

Jan Falke
Illarion e.V.
Scheffelstr. 19
88045 Friedrichshafen

Friedrichshafen, Februar 2009

Rechteabtretung an den Illarion e.V.

Hallo,

jeder von uns, der etwas für Illarion beisteuert, tut dies – insbesondere weil er dafür kein Geld erhält – aus Überzeugung, Spaß, Anerkennung, Interesse und vieles mehr. Das bereits entstandene Gesamtwerk „Illarion“ ist mit seinem Server- und Clientprogramm, Skripten, Grafiken, Webseiten etc. ein recht komplexes Gebilde geworden. Durch die vielen Beteiligten, die etwas beisteuern, ist mittlerweile eine Situation entstanden, die es notwendig macht, auch rechtlich alles weitestgehend abzusichern. Theoretisch gäbe es die Möglichkeit, dass ein einziger Entwickler die eigenen Nutzungs- und Verwertungsrechte am eigenen Beitrag geltend macht und die Nutzung untersagt. Handelt es sich dann auch noch um betriebswichtige Teile (z.B. Servercode, verwendete Grafiken etc.), müsste der Betrieb des Spiels bis Klärung, Austausch oder Neuentwicklung schlimmstenfalls eingestellt werden!

Daher sollte es im Sinne eines jeden Entwicklers sein, dass seine/ihre Werke in einem für die Spieler jederzeit nutzbaren Illarion zur Verfügung stehen und zuvor genanntes Szenario nicht eintreten kann, sowie die Zukunftsfähigkeit und weiterhin kostenlose Bereitstellung zu gewährleisten.

Der in der Anlage befindliche Vertrag sichert mit Deiner Unterschrift dem Illarion e.V. die notwendigen Rechte an Deinen Beiträgen. Auch wenn die dort aufgeführten Dinge für Dich bisher selbstverständlich waren, benötigt der Verein dies als schriftlichen Nachweis. Ich bitte Dich daher um das Ausfüllen, Unterschreiben und Zurücksenden des Vertrages an meine postalische Adresse.

Vielen Dank und viele Grüße,

Jan „Alatar“ Falke
Vorstandsvorsitzender Illarion e.V.

Anlage
- Formular

Rechteabtretung an den Illarion e.V.

1. Gegenstand und Definition

- 1.1 Diese Bedingungen gelten für alle Leistungen, die der Auftragnehmer dem Auftraggeber bisher erbracht hat oder noch erbringt.
- 1.2 Die Leistungserbringung erfolgt durch Bereitstellung/Ablage auf Servern des Illarion e.V. oder durch Zusendung an Mitglieder des Illarion e.V.
- 1.3 Auftraggeber in diesem Sinne ist der Illarion e.V.
- 1.4 Auftragnehmer ist der Leistungserbringer, der ein Werk für Illarion erstellt und bereitstellt.

2. Nutzungsrecht

- 2.1 An den für den Auftraggeber entwickelten Programmen oder Teilen von Programmen und an allen sonstigen Leistungsergebnissen (wie z.B. Grafiken und Sounds) erwirbt der Auftraggeber unwiderruflich ein ausschließliches, zeitlich und räumlich unbeschränktes, jede bekannte Nutzungsart einschließlich des Rechts zur Umarbeitung, Vervielfältigung, Änderung, Erweiterung und Einräumung einfacher Nutzungsrechte an Dritte umfassendes Nutzungsrecht, soweit sich nicht aus den nachstehenden Absätzen eine Einschränkung ergibt.
- 2.2 Stehen dem Erwerb eines Nutzungsrechts gemäß dem vorstehenden Absatz Rechte Dritter an in die Leistungen eingegangenen Fremdprogrammen oder sonstigen fremden Leistungsergebnissen entgegen, ist der Umfang des Nutzungsrechts des Auftraggebers in einem Vertrag entsprechend zu vereinbaren.
- 2.3 Der Auftragnehmer bleibt befugt, von ihm bei der Erarbeitung der Leistungsergebnisse verwendete Standardprogramme, Programmbausteine, Werkzeuge und von ihm eingebrachtes Know-how weiterhin, auch für Aufträge Dritter, zu nutzen. Eine Vervielfältigung, Bearbeitung oder sonstige Nutzung der für den Auftraggeber erarbeiteten Leistungsergebnisse und Lösungen, ganz oder in Teilen, bedarf der schriftlichen Zustimmung durch den Auftraggeber.
- 2.4 Zur Veröffentlichung für den Auftraggeber erstellter Leistungsergebnisse jeder Art – auch in Teilen – ist der Auftragnehmer nur nach schriftlicher Zustimmung des Auftraggebers berechtigt.

3. Programmcode

- 3.1 Programme werden dem Auftraggeber in maschinenlesbarem Code überlassen.
- 3.2 Für den Auftraggeber individuell entwickelte Programme sind diesem außerdem mit aktuell dokumentiertem Quellcode, sowie einer Kompilier- und Installationsanleitung zu überlassen. Dafür ist das Versionsverwaltungssystem des Auftraggebers zu verwenden. Quellcode, Kompilier- und Installationsanleitung müssen dem Programmstand entsprechen, welcher durch die Nutzer der Programme verwendet wird.

4. Schutzrechte Dritter

- 4.1 Der Auftragnehmer garantiert, dass die vertragsgemäße Nutzung seiner Leistungen Schutzrechte Dritter nicht verletzt.
- 4.2 Im Verletzungsfall stellt der Auftragnehmer den Auftraggeber von allen Ansprüchen frei, die Dritte wegen der Schutzrechtsverletzung gegen den Auftraggeber geltend machen. Im Verletzungsfall ist der Auftragnehmer außerdem verpflichtet, dem Auftraggeber unentgeltlich entweder das Recht zur vertragsgemäßen Nutzung der betreffenden Leistungen zu verschaffen oder diese so abzuändern, dass die Schutzrechtsverletzung entfällt.

4.3 Voraussetzung für die Haftung nach 4.2 ist, dass der Auftraggeber den Auftragnehmer von Ansprüchen Dritter schnellstmöglich verständigt, die behauptete Schutzrechtsverletzung nicht anerkennt und jegliche Auseinandersetzung, einschließlich etwaiger außergerichtlicher Regelungen, entweder dem Auftragnehmer überlässt oder nur im Einvernehmen mit dem Auftragnehmer führt. Die dem Auftraggeber durch die Rechtsverteidigung entstandenen Kosten gehen zu Lasten des Auftragnehmers.

4.4 Soweit der Auftraggeber die Schutzrechtsverletzung selbst zu vertreten hat, sind Ansprüche gegen den Auftragnehmer ausgeschlossen.

4.5 Die Verjährungsfrist für diese Ansprüche beträgt zehn Jahre.

5. Zahlung

5.1 Die vom Auftragnehmer an den Auftraggeber erbrachten Leistungen erfolgen unentgeltlich.

6. Teilunwirksamkeit, Gerichtsstand, anwendbares Recht

6.1 Im Falle der Unwirksamkeit einzelner Vertragsbestimmungen bleiben die übrigen verbindlich. Die Vertragspartner sind verpflichtet, die unwirksame Bestimmung durch eine ihr im wirtschaftlichen Erfolg möglichst gleichkommende Regelung zu ersetzen.

6.2 Gerichtsstand ist der Sitz des für den Auftraggeber allgemein zuständigen Gerichts. Der Auftraggeber kann jedoch den Auftragnehmer auch an dessen allgemeinem Gerichtsstand verklagen.

6.3 Ergänzend zu den Vertragsbestimmungen gilt ausschließlich das für die Rechtsbeziehungen inländischer Parteien maßgebliche Recht der Bundesrepublik Deutschland.

Auftragnehmer:

Vorname, Nachname (Druckschrift)

Datum, Unterschrift
(vorherige Seite auch unterschreiben, wenn
Ausdruck auf mehreren Blättern)

Straße

PLZ, Ort

Land

E-Mail

Homepage, Forum oder Spiel-Account