aber die Pappenheimer haben ja mal wieder keine Zeit... Aber es gibt bestimmt noch andere die da Bock drauf hätten. Ich guck einfach ob's nen Verein gibt. Erstmal gucken wie die Website aussieht. Wenn die komplett veraltet ist, ist der Verein wahrscheinlich auch total altmodisch. Hoffentlich finde ich schnell nen paar Infos zu der ganzen Geschichte und zu Veranstaltungen und bei wem ich mich melden kann, sonst hab ich da auch kein Bock drauf... Mal schauen ob ich da mitmachen darf, auch wenn ich nicht die Spielleitung übernehmen will. Das wäre mir echt zu anstrengend neben der Arbeit... Ob ich mich wohl mit den anderen Mitgliedern verstehe und ob es da auch Leute in meinem Alter gibt? Hoffentlich ist der Verein nicht zu weit weg, ohne Auto ist das schon ein No-Go.“

Fragen nach Wichtigkeit geordnet:

Fragen zum Verein:

1. Wo sind die Informationen zu den Events?
2. Wen kann ich bei Fragen kontaktieren?
3. Was bietet der Verein?
4. Wie steige ich einfach in das Hobby ein?
5. Was für einen Aufwand muss ich in das Thema reinstecken?
6. Wie komme ich zu den Events?

Fragen zu den Leuten:

1. Passen die Leute zu mir?
2. Verstehe ich mich mit denen?
3. Sind die Mitglieder deutlich älter als ich?
4. Kann ich mich mit denen Unterhalten?

Fragen Allgemein zum Hobby:

1. Warum dieses Hobby und nicht ein anderes?
2. Was ist das Besondere an diesem Hobby?

Ali Abdul (24) – Mobiler Nutzer

Hauptzielgruppe 60% (Potenzielle neue Mitglieder)

- Friseur
- Interessiert sich für Pen & Paper
- Hat eine Freundin
- Keine Kinder
- Hat 4 Katzen
- Programmiert in seiner Freizeit
- Spielt Videospiele
- Ist sozial unbeholfen
- Verbringt zu viel Zeit am Handy
- Ist unorganisiert



Ziele:

- Möchte mehr über das Hobby erfahren
- Sucht Anschluss
- Möchte gerne weg vom Handy und auf Events

Motivation:

- Ich möchte schnell Informationen erhalten
- Ich möchte kurze Ladezeiten

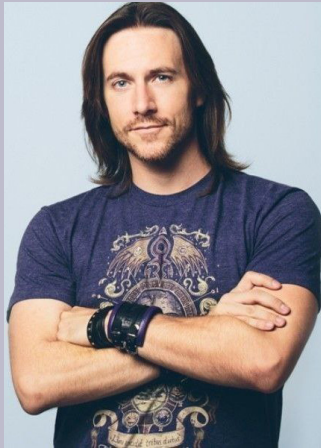
Profiling:

„Oh man, jetzt habe ich schon wieder den ganzen Tag nur am Handy gehockt. Es muss doch irgendein Hobby für mich geben, bei dem ich nicht nur am Bildschirm hänge. Vielleicht wäre Dungeons and Dragons mal eine nette Abwechslung, wollt ich ja eh schon lange ausprobieren. Wie das wohl so abläuft... Aber die anderen interessieren sich ja nicht dafür und solo ergibt das ganze ja auch keinen Sinn... In Paderborn gibt es doch surely noch mehr Leute, die sich dafür interessieren. Lass mal googlen... Hoffentlich sind die Beiträge in so einem Verein nicht so hoch, bin jetzt schon wieder knapp bei Kasse. Bei wem muss ich mich denn überhaupt melden, vielleicht gibt's ja auch Schnupperkurse oder so. Ob sich nen Verein wohl lohnt? Erst mal gucken... Hoffentlich sind da nicht nur Vollblutnerds, die den Mund nicht aufbekommen. Das wäre sonst safe unnormal awkward.“

Matt Mercer (35) – Desktop Nutzer

Nebenzielgruppe 40% (bestehende Mitglieder)

- Langjähriger leidenschaftlicher P&P Spieler/Leiter
- Streamt seine Runden teilweise über Twitch
- Ist seit 5 Jahren im Verein
- Er ist Dozent
- Er ist extrovertiert
- Er wohnt in Paderborn
- Er hat eine Frau
- Zweites Kind ist gerade auf dem Weg
- Mag Star Wars, Dune, Star Ship Enterprise



Ziele:

- Möchte sein Hobby mit Freunden ausleben
- Möchte neue Leute kennenlernen
- Möchte andere mit seinem Hobby Begeistern

Motivation:

- Ich will schnell über die Termine im Verein informiert werden
- Ich möchte mich mit Vereinsmitgliedern austauschen
- Ich möchte neue Leute treffen
- Ich möchte mich über Rollenspiele austauschen
- Ich möchte die Möglichkeit haben neue Spielerunden schnell zu finden
- Ich möchte eine unkomplizierte Navigation

Profiling:

„Hmmmmmmmm, ich frag mich, wann die nächste Veranstaltung stattfindet, ich hab die alten Socken schon ewig nicht gesehen. Vielleicht steht auf der Website schon ein neuer Termin, dann kann ich mich auch gleich Informieren was gespielt wird. Oh ja, und wenn ich schonmal dabei bin, kann ich auch gleich im Forum einen Post über unsere letzte Runde veröffentlichen.“

Fragen nach Wichtigkeit eingeordnet:

Fragen zum Verein:

1. Wann starten die nächsten Events?
2. Wo finde ich das Forum?
3. Wann findet die nächste Runde statt?
4. Wo kann ich mich mit meinen Freunden austauschen?
5. Spiegelt das Design uns wieder?

Fragen zu den Leuten:

1. Wer ist dieses Wochenende beim Event?
2. Wann gibt es wohl mal wieder neue Mitglieder?
3. Wie sind die neuen so drauf?

Prioritätenmatrix:

	Jochen Qwertz Hauptzielgruppe (60%)	Matt Mercer Nebenzielgruppe (40%)	Gesamtpunktzahl
Informationen über Events	2	2	200
Newsletter	2	2	200
Aktuelles (Rollenspiel-treffen)	1	2	140
Kontaktaufnahme	2	0	120
Informationen über Pen & Paper	2	0	120
Preise	2	0	120
Vereinsinformationen	2	0	120
Forum	0	2	80
Verlinkung (Discord, Telegram...)	1	0	60

Fazit: (Desktop)

Sowohl für die Hauptzielgruppe wie auch die Nebenzielgruppe sind die Termine für die Events von höchster Wichtigkeit. Dabei ist die schnelle Informationsbeschaffung und die Übersichtlichkeit der Daten wichtig. Beide Zielgruppen bevorzugen ein stimmungsvolles Design im Pen & Paper-Thema. Darüber hinaus ist für die Hauptzielgruppe die Kontaktaufnahme sowie der Standort von Bedeutung. Für die Nebenzielgruppe steht das Forum zum austauschen im Fokus.

Fazit: (Mobil)

Für die mobile Zielgruppe sind die Events ebenfalls von großer Bedeutung. Besonders wichtig ist die leichte Handhabung der Webseite und die einfache Zugänglichkeit der Informationen. Seine restlichen Wünsche überschneiden sich mit denen der Desktop-Hauptzielgruppe.



Strategie



Die Vision:

“Wie können wir Neueinsteiger überzeugen, dass Rollenspiel eine kreative Freizeitaktivität darstellt?”

1. Identifikation mit der Thematik

Das Hobby Pen & Paper hat gewisse Vorurteile bezüglich der Zielgruppe, sowie das Klischee, dass es lediglich einen bestimmten Fantasy Bereich abdeckt.

2. Kreative Prozesse vorstellen

Um dem Rezipienten die Werte und Eigenschaften des Hobbys aufzuzeigen werden in der Gestaltung Elemente aus Regelwerken eingebaut.

Pen & Paper lebt von Kreativität. Besonders im Storytelling. Die Spieler werden Autor, Regisseur und Hauptdarsteller ihrer eigenen Geschichten. Es muss immer wieder in den Spielabläufen improvisiert werden, was das Hobby sehr abwechslungsreich macht. Außerdem werden Welten, Städte und Dungeons von den Spielern erschaffen, was sie zu Architekten macht. Kreativität ist also zu jederzeit von allen Mitspielern gefragt und damit wollen wir potenzielle Neuzugänge des Vereins überzeugen.

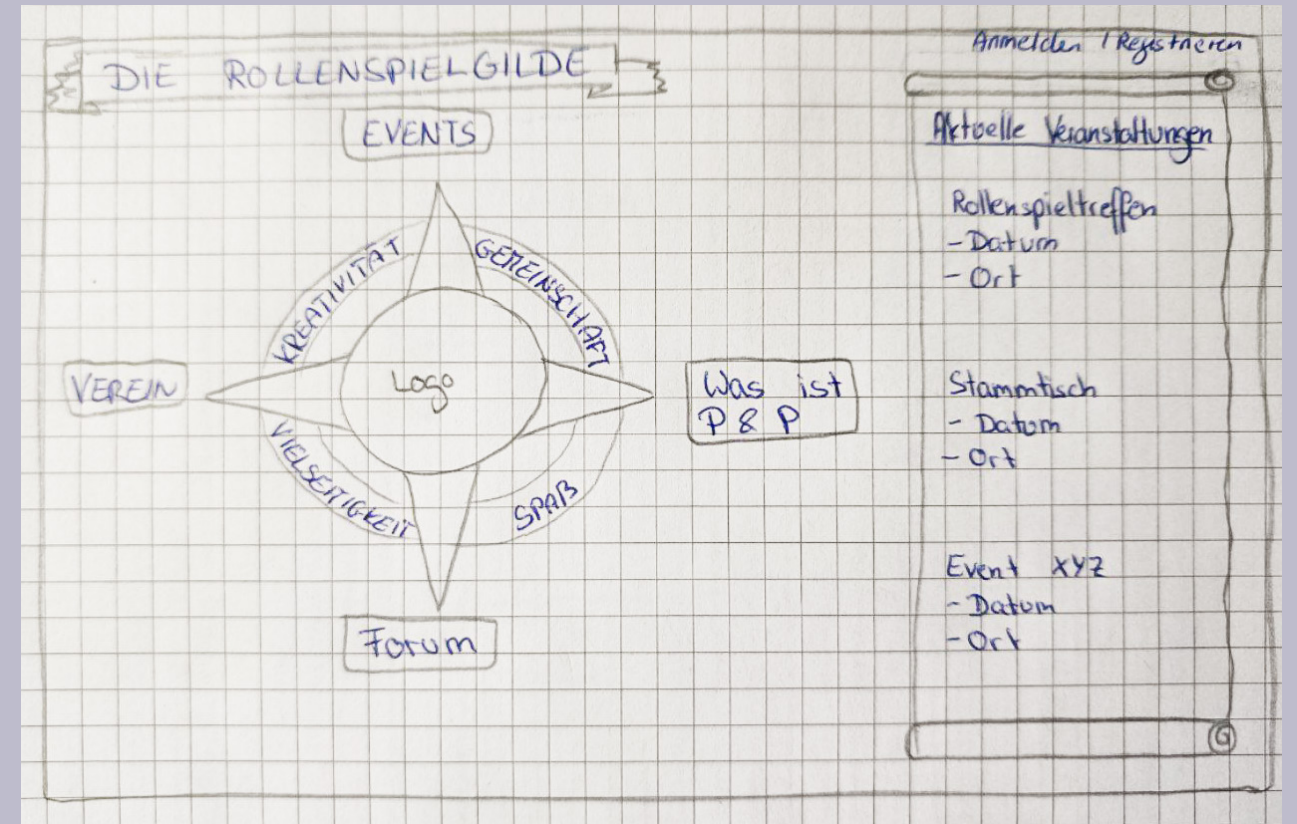


Umsetzungs-Idee: Desktop



Inhaltliches – und Grafisches – Konzept

1. Startseite:



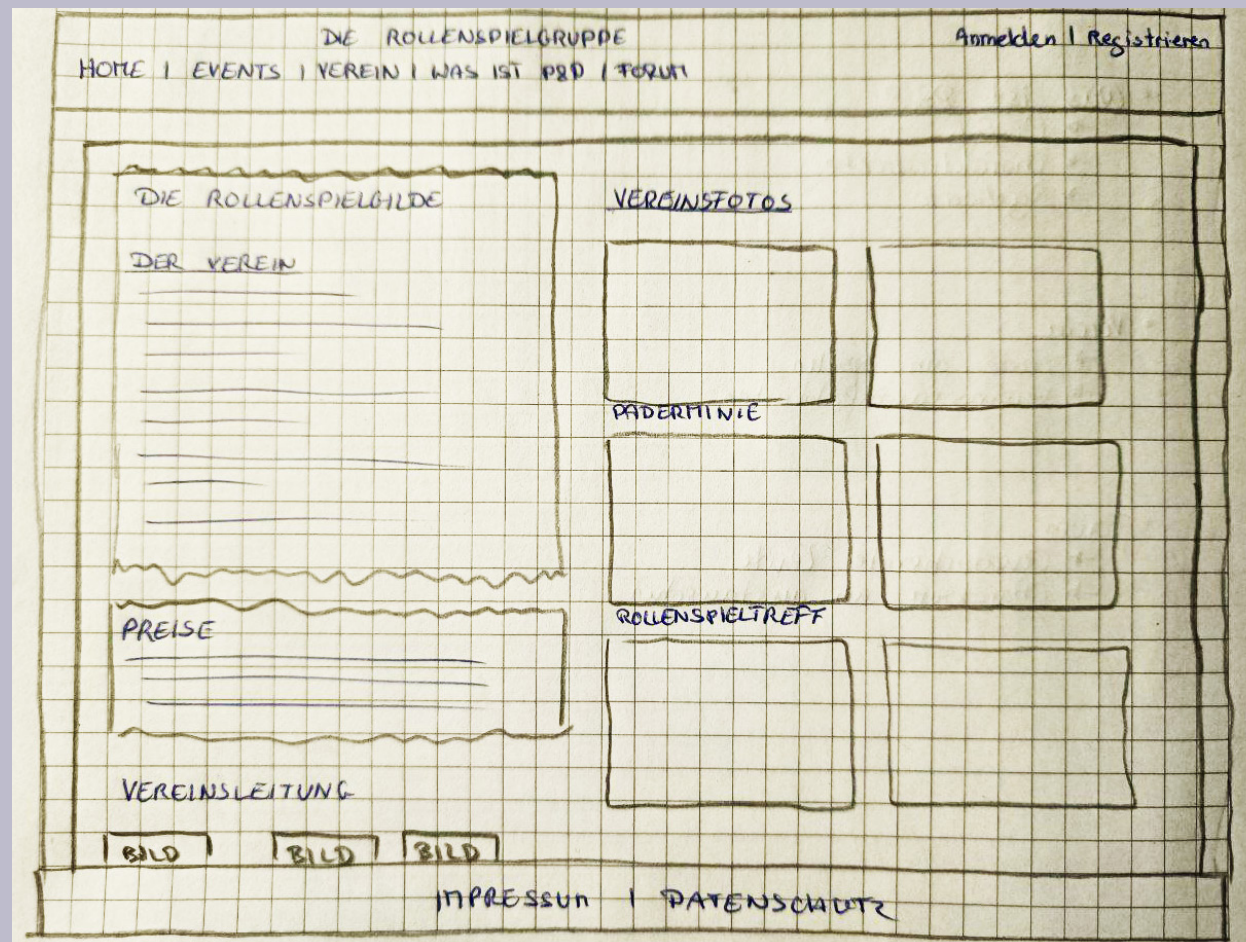
Inhalt: Eine Übersicht mit Navigationsmenü, aktuelle Neuigkeiten zum Verein und eine Erwähnung der kommenden Veranstaltung.

Darstellungsformen: Navigationsmenü wird in Form eines Kompassbilds dargestellt, die Pfeile zeigen in diesem Fall die einzelnen weiteren Seiten der Webseite. Aktuelle Neuigkeiten werden in Form von Text dargestellt.

Strategiebezug: Der Kompass zeigt die Werte und Vielseitigkeit des Vereins auf. Der gezeichnete Kompass vermittelt bereits auf der ersten Seite den klassischen Pen & Paper Flair. Durch das Hovern über die Begriffe erscheinen im Hintergrund Bilder auf dem Blatt Papier. Diese geben einen kleinen Einblick in das Hobby und besonders den Verein. Ziel ist es durch Bilder von dem Verein und Ausschnitten von selbstgestellten Charakteren die Gemeinschaft und die kreative Freiheit aufzuzeigen, die speziell dieses Hobby mit sich bringt und damit Vorurteile zu widerlegen.

Zielgruppenbezug: Die Hauptzielgruppe erwartet einen Einblick in den Verein und was dieser zu bieten hat. Durch den Kompass wird eine einfache und thematisch passende Orientierung ermöglicht, die den Erwartungen der Zielgruppen entspricht.

2. Über den Verein:



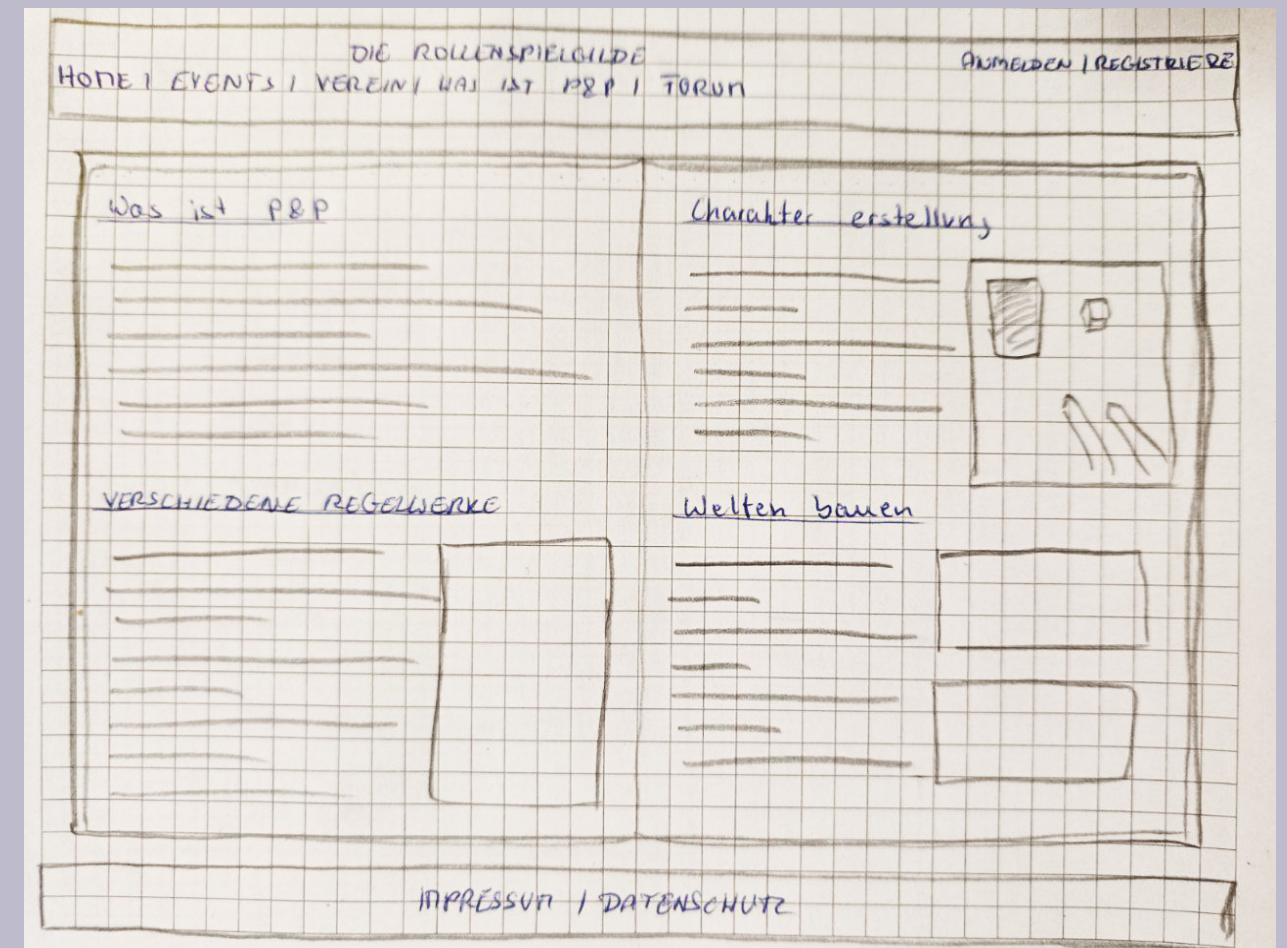
Inhalt: Informationen über den Verein, seine Mitglieder und Geschichte.

Darstellungsformen: Text für eine ausführliche Beschreibung, Bilder vom Verein in Aktion um sich visuell einen Eindruck verschaffen zu können, Vereinslogo und ein Video vom Verein, um die Beschreibung lebendiger wirken zu lassen.

Strategiebezug: Die Fotos von dem Verein zeigen auf, dass das Hobby geselliger und die Mitglieder offener sind als es Klischees vermuten lassen. Der Stil der Anfangsseite wird beibehalten und erweckt bei dem Zuschauer das Gefühl sich in einer anderen Zeit oder Welt zu befinden, in der er seiner Fantasie freien Lauf lassen kann.

Zielgruppenbezug: Die Hauptzielgruppe möchte wissen, was für Leute im Verein sind und ob sie sich damit identifizieren können. Darüber hinaus findet er dort schnell Informationen über die Strukturierung des Vereins, sowie die Kosten. Die Nebenzielgruppe fühlt sich durch die Vereinsseite repräsentiert und integriert.

3. Was ist Pen & Paper:



Inhalt: Pen & Paper Rollenspiele werden hier ausführlich beschrieben und erklärt, sodass man versteht, wie die Spiele im Allgemeinen funktionieren.

Darstellungsformen: Bilder von aufgebauten Pen & Paper Rollenspielen, um sich etwas darunter vorstellen zu können und ein Beschreibungstext, um die Zielgruppen mit den wichtigsten Informationen zu versorgen.

Strategiebezug: Durch das Blättern in dem virtuellen, alten Buch bekommt der Rezipient das Gefühl sich bereits in einer Geschichte oder einem Abenteuer zu befinden. Er bekommt einen Einblick wie eine Spielrunde aussehen kann, was ihn erwartet und wie zahlreich die Möglichkeiten dahinter sind. Es wird betont, dass bei dem Spiel besonders Kreativität gefragt ist. Vor allem, wenn es darum geht neue Charaktere und Welten zu erschaffen.

Zielgruppenbezug: Durch den Überblick über das Thema, kann die Hauptzielgruppe für sich entscheiden, ob sie sich weiter mit dem Hobby auseinandersetzen möchte. Mit einer intensiven und ausführlichen Beschreibung des Spielprinzips wird hierbei das Interesse der Hauptzielgruppe gefördert.

4. Events:



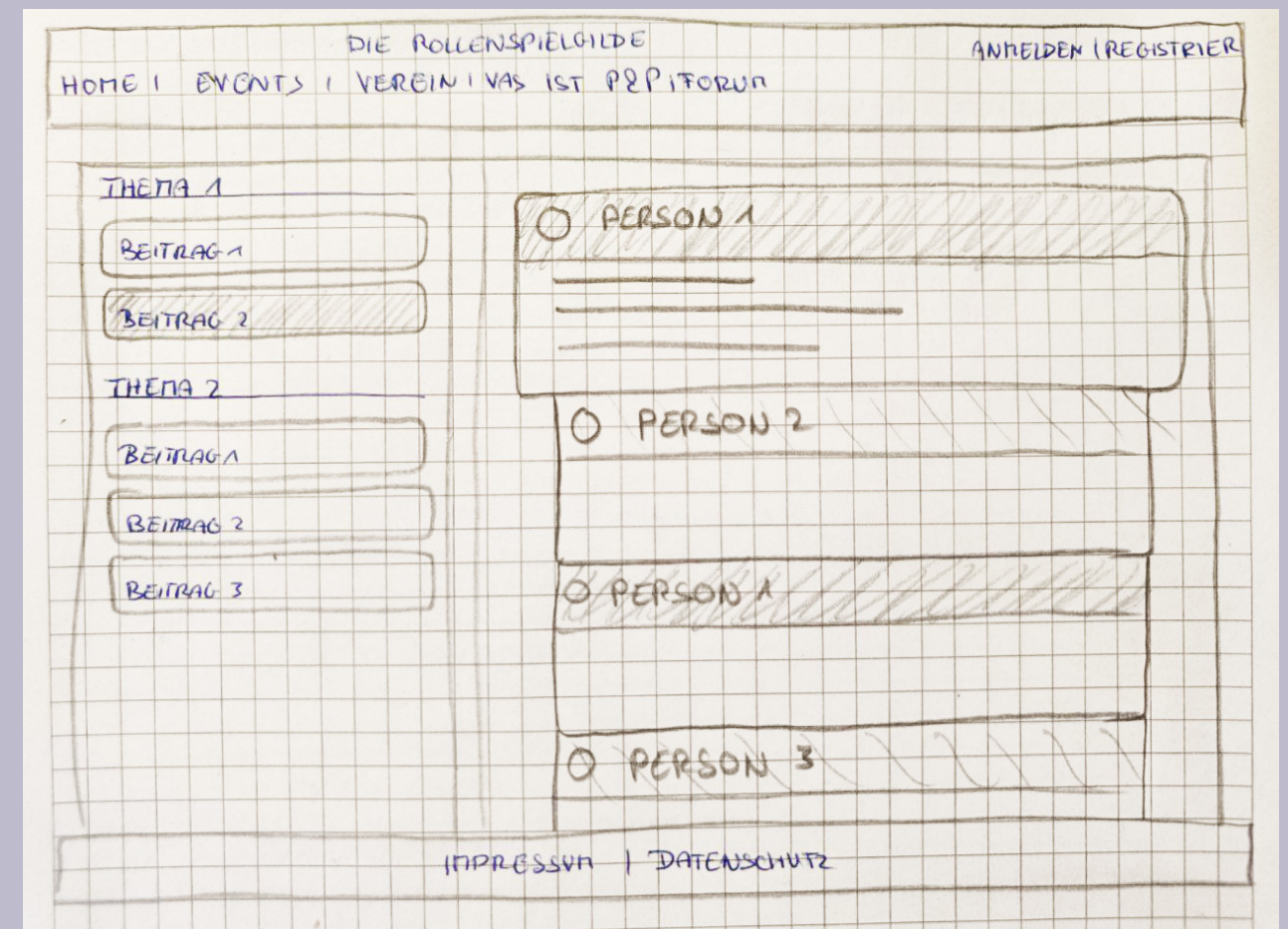
Inhalt: Informationen über aktuelle beziehungsweise kommende Veranstaltungen. Einbindung von Fotos für eine lebendige Präsentation.

Darstellungsformen: Beschreibungstexte für die Events. Es besteht für den Verein die Möglichkeit, passende Bilder zu den Events hinzuzufügen.

Strategiebezug: Der Besucher kommt an ein Quest-beziehungsweise Aufgabenboard, an dem die aktuellen Events der Rollenspielgilde, sowie die Informationen dazu angeschlagen sind. Auch hier bleiben wir dem Stil treu und erzeugen durch die Optik Atmosphäre. Darüber hinaus wird der Zuschauer angeregt sich den "Quests" anzunehmen und an den Events teilzunehmen. Dadurch können sie sich weiter mit der Thematik auseinandersetzen.

Zielgruppenbezug: Die Hauptzielgruppe wird schnell und übersichtlich über die anstehenden Veranstaltungen informiert, wodurch ein Einstieg erleichtert wird. Die Seite verschafft der Nebenzielgruppe ebenfalls die Möglichkeit unkompliziert geplante Termine einzusehen.

5. Forum:



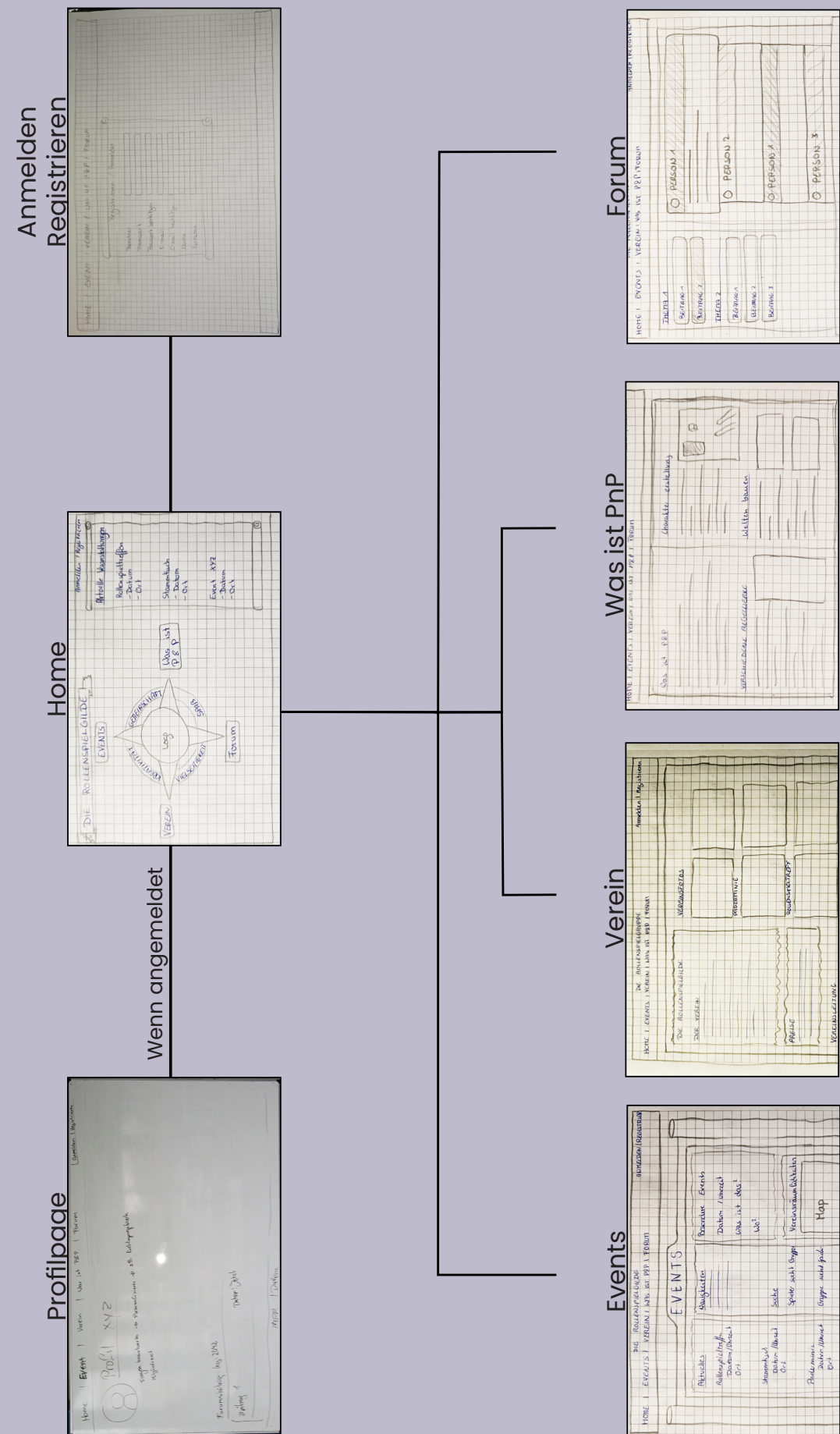
Inhalt: Im Forum findet der Besucher die verschiedenen Foreneinträge unter welchen er, wenn angemeldet, selbst Kommentare verfassen oder eigene Diskussionen starten kann.

Darstellungsform: Die Forumsseite wird ähnlich wie die Eventseite durch ein Questboard dargestellt. Das Layout auf dieser Seite gleicht einer Ordnerstruktur. Auf der linken Seite des Boards findet man die verschiedenen Foren Themen sowie wenn vorhanden deren Unterthemen. Auf der rechten Seite sind die Foreninhalte zu finden, sofern diese vorher auf der linken Seite ausgewählt wurden.

Strategiebezug: Das Forum ist sowohl für die Mitglieder als auch für die potenziellen Neuzugänge einsehbar und zeigt die Aktivität der Vereinsmitglieder auf. Rezipienten können sich dadurch mit dem Verein auseinandersetzen und sich damit identifizieren. Das Gestaltungskonzept wird beibehalten, um die Atmosphäre aufrecht zu erhalten und die Vorstellungskraft beziehungsweise Kreativität anzuregen.

Zielgruppenbezug: Die Hauptzielgruppe kann sich einen Einblick über die Mitglieder verschaffen und wird durch die geteilten Informationen einbezogen. Für die Nebenzielgruppe liegt das Forum im Fokus, da sie sich dort mit den anderen Mitgliedern austauschen kann.

Funktionales Konzept

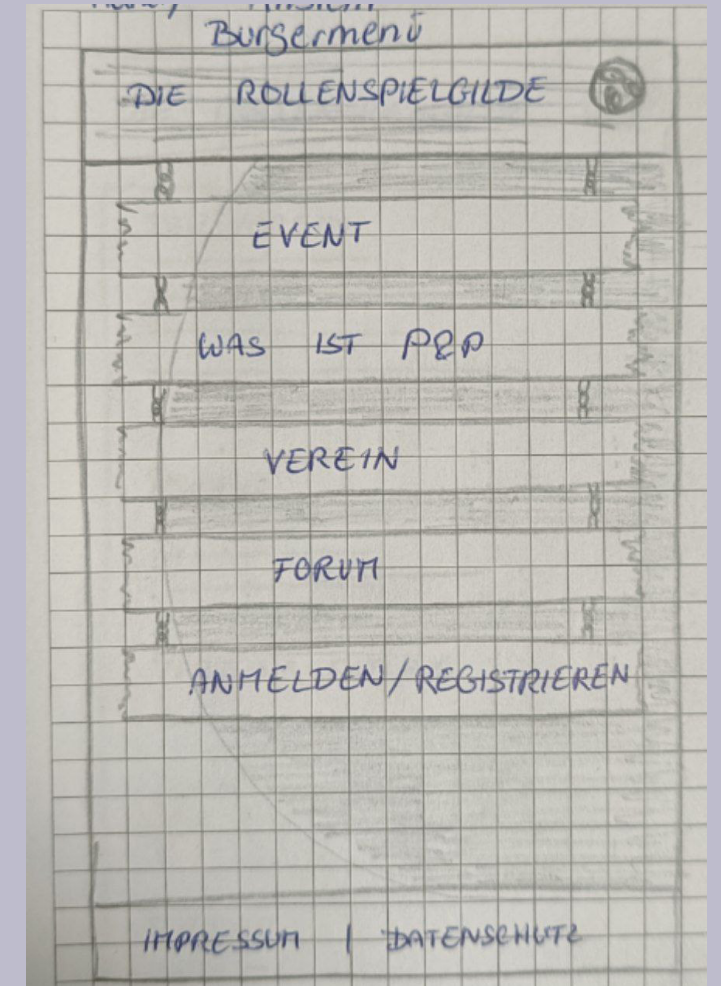
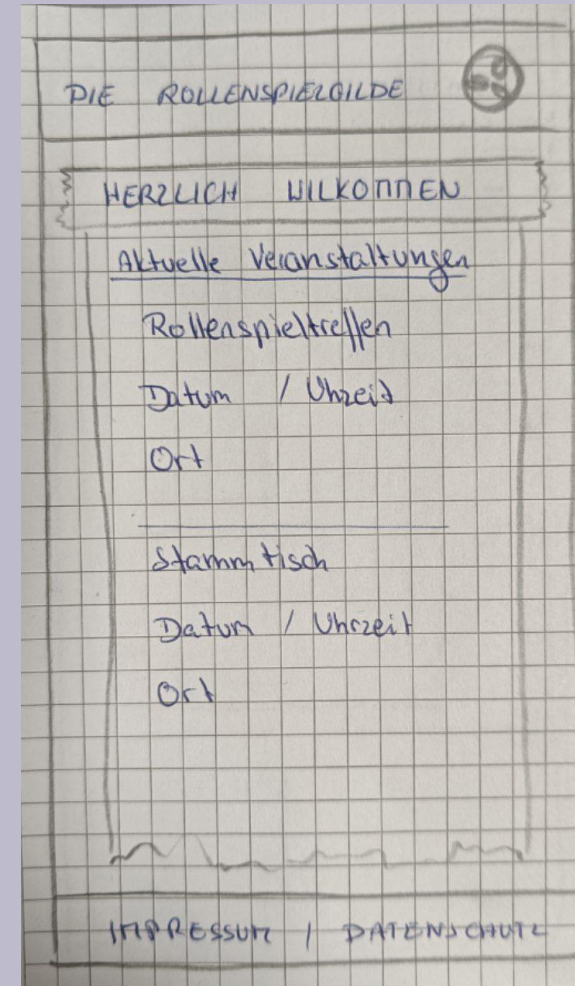


Umsetzungs-Idee: Handy



Inhaltliches - und Grafisches - Konzept

1. Startseite:



Inhalt: Auf der Startseite werden alle anderen Seiten in Form von, durch Ketten verbundenen, Brettern in einem ausklappbaren Menü dargestellt. Außerdem wird hier immer das nächste Event des Vereins erwähnt.

Darstellungsformen: Für das ausklappbare Menü werden PNG Grafiken genutzt, für das kommende Event auf der Startseite wird Text als Darstellungsform genutzt.

Strategiebezug: Das nächste anstehende Event wird auf der Startseite in den Fokus gerückt, was die Aktivität des Vereins aufzeigt und einladend wirkt. Der Stil des Hintergrunds, sowie der Elemente im Vordergrund vermitteln das Gefühl sich in einer anderen Zeit beziehungsweise Welt zu befinden und erzeugen eine anregende Atmosphäre.

Zielgruppenbezug: Beide Zielgruppen legen viel Wert darauf über aktuelle Events schnell und übersichtlich informiert zu werden. Über das übersichtliche Burgermenü werden sie einfach zu den anderen Seiten geleitet.

2. Über den Verein:



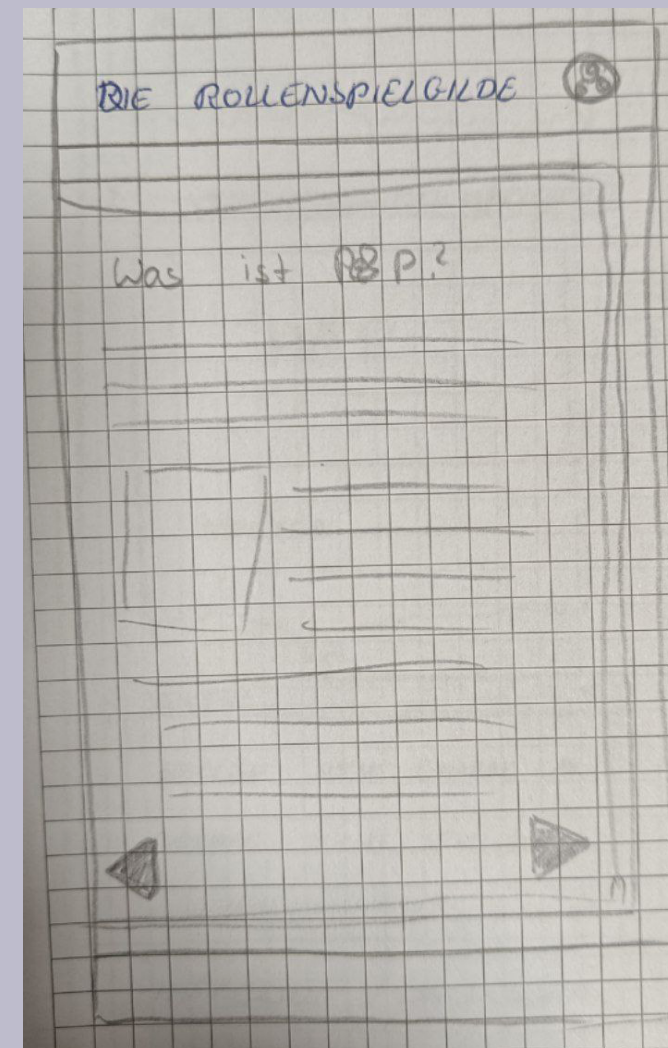
Inhalt: Informationen über den Verein, die Mitglieder und seine Geschichte.

Darstellungsformen: Kurzer Text für die Vereinsbeschreibung, Bilder vom Verein in Aktion um sich auch visuell einen Eindruck verschaffen zu können. Das Vereinslogo und ein Video vom Verein, um die Beschreibung lebendiger wirken zu lassen.

Strategiebezug: Die Geschichte des Vereins ist passend im Stil eines Pergaments gehalten, um den Besucher abzuholen und die Stimmung aufrecht zu erhalten. Der Stil erweckt bei dem Zuschauer das Gefühl eine spannende Geschichte in einem alten Buch zu entdecken und fördert somit die Vorstellungskraft.

Zielgruppenbezug: Siehe Umsetzung Desktop (S.12)

3. Was ist Pen & Paper:

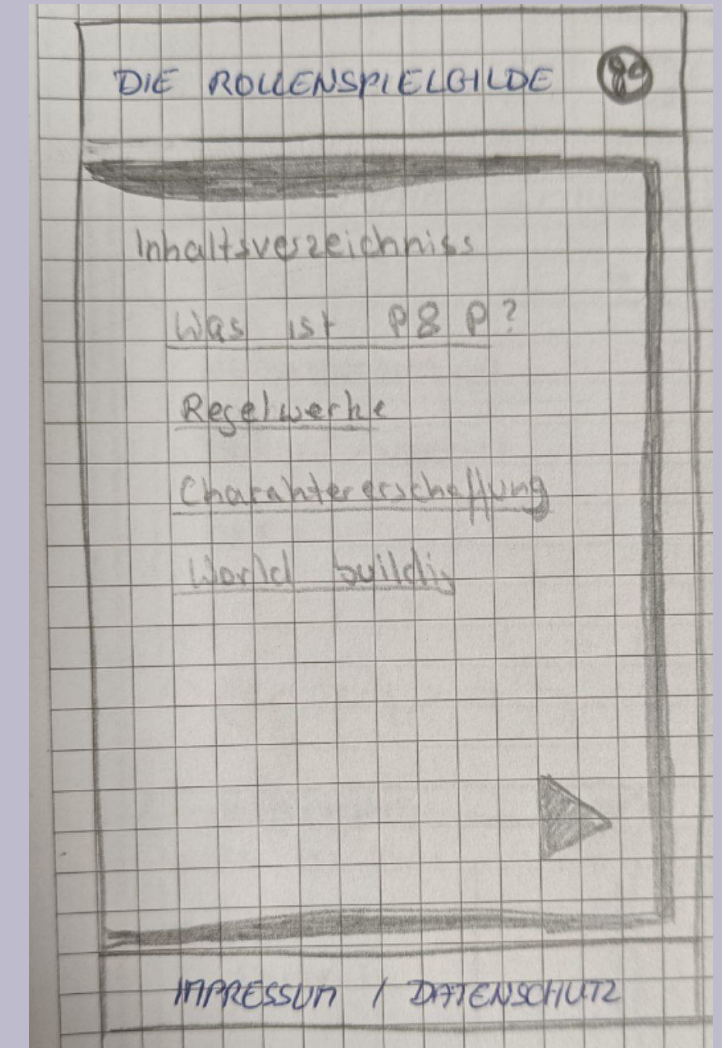


Inhalt: Siehe Umsetzung Desktop (S.13)

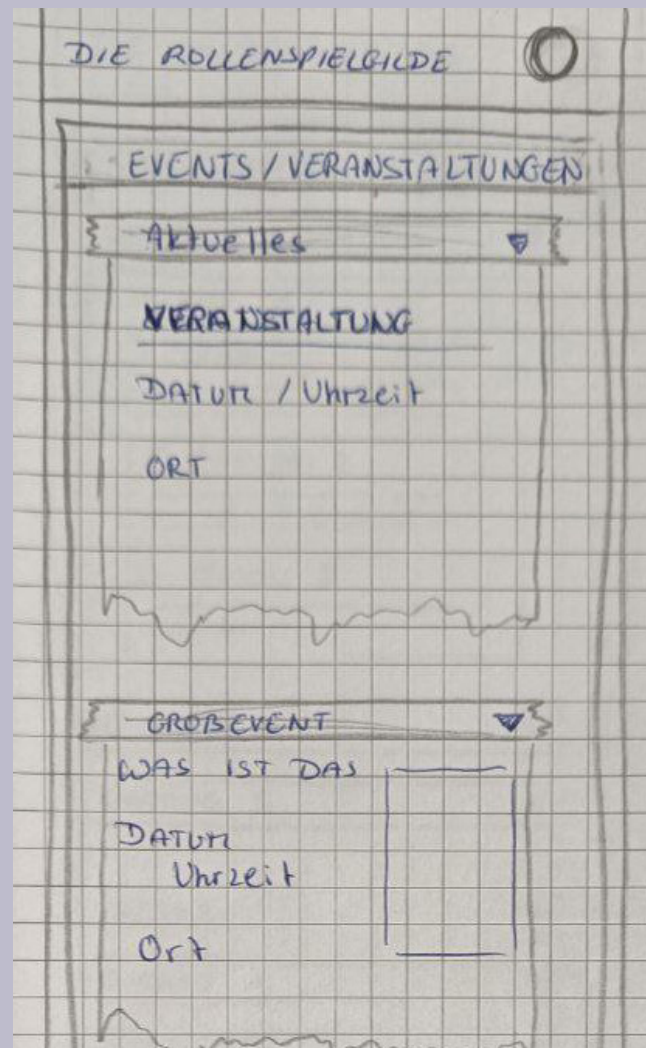
Darstellungsformen: Siehe Umsetzung Desktop (S.13)

Strategiebezug: Der Rezipient kann die Welt von Pen & Paper in dem Flair eines alten Buches erkunden und bekommt ein Gefühl für die Freiheit und Kreativität dahinter. Durch die angeschnittenen Regelwerke wird die Vielseitigkeit des Hobbys aufgezeigt.

Zielgruppenbezug: Die Hauptzielgruppe erhält einen ersten Einblick in das Hobby und kann sich zunächst selbst damit auseinandersetzen, um selbstbewusster in der Thematik zu werden.



4. Events:



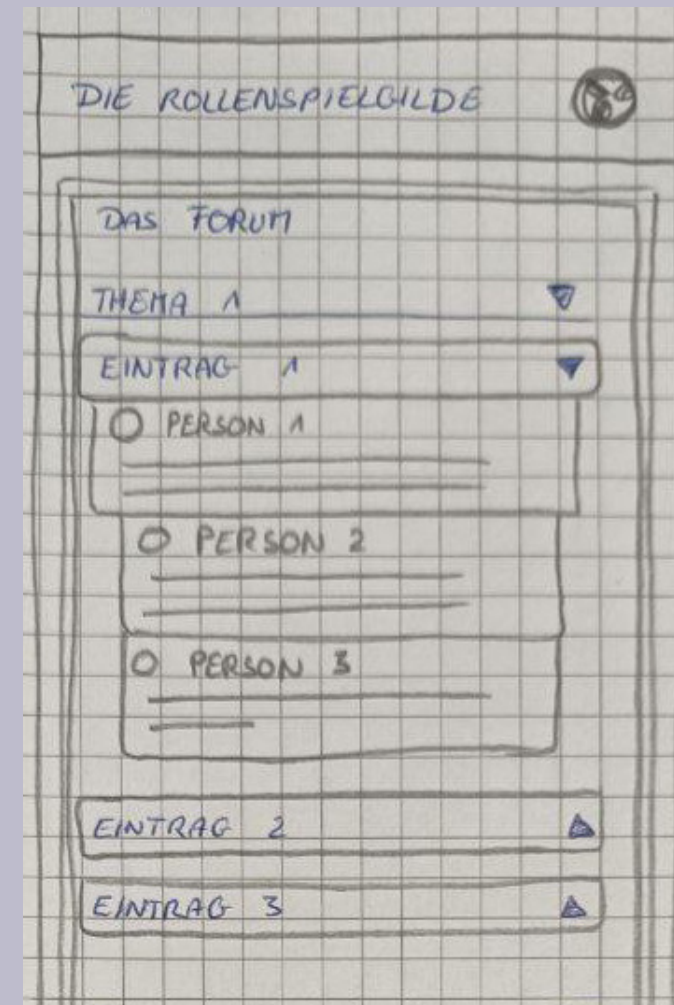
Inhalt: Siehe Umsetzung Desktop (S.14)

Darstellungsformen: Kurze Beschreibungstexte für die Events. Es besteht für den Verein die Möglichkeit, passende Bilder zu den Events hinzuzufügen.

Strategiebezug: Siehe Umsetzung Desktop (S.14)

Zielgruppenbezug: Die Hauptzielgruppe wird schnell und übersichtlich über die anstehenden Veranstaltungen informiert, wodurch ein Einstieg erleichtert wird.

5. Forum:

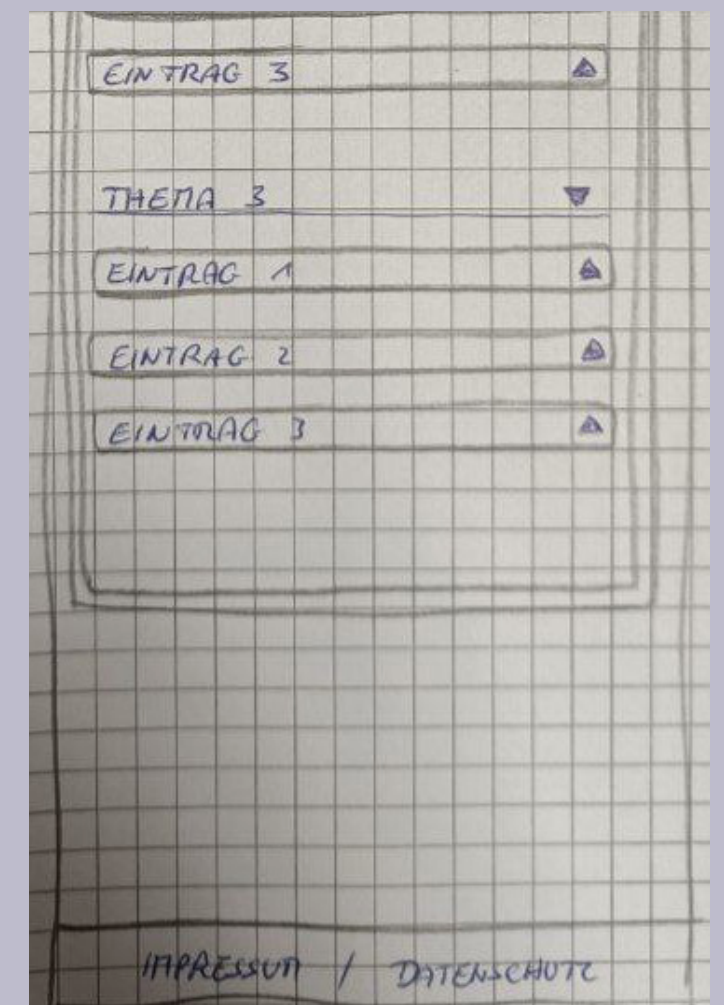


Inhalt: Siehe Umsetzung Desktop (S.15)

Darstellungsform: Siehe Umsetzung Desktop (S.15)

Strategiebezug: Siehe Umsetzung Desktop (S.15)

Zielgruppenbezug: Die Hauptzielgruppe kann sich einen besseren Einblick über die Mitglieder verschaffen und wird durch die geteilten Informationen einbezogen.



Motivationskonzept

Um die Zielgruppen zu motivieren und ihre Ziele zu unterstützen, setzen wir auf folgende Faktoren:

1. Informative Inhalte:

Wissensvermittlung: Wir versorgen die potenziellen Interessenten mit dem Wissen, dass sie benötigen um Pen & Paper Rollenspiele spielen zu können. Auf einer Seite können sie sich über die Charaktererschaffung oder das Worldbuilding informieren. Eine andere informiert über die Events und wiederum eine Seite erläutert den Verein.

Tagline: Gemeinsam. Kreativ. Spielen.

2. Interaktivität:

Nutzung eines Forums: Interaktive Elemente wie Umfragen, das Schreiben von eigenen Beiträgen oder Kommentare im Vereinseigenen Forum fördern die aktive Teilnahme wodurch die Motivation steigert wird.

3. Visuelle Anreize:

Ästhetisch ansprechendes Design: Ein dem Thema Rollenspiele entsprechendes Design mit ansprechenden Grafiken im mittelalterlichen Stil (zum Beispiel in einer Optik von alten Büchern und Schatzkarten) regt die Nutzer an und gibt ihnen ein Fantasy Feeling.

Emotionale Wirkung:

Die Webseite des Rollenspielvereins Paderborn soll folgende Emotionen bei den Nutzern hervorrufen:

1. Zugehörigkeit:

Gemeinschaftsgefühl: Die Webseite vermittelt ein Zugehörigkeitsgefühl zu einer Gemeinschaft, indem sie ansprechende Inhalte gezeigt und Interaktionen gefördert werden.

2. Freude:

Gute Laune, Spiel und Spaß: Durch Informationen über die verschiedenen Spiele und den Spaß der durch die unterstützende Ressourcen erzeugt wird, löst die Webseite Zuversicht und Vertrauen aus.

Botschaft der Startseite:

Die Startseite der Webseite vermittelt folgende Botschaft:
Willkommen und Relevanz: Die Startseite soll die Besucher herzlich willkommen heißen.

Einladung zur Interaktion: Klare Aufrufe zur Interaktion, durch Aufforderungen zur Anmeldung, zum Erkunden von Inhalten oder zur Teilnahme an der Community.



Produktionswerkzeuge



- Contao
- Contao – Plugins



Dateiformate



Folgende Dateiformate werden auf der Webseite genutzt:

Bilder: JPG, PNG

Video: MP4



Nutzungsrechte



Übertragung von Nutzungsrechten

Zwischen

Kolja Tobias Ferlemann



– nachfolgend Rechteinhaber genannt –

und

Jens Jargstorf



– nachfolgend Erwerber genannt –

§ 1 Geltungsbereich

(1) Gegenstand dieser Vereinbarung ist die Übertragung von Nutzungsrechten an folgenden Werkarten: Webseiten.

(2) Die Übertragung der Nutzungsrechte betrifft insbesondere folgende Werke:

- Webseite Rollenspielgilde Paderborn e.V.

(3) Der Rechteinhaber versichert, dass er dazu berechtigt ist, die vertragsgegenständlichen Nutzungsrechte an den aufgeführten Werken einzuräumen.

(4) Der Rechteinhaber haftet nicht für das vom Kunden gelieferte Material, im Falle einer Klage Dritter.

§ 2 Nutzungsrechte

(1) Die Nutzungsrechte an den unter § 1 Abs. 2 benannten Werken des Rechteinhabers werden wie folgt übertragen:

- einfach
- zeitlich unbeschränkt
- räumlich unbeschränkt

Die Übertragung und Einräumung weiterer Nutzungsrechte auf beziehungsweise für Dritte durch den Erwerber erfolgt nicht. Die Weitergabe an Pressevertreter für eine redaktionelle Verwendung ist mit Angabe des Urhebers zulässig.

Der Erwerber erhält die Erlaubnis, die im Vertrag benannten Werke zu bearbeiten.

(2) Die Nutzungsrechte werden für alle zum Zeitpunkt des Vertragsabschlusses bekannten Nutzungsarten eingeräumt.

(3) Der Vertrag und somit die Einräumung der Nutzungsrechte wird durch die Zahlung der unter § 3 vertraglich vereinbarten Vergütung an den Auftragnehmer wirksam.

§ 3 Vergütung

(1) Eine Vergütung für die hier beschriebene Übertragung der Nutzungsrechte erfolgt in Höhe von 0,00 Euro. Der Betrag ist innerhalb von zwei Wochen nach Vertragsunterzeichnung zu begleichen.

§ 4 Salvatorische Klausel

(1) Soweit eine Bestimmung aus diesem Vertrag ungültig oder undurchsetzbar ist oder wird, bleiben die übrigen Bestimmungen aus diesem Vertrag davon unberührt.

Paderborn, den 01.12.2023

Unterschrift Kolja Tobias Ferlemann

Unterschrift Jens Jargstorf



Autorenschaft und Einverständnis zur Veröffentlichung

Hiermit erklären wir, dass uns das Copyright an dieser Webseite zusteht und zu jeder Zeit im Impressum anzugeben ist.

Des Weiteren erklären wir uns damit einverstanden, dass die vorliegende Arbeit durch den Rollenspielgilde Paderborn e.V. veröffentlicht werden darf.

(Datum/Unterschrift)

(Datum/Unterschrift)

(Datum/Unterschrift)

(Datum/Unterschrift)

