



VEREINBARUNG

zwischen

**Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH
Industriestraße 11
65529 Waldems-Steinfischbach**

- nachfolgend kurz „Lizenzgeber“ oder „wir“ -

und

Firmenname

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort

E-Mail-Adresse

Telefonnummer

- nachfolgend kurz „Lizenznehmer“ oder „Du“ -

VORWORT

Vorliegende Vereinbarung regelt, wie Du geistiges Eigentum der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH (Industriestraße 11, 65529 Waldems-Steinfischbach) für die Erstellung und Verwertung eigener Produkte nutzen kannst. Im Vergleich zu anderen Lizenzmodellen darfst Du im jeweils vereinbarten Rahmen auch unter Produktidentität fallende Werkinhalte eigenkreativ nutzen und verwerten. Unter Produktidentität fallende Werkinhalte sind dabei solche Inhalte und Elemente (nachfolgend kurz „Inhalte“), die für die Funktionsweise und Spielregeln eines Spiels unwesentlich sind, deren Änderung also nicht gleichzeitig auch zu einer Änderung von Funktionsweise und/oder Spielregeln des Spiels führen würde. Unter Produktidentität sind vielmehr zu verstehen: Charaktere, Charakterorganisationen, Dialoge, Schauplätze, Orte, Welten, Handlungen, Handlungsstränge, Eigennamen einschließlich von diesen abgeleiteter Begriffe, Namen und Titel sowie dem vergleichbare Inhalte.

Nach Maßgabe dieser Vereinbarung erwirbst Du ein Nutzungsrecht (Lizenz) an solchen, unter die Produktidentität fallenden, Inhalten, wenn und soweit wir als Lizenzgeber über uneingeschränkte Rechte an diesen Inhalten verfügen. Welche Rechte dies im Einzelnen sind, ergibt sich aus vorliegender Vereinbarung nebst deren Anlagen.

Vorliegende Vereinbarung regelt weiterhin, unter welchen Voraussetzungen Du berechtigt bist,



die von Dir unter Verwendung der vereinbarungsgemäßen Inhalte erstellten Leistungen und Werke (nachfolgend kurz „Werke“) zu verwerten, über welche Verwertungskanäle dies erfolgen darf und welche Vergütung (Lizenzgebühr) uns hierfür jeweils zusteht.

Dies vorausgeschickt, wird vereinbart was folgt.

KAPITEL 1 TEILNAHMEVORAUSSETZUNG

Voraussetzung für den Erwerb des vereinbarungsgemäßen Nutzungsrechts ist die Nutzung unseres hierfür bereitgestellten, unter dem Link

<https://elf.ulisses-spiele.de/>

abrufbaren Lizenzverwaltungstools (nachfolgend kurz „Online-Tool“).

Du bist insoweit verpflichtet, Dich auf der vorgenannten Seite zu registrieren und ein auf Dich bezogenes Nutzerkonto zu erstellen.

Wir behalten uns das jederzeitige Recht vor, das Online-Tool zu ändern oder durch ein anderes Tool zu ersetzen; entsprechendes gilt in Bezug auf einzelne Merkmale und/oder Funktionalitäten des jeweils bereitgestellten Online-Tools.

KAPITEL 2 VERTRAGSGEGENSTAND

Gegenstand der nach Maßgabe dieser Vereinbarung an Dich lizenzierten Inhalte sind ausschließlich unter Produktidentität fallende Inhalte gemäß näherer Erläuterung im Vorwort zu dieser Vereinbarung.

Welche Inhalte dies konkret sind, haben wir in einer **Anlage** zu dieser Vereinbarung zusammengefasst; auf

Anlage ELF1

„Liste der zur Lizenzierung zugelassenen Inhalte“

wird insoweit Bezug genommen.

In der **Anlage ELF1** nicht aufgeführte Inhalte sind ausdrücklich nicht zur Nutzung durch Dich zugelassen und somit auch nicht Gegenstand dieser Vereinbarung.

Es ist von unserer Seite beabsichtigt, sukzessive weitere Inhalte zur Lizenzierung freizugeben; dies bedingt die künftige Anpassung bzw. Ergänzung der **Anlage ELF1**. Über entsprechende Änderungen der **Anlage ELF1** informieren wir Dich über das in Kapitel 1 genannte Online-Tool; auch findest Du dort die jeweils aktuelle Fassung der genannten Anlage.

KAPITEL 3 WERKKATEGORIEN, INHALTE, SPRACHE, UMFANG DER NUTZUNG

Eine Nutzung der vertragsgegenständlichen Inhalte im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung ist ausschließlich für die Werkkategorien (a) analoge Spiele sowie (b) Romane einschließlich PDF- und/oder ePUB-Versionen hiervon gestattet; die Erstellung und Verwertung von Werken sonstiger Werkkategorien wie beispielsweise Computerspiele, Apps, Hörspiele etc. ist demnach nicht gestattet.

Von Dir nach Maßgabe dieser Vereinbarung erstellten Werke sind von Dir hauptsächlich in deutscher Sprache einschließlich deren örtlicher und/oder regionaler Ausprägungen (Dialekte) zu verfassen. Eine Nutzung der vertragsgegenständlichen Inhalte für in anderen Sprachen verfasste Werke einschließlich deren Verwertung ist insoweit nicht gestattet und mithin nicht Gegenstand der an Dich lizenzierten (Nutzungs-) Rechte.

Für die vertragsgegenständlichen Inhalte gelten im Übrigen folgende Nutzungsbeschränkungen:

a. Unter keinen Umständen darfst Du vorhandene sprachliche/textliche Bestandteile der an



Dich lizenzierten Inhalte übernehmen. Insbesondere eine vollständige oder mehr als bloß unwesentliche Übernahme und/oder Kopie von sprachlichen Bestandteilen der Inhalte ist unzulässig. Insofern darfst Du selbstverständlich auf die Inhalte an sich Bezug nehmen und unter Nutzung dieser Inhalte Deine eigenen Werke erstellen, jedoch niemals vorhandene sprachliche Bestandteile in mehr als bloß unwesentlichem Umfang (beispielsweise im Rahmen eines Zitats) übernehmen.

[Beispiel: Du willst ein Buch über Gareth schreiben. Hierbei darfst du zwar die Texte aus unserem Buch „Aventurischer Almanach“ nicht kopieren, aber sämtliche Inhalte daraus nutzen, um Deine eigenen Texte zu erstellen.]

- b.** Weiterhin darfst Du keine grafischen, fotografischen und/oder typographischen Gestaltungselemente (nachfolgend kurz „Artwork“) der an Dich lizenzierten Inhalte übernehmen. Hiervon ausgenommen ist die Verwendung und gegebenenfalls Weiterentwicklung von dem jeweiligen Artwork zu Grunde liegender Ideen und/oder Inhaltselemente in einem eigens von Dir gefertigten Artwork.

[Beispiel: Die Nutzung bzw. Übernahme einer im lizenzierten Inhalt enthaltenen Landkarte ist nicht gestattet. Gestattet ist allerdings die Erstellung einer eigenen Landkarte, in der die auf der ursprünglichen Landkarte vorhandenen Orte, Städte, Landschaften etc. ebenfalls vorhanden sein dürfen.]

Alle unter dieser Vereinbarung erschienen Inhalte können von anderen ELF-Nutzern ohne Einschränkungen genutzt werden, ohne dass die Urheberrechte des Verfassers hierdurch verletzt werden. Gleiches gilt, sollte es in künftigen Publikationen anderer ELF-Nutzer und/oder Publikationen von uns zu zufälligen Ähnlichkeiten und/oder Überschneidungen mit den von Dir publizierten Inhalten kommen.

KAPITEL 4 VERBOTENE INHALTE

Du bist verpflichtet und garantierst, dass die von Dir nach Maßgabe dieser Vereinbarung erstellten Werke keinerlei Inhalte aufweisen, die gegen die guten Sitten verstoßen. Ausgeschlossen sind demnach insbesondere (a) pornographische Darstellungen, (b) Darstellungen sexueller und/oder sexualisierter Gewalt, (c) rassistische, antisemitische, sexistische, homophobe und andere diskriminierende Äußerungen sowie (d) jegliche sonstigen Äußerungen, die zu Hass oder Gewalt gegen bestimmte Gruppen aufstacheln und/oder hierzu geeignet sind oder sein könnten. Ausgeschlossen sind weiterhin sämtliche den vorstehend aufgeführten (verbotenen) Inhalten vergleichbare Inhalte, Äußerungen und Darstellungen.

Du trägst die alleinige Verantwortung dafür, dass die von Dir erstellten Werke den vorstehend genannten Anforderungen genügen.

Ein Verstoß gegen eine Bestimmung in diesem Kapitel stellt regelmäßig einen wichtigen Grund im Sinne von Kapitel 11 dieser Vereinbarung dar, der uns berechtigt, den mit Dir geschlossenen Vertrag außerordentlich und fristlos sowie mit den in Kapitel 11 beschriebenen Rechtsfolgen zu kündigen.

KAPITEL 5 KANON, KANONIZITÄT

Es wird klargestellt und Du bist ausdrücklich damit einverstanden, dass die von Dir nach Maßgabe dieser Vereinbarung erstellten Werke grundsätzlich keine Auswirkung auf den Kanon bzw. die Kanonizität des an Dich lizenzierten geistigen Eigentums der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH bzw. des von Dir genutzten Ausgangswerkes haben. Von Dir erdachte bzw. in Deine Werke aufgenommene Ereignisse, Figuren, Handlungsstränge etc. sind insoweit aus dem Kanon des betreffenden Ausgangswerks ausgeschlossen und haben auf diesen keinen Einfluss. Dies gilt gleichermaßen für in Deine Werke aufgenommene Charaktere, Charakterorganisationen, Dialoge, Schauplätze, Orte, Welten, Handlungen, Handlungsstränge, Eigennamen einschließlich von diesen abgeleitete Begriffe, Namen und Titel sowie dem vergleichbare Inhalte.

[Beispiel: In Deinem Buch über Gareth – siehe Beispiel 1 in Kapitel 3 – schilderst Du die dauerhafte Schließung der Herberge „Schwert und Panzer“. Dieses Ereignis hat allerdings keinen Einfluss auf den offiziellen Kanon des zu Grunde liegenden Ausgangswerks. Dementsprechend ist die Herberge „Schwert und Panzer“ offiziell also weiterhin geöffnet.]



Du bist verpflichtet, alles zu unterlassen, wodurch der Eindruck entstehen könnte, dass die von Dir nach Maßgabe dieser Vereinbarung erstellten Werke Auswirkung auf den Kanon bzw. die Kanonizität des an Dich lizenzierten geistigen Eigentums bzw. des von Dir genutzten Ausgangswerkes haben und/oder haben könnten; namentlich in den von Dir erstellten Werken und/oder aus deren Bewerbung darf ein entsprechender Anschein zu keinem Zeitpunkt erweckt werden.

KAPITEL 6 KENNZEICHNUNG

Die von Dir nach Maßgabe dieser Vereinbarung erstellten Werke unterliegen den nachfolgenden Kennzeichnungsbestimmungen. Insofern sind die von dir erstellten Werke wie folgt zu kennzeichnen.

Sowohl auf Deinen Werken als auch im Zusammenhang mit diesen ist zwingend darauf hinzuweisen, dass diese nach Maßgabe dieser Vereinbarung – also unter der Extended License For Friends (ELF) – erstellt wurden und somit auf von uns an Dich lizenzierten Inhalten beruhen.

- a. Dementsprechend sind die von Dir erstellten Werke zunächst mit einem Urheberrechtsvermerk in der Form

© [Erstellungsjahr] Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH / [Dein Name]

zu versehen.

[Beispiel: © 2024 Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH / Ulli Muster]

- b. Weiterhin ist kenntlich zu machen, auf Grundlage welchen Ausgangswerks das von Dir erstellte Werk beruht und dass Du Dein Werk nach Maßgabe dieser Vereinbarung – also unter der Extended License For Friends (ELF) – auf Grundlage dieses Ausgangswerks erstellt hast.

Nach Maßgabe von Kapitel 5 („KANON, KANONIZITÄT“) dieser Vereinbarung hat weiterhin ein Hinweis darauf zu erfolgen, dass das von Dir erstellte Werk keine Auswirkung auf den Kanon bzw. die Kanonizität des an Dich lizenzierten geistigen Eigentums bzw. des von Dir genutzten Ausgangswerkes hat.

Vorstehendes hat in der Form

erstellt als inoffizielle, nicht-kanonische Erweiterung für die Spielewelt [Werktitel] unter der Extended License For Friends (ELF) der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH auf Grundlage des vorgenannten Werks ([Werktitel]).

zu geschehen.

[Beispiel: erstellt als inoffizielle, nicht-kanonische Erweiterung für die Spielewelt „Das Schwarze Auge“ unter der Extended License For Friends (ELF) der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH auf Grundlage des vorgenannten Werks („Das Schwarze Auge“).]

- c. Zudem ist anzugeben, dass das geistige Eigentum am Ausgangswerk einschließlich an dessen Titel bei uns liegt und insbesondere urheber- sowie markenrechtlich zu unseren Gunsten geschützt ist. Dies hat in der Form

Das Werk [Werktitel] steht im geistigen Eigentum der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH; zudem ist [Werktitel] eine eingetragene Marke der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH.

zu geschehen.

[Beispiel: Das Werk „Das Schwarze Auge“ steht im geistigen Eigentum der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH; zudem ist „Das Schwarze Auge“ eine eingetragene Marke der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH.]



- d. Schließlich ist das von Dir erstellte Werk mit dem korrespondierenden und aus der

Anlage ELF2

„Liste der in Betracht kommenden Lizenzlogos“

ersichtlichen Lizenzlogo zu kennzeichnen.

Die aus der **Anlage ELF2** ersichtlichen Logos dürfen bedarfsgerecht, allerdings ausschließlich proportional skaliert werden, im Übrigen aber in keiner Weise verändert werden.

Das korrespondierende Lizenzlogo muss auf dem von Dir erstellten Werk gut sichtbar angebracht werden.

- e. Nachfolgend findest Du exemplarisch ein Beispiel, wie ein von Dir erstelltes Werk in Übereinstimmung mit den vorstehenden Regelungen gekennzeichnet sein könnte:



© 2024 Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH / Ulli Muster

erstellt als inoffizielle, nicht-kanonische Erweiterung für die Spielewelt „Das Schwarze Auge“ unter der Extended License For Friends (ELF) der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH auf Grundlage des vorgenannten Werks („Das Schwarze Auge“)

Das Werk „Das Schwarze Auge“ steht im geistigen Eigentum der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH; zudem ist „Das Schwarze Auge“ eine eingetragene Marke der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH.

- f. Die Kennzeichnung nach Maßgabe der vorstehenden Bestimmungen hat zunächst in deutlich sicht- und lesbarer Form auf dem von Dir erstellten Werk selbst zu erfolgen. Weiterhin hat eine entsprechende Kennzeichnung auch im Zusammenhang mit dem von Dir erstellten Werk zu erfolgen, beispielsweise also auch in dessen werblicher Abbildung/Darstellung in den von dieser Vereinbarung vorgesehenen Verwertungskanälen.

KAPITEL 7 VERÖFFENTLICHUNG, VERWERTUNGSKANÄLE, ANZEIGE

Du bist grundsätzlich berechtigt, die von Dir erstellten Werke über alle denkbaren Kanäle zu veröffentlichen/verwerten, beispielsweise also auch über einen eigens von Dir betriebenen (Online-) Shop. In diesem Zusammenhang steht Dir frei, wahlweise nur physische, nicht-physische (wie insbesondere PDFs) oder sowohl physische als auch nicht-physische Exemplare Deines Werkes zu verwerten.

Wenn Du Dich für eine nicht-physische Veröffentlichung entscheidest, bist Du verpflichtet, das betreffende Werk auch über das Ulisses Scriptorium nach Maßgabe der für dieses geltenden Nutzungsbedingungen und Richtlinien anzubieten.

https://www.ulisses-ebooks.de/cc/49/Ulisses_Scriptorium

Wenn Du Dich für eine physische Veröffentlichung entscheidest, bist Du verpflichtet, das betreffende Werk auch über den Ulisses F-SHOP (<https://www.f-shop.de/>) anzubieten. Weiterhin ist der Abschluss einer separaten Handelsvereinbarung verpflichtend. Diese Handelsvereinbarung findest Du hier:

<https://elf.ulisses-spiele.de/Handelsvereinbarung.pdf>

Jedes von Dir angekündigte bzw. erschienene/veröffentlichte Werk muss uns über das in Kapitel



1 genannte, unter dem Link

<https://elf.ulisses-spiele.de/>

abrufbare Online-Tool angezeigt werden; die jeweilige Anzeige hat dabei vollständige Angaben zu dem von Dir erstellten Werk zu enthalten, insbesondere Angaben zum Werkstitel, den verwendeten Inhalten, namentlich zu der Spielwelt, auf der Deine Erweiterung basiert, zu dem nach Maßgabe von Kapitel 8 festgelegten Verkaufspreis sowie dazu, ob das Werk für eine nicht-physische und/oder physische Veröffentlichung vorgesehen ist bzw. bereits nicht-physisch und/oder physisch veröffentlicht wurde. Die entsprechende Anzeige hat hierbei bis spätestens zwei Wochen nach erfolgter Veröffentlichung des betreffenden Werkes zu erfolgen. Veränderungen an den ursprünglich gemachten Angaben sind uns gleichermaßen und unter Verwendung des vorstehend genannten Online-Tools unverzüglich, jedenfalls aber bis spätestens zwei Wochen nach Eintritt der jeweiligen Veränderung anzuzeigen.

[Beispiel: Du hast Dein Werk zunächst nicht-physisch veröffentlicht, entscheidest Dich nunmehr aber für eine auch und/oder ausschließlich physische Veröffentlichung. Eine solche Veränderung hast Du uns über das vorstehend verlinkte Online-Tool mitzuteilen.]

KAPITEL 8 VERKAUFSPREISE

Der Verkaufspreis eines von Dir erstellten Werkes wird von Dir einzelfallbezogen festgelegt. Der festzulegende Verkaufspreis hat sich hierbei allerdings an den branchenüblichen Maßstäben und Gepflogenheiten zu orientieren. Bei einer erheblichen Abweichung von den branchenüblichen Preisen soll der Verkaufspreis einvernehmlich zwischen Dir und uns festgelegt werden. Von einer erheblichen Abweichung im vorgenannten Sinne ist stets dann auszugehen, wenn und soweit der ursprünglich vorgesehene Verkaufspreis den branchenüblichen Preis um mehr als 25% unter- oder überschreitet.

Ein festgelegter Verkaufspreis ist im Übrigen für beide Seiten verbindlich, das betreffende Werk muss insoweit über alle Verkaufs- bzw. Verwertungskanäle zum selben Preis angeboten werden. Eine einseitige Abweichung von dem festgelegten Verkaufspreis ist somit ausgeschlossen.

KAPITEL 9 LIZENZGEBÜHREN

Von den Dir durch Verwertung Deiner Werke zustehenden Einnahmen hast Du an uns nur dann Lizenzgebühren in Höhe von 10% zu entrichten, sofern diese Einnahmen aus Vorverkäufen, einschließlich von Einnahmen aus Vorverkäufen im Rahmen von Crowdfunding-Projekten (sog. Vorverkauf-Crowdfunding), erzielt wurden. Diese Einnahmen errechnen sich auf Grundlage des von Deinem jeweiligen Abnehmer an Dich zu zahlenden (Netto-) Betrages. Hierbei wird klargestellt, dass sich die Höhe der an uns zu entrichtenden Lizenzgebühren anhand des (Netto-) Betrages errechnet, der Dir aus der Verwertung Deiner Werke rechtlich zusteht; etwaige sich auf Deiner Seite realisierende Zahlungsausfälle gehen insoweit zu keinem Zeitpunkt zu unseren Lasten und haben dementsprechend keinen Einfluss auf die an uns zu entrichtenden Lizenzgebühren.

Im Zuge der sonstigen Verwertung Deiner Werke, auch über unsere offiziellen Vertriebskanäle, also über das Ulisses Scriptorium in Bezug auf nicht-physische Exemplare Deiner Werke bzw. über den Ulisses F-SHOP in Bezug auf physische Exemplare Deiner Werke, ist eine Lizenzgebühr nicht geschuldet.

KAPITEL 10 ABRECHNUNG DER LIZENZGEBÜHREN

Die Abrechnung der nach vorstehendem Kapitel an uns zu entrichtenden Lizenzgebühren erfolgt monatlich, und zwar bis zum Monatsende des jeweils darauffolgenden Monats. Hierbei hast Du uns bis spätestens 14 Tage vor Ablauf dieses jeweils darauffolgenden Monats mitzuteilen, welche (Netto-) Einnahmen Dir aus der Verwertung Deiner Werke im betreffenden Monat aus den unterschiedlichen Verwertungskanälen zustehen.

[Beispiel: Du musst uns bis 14.02. mitteilen, welche Einnahmen Dir aus der Verwertung Deiner Werke im Monat Januar des betreffenden Jahres zustehen (in einem Schaltjahr bis 15.02.).]



Deine Mitteilung ist von Dir über das in Kapitel 1 genannte, unter dem Link

<https://elf.ulisses-spiele.de/>

abrufbare Online-Tool zu übermitteln.

Deine entsprechende Mitteilung hat zwingend Angaben zu enthalten zu den von Dir verwerteten Werken, den jeweils genutzten Verwertungskanälen, zur Anzahl der jeweils verwerteten Werkexemplare sowie zu sämtlichen den Abnehmern für diese Exemplare in Rechnung gestellten und/oder Dir gegenüber aus sonstigem Grund geschuldeten Nettobeträgen. Solltest Du in einem Monat ggf. keine Einnahmen erzielt haben, so ist uns auch dies mitzuteilen (sog. Nullmeldung).

Sofern eine Lizenzzahlung geschuldet ist, erstellen wir auf Grundlage Deiner Mitteilung eine Lizenzabrechnung, auf die Du innerhalb von 14 Tagen Zahlung zu leisten hast; die Dir in Rechnung gestellten Lizenzgebühren erlangen insofern innerhalb von 14 Tagen nach Übersendung und Erhalt der Lizenzabrechnung Fälligkeit. Im Falle einer verspäteten oder gar ausbleibenden Zahlung kommst Du, ohne dass es noch einer separaten Mahnung bedarf, in Verzug. Unschädlich ist, sollte eine Lizenzabrechnung von uns im Einzelfall einmal verspätet erstellt werden, verspätet erstellt worden sein und/oder – aus auf unserer Seite liegenden Gründen – erst verspätet erstellt werden können. Im Falle einer richtigerweise von Dir abgegebenen Nullmeldung wird von uns keine Lizenzabrechnung erstellt.

Eine Aufrechnung mit etwaigen Gegenforderungen kann wechselseitig nur auf unbestrittene oder rechtskräftig festgestellte Forderungen gestützt werden.

KAPITEL 11 VERTRAGSLAUFZEIT, BEENDIGUNG

Diese Vereinbarung wird auf unbestimmte Zeit getroffen.

Sie kann allerdings jederzeit mit einer Frist von 12 Monaten zum Ende des jeweils nachfolgenden Kalendermonats ordentlich gekündigt werden.

Das Recht zur Kündigung aus wichtigem Grund bleibt für beide Seiten unberührt. Ein wichtiger Grund besteht insbesondere bei erheblichem Verstoß gegen wesentliche Bestimmungen der vorliegenden Vereinbarung, beispielsweise bei Nichtzahlung fälliger Lizenzgebühren.

Nach Beendigung der Vereinbarung durch ordentliche Kündigung bist Du weiterhin berechtigt, die von Dir unter Verwendung der vereinbarungsgemäßen Inhalte erstellten und produzierten Werke über die von dieser Vereinbarung vorgesehenen Kanäle zu verwerten. Das Recht zu Verwertung digitaler Produkte bzw. digitaler – also nicht-physischer - Werkexemplare endet hingegen ein Jahr nach Beendigung der Vereinbarung.

Nach Beendigung der Vereinbarung bist Du im Übrigen nicht weiter berechtigt, neue Werke zu erstellen, Änderungen an zuvor von Dir erstellten Werken vorzunehmen und/oder physische Exemplare Deines Werkes nachzuproduzieren.

Nach Beendigung der Vereinbarung durch eine berechtigterweise von uns ausgesprochene außerordentliche Kündigung erlöschen sämtliche Dir nach Maßgabe dieser Vereinbarung ursprünglich eingeräumten Rechte mit sofortiger Wirkung. Demnach bist Du dann weder dazu berechtigt, neue Werke zu erstellen noch bereits von Dir erstellte Werke außerhalb eines reinen Privatgebrauchs zu nutzen, insbesondere diese Werke weiterhin kommerziell zu verwerten und/oder öffentlich zugänglich zu machen. Insofern hast Du in einem solchen Falle die Verwertung Deiner zuvor erstellten Werke umgehend einzustellen. Darüber hinaus sind wir in diesem Falle berechtigt, entsprechende Werke aus von uns bereitgestellten Vertriebs- bzw. Verwertungskanälen zu entfernen.

KAPITEL 12 GEWÄHRLEISTUNG, RECHTE DRITTER

Du gewährleistest und versicherst, dass die von Dir nach Maßgabe dieser Vereinbarung erstellten Werke frei von Rechten Dritter sind. Insbesondere verletzen die von Dir erstellten



Werke nicht Marken-, Urheber- und/oder sonstige Rechte, insbesondere auch gewerbliche Schutzrechte, Dritter.

Von Schäden, die uns durch eine Verletzung von derlei Rechten Dritter entstehen, einschließlich der Kosten für eine angemessene Rechtsverteidigung, hast Du uns auf erstes Anfordern freizustellen bzw. uns diese Schäden zu ersetzen. Zudem sind wir berechtigt, auf Deine Kosten alle unter Berücksichtigung der jeweiligen Sach- und Rechtslage objektiv gebotenen Maßnahmen zur Abwehr von Ansprüchen Dritter zu ergreifen.

KAPITEL 13 HAFTUNG

Beide Parteien dieser Vereinbarung haften im Übrigen zunächst nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit. Jedwede Haftung ist dabei auf den vorhersehbaren, typischerweise eintretenden Schaden begrenzt. Eine Haftung für nicht den eigentlichen Vertragszweck darstellende Umstände wird wechselseitig nicht übernommen, ebenfalls nicht bei leicht fahrlässiger Verletzung unwesentlicher Vertragspflichten und/oder sich aus dem Vertragsverhältnis ergebender, nicht wesentlicher Nebenpflichten. Von den vorstehenden Haftungsbeschränkungen ausdrücklich ausgenommen sind die Haftung sowie die Haftung der jeweiligen Vertreter/Erfüllungsgehilfen für Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit. Vorstehende Haftungsbestimmungen gelten auch für die Haftung von Organen und/oder Erfüllungs- und Verrichtungsgehilfen beider Parteien.

KAPITEL 14 ÜBERTRAGUNG VON RECHTEN AN DRITTE

Du bist nicht berechtigt, aus dieser Vereinbarung resultierende Rechte und Pflichten, ganz oder teilweise, ohne unsere vorherige schriftliche Einwilligung an Dritte zu übertragen.

Kapitel 15 Kennzeichnung von KI

Wenn du für die Erstellung deines Werkes generative KI eingesetzt hast, unterliegen die von Dir nach Maßgabe dieser Vereinbarung erstellten Werke zusätzlich den nachfolgenden Kennzeichnungsbestimmungen.

Sowohl auf Deinen Werken als auch im Zusammenhang mit diesen ist zwingend darauf hinzuweisen, dass generative KI bei der Erstellung eingesetzt wurde, unabhängig davon welche und wie viele Inhalte des Werkes durch KI erstellt wurden. Diese Kennzeichnung soll in folgender Form erfolgen:

Für die Erstellung dieses Werkes wurde generative KI verwendet.

Die Kennzeichnung nach Maßgabe der vorstehenden Bestimmungen hat zunächst in deutlich sicht- und lesbarer Form auf dem von Dir erstellten Werk selbst zu erfolgen. Weiterhin hat eine entsprechende Kennzeichnung auch im Zusammenhang mit dem von Dir erstellten Werk zu erfolgen, beispielsweise also auch in dessen werblicher Abbildung / Darstellung in den von dieser Vereinbarung vorgesehenen Verwertungskanälen.

KAPITEL 16 SCHLUSSBESTIMMUNGEN

Diese Vereinbarung unterliegt dem Recht der Bundesrepublik Deutschland mit Ausnahme des deutschen Internationalen Privatrechts sowie des UN- bzw. Wiener Kaufrechts.

Sollten einzelne Regelungen dieser Vereinbarung unwirksam, undurchführbar und/oder lückenhaft sein oder werden, berührt dies nicht die Wirksamkeit der übrigen Regelungen. Anstelle der mangelhaften, undurchführbaren oder lückenhaften Bestimmung tritt die jeweils einschlägige gesetzliche Regelung.

Sofern beide Vertragsparteien Kaufleute, juristische Personen des öffentlichen Rechts und/oder öffentlich-rechtliche Sondervermögen sind, ist Waldems Gerichtsstand für alle aus und im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung stehender Streitigkeiten. Hast Du keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland (Deutschland), so ist Gerichtsstand ebenfalls Waldems.



SWORD

Antworten & Erklärungen zur ELF- Vereinbarung

Inhalt

Wie funktioniert die ELF-Vereinbarung?.....	1
Was darf ich unter der ELF veröffentlichen?	2
Muss ich meine Produkte genehmigen lassen?	2
Sind meine Produkte Teil des offiziellen Weltkanons?	3
Habt ihr noch irgendwelche wichtigen Hinweise?	3
Gewerbeanmeldung	3
Produktsicherheitsverordnung (GPSR)	4
Spielzeugverordnung - CE-Kennzeichen und Kennzeichnungspflicht.....	6

Wie funktioniert die ELF-Vereinbarung?

Mit der ELF-Vereinbarung bist du in der Lage, alle unter dieser Vereinbarung stehenden Spielwelten von Ulisses Spiele für deine eigenen, kommerziellen Zwecke zu nutzen. Für nicht-kommerzielle Zwecke ist sie nicht notwendig, hier kommst du mit der Einhaltung der [Fanrichtlinien](#) aus.

Im Gegensatz zur ORC reicht es bei der ELF nicht aus, wenn du den entsprechenden Rechtspassus in deinen Büchern abdruckst. Für die ELF bedarf es einer von beiden Seiten unterzeichneten Vereinbarung. Hierzu musst du dich auf der ELF-Website registrieren. Wir überprüfen dann deine Registrierung und schicken dir anschließend (sofern alles passt) eine Vereinbarung zur elektronischen Unterschrift zu. Sobald du diese abgeschlossen hast, kannst du loslegen.



Was darf ich unter der ELF veröffentlichen?

Die ELF ermöglicht es dir, unsere Spielwelten für deine eigenen analogen Spiele und/oder Romane zu nutzen. Hierbei darfst du die Produkte sowohl in physischer als auch in digitaler Form veröffentlichen. Du darfst also z.B. ein „Das Schwarze Auge“ Buch veröffentlichen und hierzu Aventurien nach Belieben nutzen.

Wenn du hierbei auch noch eines unserer Regelsysteme nutzen möchtest, musst du zusätzlich zur ELF auch noch die [ORC](#) nutzen. Diese erlaubt dir die unentgeltliche Nutzung unser Spielsysteme, du musst nur im Gegenzug auch alle deine Spielsysteminhalte in diesen Produkten ebenfalls unter der ORC veröffentlichen. Die Idee hierbei ist, dass alle anderen auch deine coolen Systemideen nutzen können und wir so am Ende alle etwas davon haben.

Jenseits von analogen Spielen und Romanen darfst du die ELF für keine anderen Produkte nutzen. Somit sind beispielsweise Computerspiele, Apps, Hörspiele nicht von der ELF abgedeckt. Solltest du Interesse an solchen Veröffentlichungen haben, kannst du dich allerdings gerne unter feedback@ulisses-spiele.de an uns wenden und wir schauen, ob ein solches Projekt als reguläre Lizenz möglich ist.

Zu guter Letzt ist die ELF auf Veröffentlichung in deutscher Sprache beschränkt. Jede andere Sprache wird von der ELF nicht abgedeckt und ist somit nicht möglich. Auch hier gilt, solltest du Interesse an solchen Veröffentlichungen haben, kannst du dich gerne unter feedback@ulisses-spiele.de an uns wenden und wir schauen, ob ein solches Projekt als reguläre Lizenz möglich ist.

Muss ich meine Produkte genehmigen lassen?

Nein, ein Approval (wie die hippen Kids heute sagen) ist nicht notwendig. Du bist allerdings verpflichtet, dich bei deinen Produkten an alle Vorgaben der ELF zu halten. So darfst du nur auf hierfür freigegebene Inhalte der jeweiligen IP (Intellectual Property) zurückgreifen. Diese sind alle in der Anlage zur ELF aufgelistet.

Außerdem sicherst du zu, dass dein Werk kein beleidigendes Material, kein Material, das gewerbliche Schutzrechte (Urheberrechte, Markenrechte o.ä.) Dritter verletzt, kein Material, das gegen sonstige gesetzliche Regelungen verstößt, sowie kein Material folgenden Inhalts enthält:

- Pornographie
- Sexuelle oder sexualisierte Gewalt
- Gewalt gegen Kinder
- Rassismus, Antisemitismus, Sexismus, Homophobie und andere diskriminierende Äußerungen in Outgame-Texten

Fazit: Sei kein Arschloch, denn ansonsten können und werden wir die ELF-Vereinbarung mit dir fristlos kündigen.



Sind meine Produkte Teil des offiziellen Weltkanons?

Nein, sind sie nicht und darauf musst du sowohl auf deinen Produkten als auch auf jeder Website, die deine Produkte bewirbt und/oder verkauft hinweisen.

Kennzeichnung von KI

Es ist generell nicht verboten Inhalte, die mit generativer KI* erstellt wurden, unter der ELF zu veröffentlichen.

Da wir aber verstehen, dass es für viele Nutzer entscheidend ist, ob KI in einem Produkt verwendet wurde, verpflichtet die ELF den Lizenznehmer dazu alle Elemente, die mit KI erstellt wurden, zu kennzeichnen. So ist der Käufer später in der Lage zu erkennen, wo KI eingesetzt wurde und selbst zu entscheiden, ob er ein solches Produkt kaufen möchte.

Ein entsprechender Hinweis muss auf dem Werk außen sichtbar vorhanden sein (z.B. im Klappentext). Außerdem muss der Hinweis bei der Darstellung online enthalten sein (z.B. im Produkt-Beschreibungstext).

*Wir definieren "generative KI" als Inhalte, die durch den Einsatz von Algorithmen und Techniken der künstlichen Intelligenz erstellt werden, die auf bereits existierenden Datensätzen trainiert wurden. (Beispiele: Midjourney, Artbreeder).

Habt ihr noch irgendwelche wichtigen Hinweise?

Auf jeden Fall! Das Veröffentlichen von tollen Produkten, so kreativ sie auch sein mögen, ist an vielen Stellen leider nicht so einfach, wie wir uns das alle wünschen würden. In den letzten Jahren sind nicht zuletzt bei Spielen jede Menge neue Verordnungen in Kraft getreten, die das Wohl der Verbraucher schützen sollen.

Alles, was ab hier folgt ist ausdrücklich keine Rechtsberatung, sondern lediglich eine nicht abschließende oder finale Zusammenfassung von wichtigen Verordnungen und Rechtssituationen, die du im Auge behalten solltest. Suche dir im Zweifelsfall einen kompetenten Rechtsberater, der dir bei Fragen weiterhelfen kann!

Gewerbeanmeldung

In Deutschland ist es notwendig, einen Gewerbeschein zu besitzen, wenn man ein Gewerbe, wie z.B. einen Verlag betreiben möchte. Die Ausnahme hierzu stellen die „Freien Berufe“ dar, zu denen auch Autoren gehören.

Wir wollen und dürfen hier keine Rechtsberatung leisten, deswegen solltest du in jedem Fall mit jemandem reden, der dir hierzu verbindlich Auskunft geben kann, z.B. mit deinem Steuerberater.



Produktsicherheitsverordnung (GPSR)

Zum 15.12.2024 ist in Deutschland die sogenannte GPSR verpflichtend geworden. Diese regelt primär die Risikobewertung von Produkten, die inzwischen verpflichtend für Produkte vorgenommen werden muss – also auch für deine ELF Produkte!

Hier ein kurzer Leitfaden, wie du damit umgehend solltest:

Denke einmal ganz angestrengt darüber nach, was alles Schlimmes passieren könnte, wenn Menschen dein Produkt benutzen. Folgende Fragen sollten bei der Risikobewertung bedacht werden:

- Bestehen Sicherheitsbedenken aufgrund der Gestaltung des Produkts oder seiner Verpackung? Können Gefahren bei seinem Zusammenbau auftreten?
- Ist das Produkt dazu vorgesehen, zusammen mit anderen Produkten verwendet zu werden, und entsteht durch diese Kombination ein Risiko – egal ob durch die Einwirkung dieses Produktes auf andere oder umgekehrt?

Beispiel: Batterien, die in ein elektronisches Spielzeug eingesetzt werden müssen

- Ist das Produkt für alle Verbraucher geeignet oder darf es beispielsweise nicht in die Hände von Kindern oder schutzbedürftigen Gruppen wie älteren Menschen, schwangeren Frauen oder Menschen mit Behinderung gelangen?
- Muss das Produkt auf spezielle Weise entsorgt werden?
- Könnte das Produkt mit einem Lebensmittel verwechselt und daher eingenommen oder verschluckt werden (z.B. von Kindern)?
- Ist das Produkt zwar nicht für Kinder bestimmt, aber aufgrund seiner Gestaltung für sie interessant oder attraktiv?
- Entstehen durch das Produkt Risiken im Bereich der Cybersicherheit, z.B. weil ein Teil digitaler Natur ist?
- Entwickelt sich das Produkt auf irgendeine Weise selbst weiter?
Beispiel: KI-Anwendungen

Bei den meisten ELF-Produkten sollte die Antwort stets „Nein“ lauten, falls du allerdings irgendwelche Sicherheitsbedenken haben solltest, beeinflusst das den nächsten Schritt:

Technische Dokumentation

Für jedes neue Produkt musst du eine eigene technische Dokumentation anfertigen und anschließend für mindestens 10 Jahre ab dem Erstverkauf des Produkts aufbewahren.

Die Dokumentation muss Folgendes enthalten:

- Exakte Bezeichnung des Produkts
- Eindeutige Identifizierung (Produktnummer)
- Allgemeine Beschreibung - Beispiel: Buch, Hardcover, A4, 160 Seiten
- Alle "für die Bewertung seiner Sicherheit relevanten wesentlichen Eigenschaften"
Beispiel: Abmessungen und Gewicht, genauer Inhalt einer Box, Material von Würfeln etc.

Falls bei der Risikobewertung irgendwelche Bedenken aufgekommen sind, muss die technische Dokumentation anschließend um eine Analyse dieser Risiken ergänzt werden. Dazu gehört auch, zu beschreiben, was unternommen wurde, um das Risiko zu minimieren. Dazu zählen aber nicht unbedingt nur aufwendige Labortests, sondern auch so etwas Schlichtes wie eine Kennzeichnung. Ein völlig legitimer Eintrag in der Technischen Dokumentation wäre also zum Beispiel:

„Das Produkt enthält kleine Bestandteile, die beim Verschlucken durch Kinder zum Ersticken führen könnten. Zur Minimierung dieses Risikos wurde ein entsprechender Warnhinweis auf der Verpackung hinzugefügt.“



Die technische Dokumentation muss außerdem eine Auflistung der EU-Normen enthalten, die bei der Bewertung der Sicherheit herangezogen wurden. Leider gibt es unheimlich viele EU-Normen, wenn man sich deren Text wirklich im Detail anschauen möchte. Bei den meisten Produkten dürfte es sich aber auch ohne Kenntnis des genauen Textes relativ problemlos abschätzen lassen, welche Normen dafür sinnvoll sind.

Darüber hinaus macht es die GPSR zur Pflicht, dass der Hersteller eines Produkts in Shops mit seinem vollen Namen, Adresse und einer Kontaktmöglichkeit wie E-Mail genannt werden muss. Im Falle eines ELF-Produktes bist das im Zweifelsfall du persönlich mit deinem Realnamen (zumindest dann, wenn du über keinen eingetragenen Künstlernamen verfügst oder die Artikel über ein eigenes Unternehmen anbietest).

Weitere Informationen zur GPSR findest du [hier](#).



Spielzeugverordnung - CE-Kennzeichen und Kennzeichnungspflicht

Solltest du planen, ein Gesellschaftsspiel unter der ELF zu veröffentlichen, musst du außerdem die Regelungen zum Anbringen eines CE-Kennzeichens beachten! Hierzu findest du [hier](#) weiterführende Informationen.

Doch auch hier lassen wir dich nicht mit all diesen komplizierten Vorgaben und versuchen, zumindest ein wenig Licht ins Dunkel der Bürokratie zu bringen (auch hier wieder ohne Anspruch auf Vollständigkeit und außerhalb jeder rechtlichen Beratung):

Innerhalb der EU dürfen bestimmte Produkte nur in Umlauf gebracht werden, die das Kennzeichen "CE" tragen. Dabei handelt es sich im Prinzip um nicht mehr und nicht weniger als eine Erklärung des Herstellers (also dir), dass er die Verantwortung dafür übernimmt, dass sein Produkt den grundlegenden Anforderungen in Bezug auf Sicherheit, Gesundheitsschutz und Umweltschutz genügt, die in den relevanten EU-Richtlinien festgelegt sind. Eine Produktgruppe, für die diese Kennzeichnung verpflichtend ist, sind beispielsweise Spielwaren, die zum Gebrauch von Kindern unter 14 Jahren bestimmt sind.

Du bist entsprechend verpflichtet, diese Kennzeichnung auf all deinen Produkten (wie z.B. Gesellschaftsspielen) anzubringen, sofern die minimale Altersempfehlung 14 Jahre unterschreitet. Dazu ist vorgeschrieben, dass du eine sogenannte EU-Konformitätserklärung ausstellst, unterschreibst und aufbewahrst. Diese Erklärung verbleibt bei dir und muss nirgendwo zur Prüfung eingereicht werden, solange niemand danach fragt – was eigentlich nur dann vorkommt, falls es irgendwelche Probleme mit dem Produkt gibt.

Sobald die Erklärung erstellt, ausgedruckt und unterschrieben ist, darfst du das CE-Symbol auf dem Produkt anbringen.