

GamesProgramming - 4FSC0PD003 0922[COL] - Asset Integration

Name: André Biedermann

In meinem Spieleprojekt habe ich folgende Assets benutzt und werde diese in dem folgenden Text auf die Punkte Attribution, Kommerziellen oder privaten Nutzen, Gewährleistung und Kompatibilität zwischen Lizenzen analysieren.

Asset 1: Wolke

“Lizenz: Copyright 2022 Charlotte Petters

Hiermit wird jeder Person, die eine Kopie dieser Software und der zugehörigen Dokumentationsdateien (die "Software") erwirbt, kostenlos die Erlaubnis erteilt, uneingeschränkt mit der Software zu handeln, einschließlich und ohne Einschränkung der Rechte, Kopien der Software zu verwenden, zu kopieren, zu modifizieren, zusammenzuführen, zu veröffentlichen, zu vertreiben, unterlizenzieren und/oder zu verkaufen, und Personen, denen die Software zur Verfügung gestellt wird, dies zu gestatten, vorbehaltlich der folgenden Bedingungen: Der obige Copyright-Hinweis und dieser Genehmigungsnachweis müssen in allen Kopien oder wesentlichen Teilen der Software enthalten sein. DIE SOFTWARE WIRD OHNE MÄNGELGEWÄHR ZUR VERFÜGUNG GESTELLT, OHNE AUSDRÜCKLICHE ODER STILLSCHWEIGENDE GEWÄHRLEISTUNG JEGLICHER ART, EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF DIE GEWÄHRLEISTUNG DER MARKTGÄNGIGKEIT, DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK UND DER NICHTVERLETZUNG VON RECHTEN. IN KEINEM FALL SIND DIE AUTOREN ODER URHEBERRECHTSINHABER HAFTBAR FÜR JEGLICHE ANSPRÜCHE, SCHÄDEN ODER SONSTIGE HAFTUNG, SEI ES AUS VERTRAG, UNERLAUBTER HANDLUNG ODER ANDERWEITIG, DIE SICH AUS DER SOFTWARE ODER DER NUTZUNG ODER DEM SONSTIGEN UMGANG MIT DER SOFTWARE ERGEBEN ODER DAMIT ZUSAMMENHÄNGEN. “ - Petters,C.(2022)



Asset 2: 2D Hand Painted - Town Tileset

Lizenz GameDevMarket

“4. LIZENZ (A) - Für Käufe, die nach 00:00 Uhr (GMT) am 15. Januar 2019 getätigt werden

4.1. Eine "Lizenz" bedeutet, dass der Verkäufer GDN (ausschließlich zum Zweck der Unterlizenzierung an den Käufer) und GDN dem Käufer (im Wege der Unterlizenzierung) eine nicht-exklusive, unbefristete Lizenz gewährt, um; (a) den Lizenzgegenstand zu nutzen, um abgeleitete Werke zu erstellen; und



(b) den Lizenzgegenstand und alle abgeleiteten Werke als Teil sowohl von nicht-monetarisierten Medienprodukten als auch von monetarisierten Medienprodukten zu verwenden, ohne Beschränkung der Anzahl der Projekte, in denen der Lizenzgegenstand verwendet werden darf. In beiden Fällen können die lizenzierten Vermögenswerte in Medienprodukten verwendet werden, die entweder:

- i) für den eigenen persönlichen Gebrauch des Käufers verwendet werden; und/oder
- ii) für den kommerziellen Gebrauch des Käufers verwendet werden; in diesem Fall kann der Käufer sie gegen eine von ihm festgelegte Gebühr vertreiben, verkaufen und liefern.

4.2. Eine Lizenz berechtigt den Käufer nicht dazu:

- (a) den lizenzierten Vermögenswert oder abgeleitete Werke in einem Logo, Warenzeichen oder einer Dienstleistungsmarke zu verwenden;
- (b) den Lizenzgegenstand oder abgeleitete Werke zu verwenden, zu verkaufen, zu teilen, zu übertragen, zu verschenken, in Unterlizenz zu vergeben oder weiterzugeben, es sei denn als Teil des betreffenden Medienprodukts; oder
- (c) dem Benutzer des Medienprodukts zu erlauben, den lizenzierten Vermögenswert oder die abgeleiteten Werke zu extrahieren und außerhalb des betreffenden Medienprodukts zu verwenden. " - *Terms & Conditions*. (o. D.). GameDev Market

Attribution(engl.) beschreibt, dass ein urheberrechtlich geschütztes Werk dem Ersteller zugeschrieben werden soll/muss. Dies kann durch angemessene Urheber- und Rechtsangaben erfolgen, in dem z.B. ein Link zum Ursprung (bei Downloads) des Werkes genannt wird, sowie die namentliche Nennung des ursprünglichen Erstellers bzw. Rechteinhaber. Ebenso müssen Angaben gemacht werden, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, dass der Lizenzgeber einen exklusiv unterstützt. Im Bereich urheberrechtlich geschützter Werke ist es Common Practice, dass eine Attribution erfolgt, auch ohne dass diese in der Lizenz explizit gefordert ist, dies kann z.B. durch eine Nennung in den Credits erfolgen.

Commercial/Private use, beschreibt bei Betrachtung von urheberrechtlich geschützten Werken. Die Erlaubnis bzw. Verweigerung der kommerziellen Nutzung der Werke zu Zwecken der Monetarisierung. Commercial use Lizenzen erlauben die Nutzung von Werken zur Monetarisierung, zu Werbezwecken für Unternehmen und zu Zwecken, die direkt oder indirekte monetäre Gewinne nach sich ziehen. Erlaubt sind unter Personal use Lizenzen nur solche Tätigkeiten, welche nicht ein Unternehmen bewerben, hierbei sind z.B. aber Persönliche Social Media Accounts ausgenommen, sofern mit diesen keine Gewinnabsicht verfolgt wird und solche Veröffentlichungen, welche weder direkt, noch indirekt monetarisiert werden.

Zu Asset 1: Die Lizenz von Asset 1 erlaubt eine kommerzielle Nutzung.

Zu Asset 2: Die Lizenz von Asset 2 erlaubt eine kommerzielle Nutzung

Gewährleistung beschreibt allgemein das Entstehenmüssen für eine mangelhafte Leistung. Die Gewährleistung unterscheidet sich von der Übernahme einer Garantie. Im deutschen Rechtsraum ist das Gewährleistungsrecht ein Teil des Leistungsstörungenrechts. In Bezug auf urheberrechtlich geschützte Werke wie z.B. Software bedeutet, dass die Gewährleistung nur für lizenzierte Endbenutzer gilt, nicht aber z.B. für Kunden der Lizenzierten Endbenutzer. In Bezug auf Auftragsarbeiten (z.B. Grafiken) bedeutet die Gewährleistung, dass vor der finalen Abnahme/Übergabe des Werkes eventuelle, nicht der ursprünglichen Anforderung entsprechende Mängel beseitigt sind.

Zu Asset 1: Asset 1 wird gemäß Lizenz ohne Mängelgewähr zur Verfügung gestellt..

Zu Asset 2: Asset 2 wird gemäß Lizenz ohne Mängelgewähr zur Verfügung gestellt.

Copyleft beschreibt eine Klausel in Nutzungslizenzen, die verhindern soll, dass Bearbeitungen und Vervielfältigungen eines Werkes erstellt werden, welche mit Nutzungseinschränkungen versehen wurden, die das ursprüngliche Werk selbst nicht hat. Dabei ist die Bearbeitung und Vervielfältigung selbst jedoch auf gewisse Arten erlaubt. Der Lizenzgeber ist dabei jedoch nicht von diesen Einschränkungen betroffen.

Zu Asset 1: Da in der Lizenz ausdrücklich festgehalten wird, dass der Teil in dem festgehalten wird wie Bearbeitung und Vervielfältigung des Assets zu handhaben ist in eventuellen Abwandlungen des Assets weiterhin enthalten sein muss, ist Copyleft in diese Lizenz integriert.

Zu Asset 2: Es ist nicht erlaubt, die Werke in einem Logo, Warenzeichen oder Dienstleistungsmarken zu verwenden. Der Lizenzgegenstand darf nicht in abgeleiteten Werken verwendet, verkauft, geteilt, übertrage, verschenkt oder in Unterlizenzen vergeben werden. Es darf nur für das Medienprodukt genutzt werden.

Kompatibilität zwischen Lizenzen ist insofern relevant, als dass sich einzelne Lizenzen in ihren Bestimmungen gegenseitig "behindern" können, sollten unterschiedliche Lizenzierte Werke in einem Gesamtwerk zusammengefasst genutzt werden. Lizenz A könnte eine Veröffentlichung zwar erlauben, aber nur zu privaten/ nicht-monetarisierten Zwecken. Lizenz B hingegen könnte eine monetarisierte Veröffentlichung erlauben.

Abschließend betrachtet, schließen sich beide Lizenzen lizenztechnisch nicht aus. Ausschließlich die Lizenz die des GameDev Markets fasst einen limitierenden Rahmen im Vertrieb der Werke in kommerziellen Zwecken, jedoch nicht die MIT-Lizenz von Charlotte Petters. Im finalen Projekt müssen vor allem die Lizenzen des zweiten Assets des Game Dev Markets beachtet und erfüllt werden, da die MIT Lizenz keine relevanten rechtlichen Limitierungen schafft.

Quellen:

- Asset 1 - Charlotte Petters, 2022
- Asset 2 - 2D Hand Painted - Town Tileset
<https://www.gamedevmarket.net/asset/2d-hand-painted-town-tileset-6626/> - Terms & Conditions. (o. D.). GameDev Market. Abgerufen am 3. November 2022, von <https://static.gamedevmarket.net/terms-conditions/>
- <https://static.gamedevmarket.net/terms-conditions/#pro-licence> - Terms & Conditions. (o. D.). GameDev Market. Abgerufen am 3. November 2022, von <https://static.gamedevmarket.net/terms-conditions/>
- <https://support.creativemarket.com/hc/en-us/articles/360021010094-Personal-Licence-FAQ> - Security Check. (o. D.). Abgerufen am 3. November 2022, von <https://support.creativemarket.com/hc/en-us/articles/360021010094-Personal-Licence-FAQ>
- <https://de.wikipedia.org/wiki/Copyleft> -Wikipedia-Autoren. (2003, 26. April). Copyleft. <https://de.wikipedia.org/wiki/Copyleft>