

# A x E

## Antworten & Erklärungen für die ORC-Lizenz

- **Wie funktioniert die ORC-Lizenz?**

- Die ORC-Lizenz ist unabhängig vom Spielsystem, sodass jeder sein Spiel problemlos für andere zur Nutzung freigeben kann. Wenn Sie den ORC-Hinweis in Ihr Spielwerk einfügen, stehen Ihre schützenswerten Spielmechanik sowie jegliche Produktidentität, die Sie ausdrücklich der Spielergemeinschaft gewidmet haben, anderen zur Nutzung unter der ORC-Lizenz offen.
- Alles, was Sie tun müssen, ist, einen ORC-Hinweis in Ihr Produkt einzufügen und schon sind Sie fertig. Der ORC-Hinweis sieht etwa wie folgt aus:

ORC-Bekanntmachung	Dieses Produkt ist unter der ORC-Lizenz lizenziert, die in der Library of Congress (U.S.A.) unter <i>TXOOO</i> zu finden ist und ebenso online an verschiedenen Stellen verfügbar ist, unter anderem unter <a href="http://www.azoralaw.com/orclicense">www.azoralaw.com/orclicense</a> , <a href="http://www.gencon.com/orclicense">www.gencon.com/orclicense</a> und andere. Alle Garantien werden - wie dort dargelegt - abgelehnt.
Zuschreibung	<i>Dieses Produkt ist kompatibel mit und basiert auf dem folgenden ORC-Inhalt: Raptor Game System v1.0, © Azora Entertainment, Corp. Entworfen von Brian Lewis &amp; Eugene Belyi. Wenn Ihnen unser ORC-Inhalt gefällt und Sie den Inhalt verwenden, nennen Sie uns in Ihrem Produkt wie folgt: Raptor Imperium, © OKthulhu Games, Inc. und entworfen von Cher Luck.</i>
Produktidentität	Zu den Elementen der nicht unter diese Lizenz fallenden Produktidentität in diesem Produkt gehören unter anderem: <i>Blutschnabel, Thondor, Glamfeather, Richard der Gerechte</i> sowie alle Elemente im Rahmen der ORC-Lizenz, die Produktidentität sind oder als diese bezeichnet sind.

Ausdrücklich be- zeichneter ORC-In- halt	Die folgenden Elemente sind Eigentum des Lizenzgebers und würden andernfalls Produktidentität darstellen und werden hiermit ausdrücklich als ORC-Inhalt bezeichnet: Die Namen der einzelnen Klassen von Berufen wie zum Beispiel <i>Raptor</i> , <i>Wrangler</i> .
--	--

- Wir haben die ORC-Lizenz entwickelt, um Ihnen das Recht zu geben, die urheberrechtlich geschützte Spielmechanik eines ORC-Lizenzgebers einfach und sicher zu nutzen. Rollenspiele vereinen in erstaunlicher Weise schätzenswerte kreative Beschreibungen mit nicht geschützten Spielregeln in einer Weise, die rechtlich schwer zu trennen ist. Dies hat eine abschreckende Wirkung auf die Kreativität in unserer Branche. Die ORC-Lizenz gewährt den Nutzern eine Lizenz für den Urheberrechtsschutz, der in dieser komplexen Form des geistigen Eigentums besteht, ohne dass die Verlage Anwälte beauftragen müssen, um das, was urheberrechtlich geschütztes, von dem zu trennen, was nicht geschützt ist. Der Sinn dieser Lizenz ist es also, der Spielgemeinschaft Komfort, Vertrauen und Sicherheit zu geben. Die Lizenz reduziert die Gefahr von Rechtsstreitigkeiten, die einen kleinen Verlag, der im Recht ist und im guten Glauben handelte, leicht in den wirtschaftlichen Ruin treiben könnte. Auf diesem Wege schaffen wir das, was die Open-Source--Gemeinschaft einen positiven Kreislauf nennt, in dem wir unsere Spiele so weiterentwickeln, dass sie das Beste sind, was sie sein können.
- ***Ich wünschte, es wäre einfacher***
  - Jawohl. Das würden wir uns auch wünschen. Wir haben uns, wo immer dies möglich war, für die Einfachheit entschieden. Dort, wo wir allerdings vor der Entscheidung zwischen präziser Formulierung und Einfachheit standen, haben wir uns für die präzise Formulierung entschieden. Wir wünschten, es wäre einfacher, aber das Urheberrecht in zwei Hälften zu teilen, ist eine Herausforderung. Wir wollen, dass die Lizenz sehr lange hält und allen erdenklichen rechtlichen Anfechtungen standhalten wird. Wenn es einen Weg gegeben hätte, es einfacher zu machen, hätten wir diesen beschritten.

- **Wer kontrolliert die ORC-Lizenz?**
  - Niemand kontrolliert die ORC-Lizenz. Wir halten es für wichtig, dass es keine übergeordnete Organisation gibt. Jede von Menschen kontrollierte Organisation kann politisiert, übernommen oder korrumpiert werden. Die Integrität der Lizenz ergibt sich daraus, dass sie nicht aktualisiert oder überarbeitet werden kann. Keine Aktualisierung könnte eine bereits bestehende Lizenz ändern und kein Lizenzgeber oder Lizenznehmer kann gezwungen werden, eine von einem Dritten vorgeschlagene Überarbeitung zu akzeptieren. Wenn jemand in der Zukunft eine neue Lizenz vorschlagen möchte, kann er das selbstverständlich jederzeit tun.
  
- **Kann die ORC-Lizenz aktualisiert werden? Kann sie widerrufen oder geändert werden? Kann ich mein Material zurückziehen, wenn ich es lizenziert habe?**
  - Nein. Die ORC-Lizenz kann von niemandem geändert, aufgehoben oder außer Kraft gesetzt werden. Niemals. Es wird keine Folgeversion geben.
  
- **Warum hat Azora die ORC-Lizenz als sogenanntes eingetragenes Urheberrecht bei der US Library of Congress hinterlegt?**
  - Wir brauchten ein System, welches sicherstellt, dass niemand die Lizenz ändern kann, sobald sie veröffentlicht ist. Deswegen haben wir beschlossen, die Lizenz als sogenanntes eingetragenes Urheberrecht bei der US Library of Congress zu hinterlegen, sodass es im Falle eines Rechtsstreits eine unabänderliche, unbeteiligte Partei, nämlich die Regierung der Vereinigten Staaten von Amerika, geben würde, die über das Original verfügt.
  - Wir wollten keine kontrollierende Organisation, weil jede Organisation politisiert und manipuliert werden kann. Wir konnten keine Host-Site finden, bei der wir Ihnen garantieren konnten, dass sie die Lizenz niemals ändern oder ihre Bedingungen manipulieren würde. Wir hoffen, dass diese Lizenz viele Jahrzehnte hält.
  - **Azora law wird niemals das Urheberrecht an der ORC-Lizenz durchsetzen.** Wenn Sie eine abgeleitete Lizenz auf der Grundlage der ORC-Lizenz erstellen möchten, erteilen wir Ihnen hiermit die uneingeschränkte Erlaubnis dazu.

- **Wenn es keine Organisation gibt, wer setzt die ORC-Lizenz denn durch?**
  - Wenn Sie die ORC-Lizenz verletzen, können alle vorgelagerten Lizenzgeber Sie verklagen, um die Lizenz durchzusetzen. Der Rechtsbehelf dieser Lizenzgeber ist aber darauf beschränkt, Sie zur Einhaltung der Lizenz zu zwingen. Sobald Sie die Verletzung behoben haben, wird die Lizenz ab dem Datum der Verletzung wieder in Kraft gesetzt.
  - Wir haben absichtlich keine Gerichtsbarkeit angegeben, was bedeutet, dass jeder, der gegen die Lizenz klagt, den Rechtsstreit vor seiner nationalen Gerichtsbarkeit führen muss. Dies ist ein Instrument, das von Rechtsstreitigkeiten abschrecken soll.
  
- **Kann ich meine Inhalte aus der ORC-Lizenz wieder herausnehmen, wenn ich sie bereits einmal unter die ORC-Lizenz gestellt habe?**
  - Nein. Sobald Sie Ihre Inhalte unter der ORC-Lizenz freigegeben haben, haben Sie der Welt das Recht gegeben, ORC-Inhalte in diesem Produkt immer unter den Bedingungen dieser Lizenz zu verwenden.
  
- **Kann ich die ORC-Inhalte für ein Brettspiel verwenden?**
  - Ja. Sie können die Inhalte für jede Art von Spiel verwenden, die Sie sich vorstellen können.
  
- **Was ist mit digitalen Rechten?**
  - Die digitalen Rechte sind vollständig enthalten. Nichts in dieser Lizenz schränkt die Plattform ein, auf der der ORC-Inhalt genutzt werden kann. Abschnitt II.a. der Lizenz gibt den Nutzern ausdrücklich das Recht zur Nutzung von ORC-Inhalten „in allen Medien und Formaten, ob jetzt bekannt oder in Zukunft geschaffen“.
  
- **Wie lange ist die ORC-Lizenz gültig?**
  - Für immer. Die Lizenz gilt technisch gesehen für die Dauer der Urheberrechte, aber wenn der Urheberrechtsschutz ausläuft, können Sie den Inhalt immer noch verwenden, weil er dann gemeinfrei wird und jeder ihn ohne Einschränkungen nutzen kann.

- **Gibt es SRDs?**
  - Es wird wahrscheinlich ein Äquivalent dazu geben, aber die Lizenz ist so konzipiert, dass dies nicht erforderlich ist. Der vierte Teil der ORC-Bekanntmachung (siehe oben) gibt Ihnen die Möglichkeit, den Inhalt von Systemressourcendokumenten aufzunehmen. Jemand könnte ein Systemressourcendokument (SRD) erstellen, welches etwas enthält, von dem der Ersteller glaubt, dass es ein rein spielmechanisches System sein könnte. Die ORC-Lizenz verwendet ein Definitionssystem, welches festlegt, was lizenziertes ORC-Inhalt ist und was nicht lizenziertes, originäre Produktidentität ist und nimmt den Verlagen damit Verwaltungsaufwand ab. Wir glauben, dass diese Definition hinreichend klar und eindeutig genug sind, um es Spieleentwicklern, Verlegern und Rechtsanwälten zu ermöglichen, zu einem gemeinsamen Verständnis darüber zu kommen, was lizenziert ist und was nicht und zwar ohne den administrativen Aufwand, eine SRD für jedes Produkt erstellen zu müssen.
  
- **Ich habe gerade die Lizenz erhalten, ein RPG auf dem neuesten Hollywood-Blockbuster aufzubauen! Kann ich dies mit der ORC-Lizenz tun?**
  - Auf jeden Fall. Da Sie nicht verpflichtet sind, Ihre Produktentität an die ORC-Gemeinschaft zu lizenzieren, können Sie RPGs für jede Sportliga, jedes Filmfranchise oder jede Marke entwickeln, ohne deren Vermögenswerte zu gefährden. Wir haben mit den meisten großen Filmstudios und Sportligen verhandelt und obwohl diese oft mit dem Wunsch an den Verhandlungstisch kamen, alles zu besitzen, einschließlich der Spielmechanik, haben wir es selten versäumt, sie aufzuklären und schließlich Klausel in den Verträgen durchzusetzen, kraft derer sie anerkennen, dass sie das Spielsystem gerade nicht besitzen, was der Kern der ORC-Lizenz ist.
  
- **Kann ich mitteilen, auf welchem Hauptspiel mein Produkt basiert?**
  - Das können Sie. Die markenrechtliche Doktrin der „Nominative Fair Use“ besagt, dass Sie mitteilen können, dass Ihr Produkt mit einem anderen Produkt kompatibel ist. Wenn Sie sagen wollen, dass Ihr Abenteuer mit einer berühmten Marke kompatibel ist, hatten Sie schon immer unter folgenden Voraussetzungen das Recht dazu: (a) Sie verwenden nicht die fremde Produktidentität der berühmten Marke und (b) Sie implizieren nicht, dass Sie von den Unternehmen, die Inhaber dieser Marke sind, autorisiert oder unterstützt werden.

- **Warum nicht Creative Commons?**

- Wir waren sehr bemüht, eine solche Lizenz einzuführen, aber wir sind auf zwei unlösbare Probleme gestoßen:

(a) Wizards verwendete CC BY 4.0, was ihm das Recht gibt, den Inhalt des SRD zu verwenden, den er bestimmt. Dies war zwar eine wunderbare Zusicherung für die Spielergemeinschaft, dass 5e für immer vertrauensvoll genutzt werden kann. Wenn aber ein anderes Unternehmen auf dieser Engine aufbaut, sind die Innovationen leider in ihrem Produkt gefangen und werden nicht automatisch an die Spielergemeinschaft weiter lizenziert. Dadurch wird der oben beschriebene positive Kreislauf, auf welchem Open-Source-Gemeinschaften gerade aufgebaut sind und beruhen, unterbrochen.

(b) CC BY SA 4.0 ist eine „share-alike“-Lizenz, unter welcher der ursprüngliche Lizenzgeber sein Lizenzmaterial auf den ORC-Inhalt beschränken kann. Leider verlangt die „share-alike“-Bestimmung, dass die nachgelagerte Gemeinschaft ihre gesamte Arbeit teilt. Wir hätten dies gerne gemacht, aber es hätte gegen die Lizenzbedingungen verstoßen, die nachgelagerte Gemeinschaft darauf zu beschränken, nur ihre ORC-Inhalte zu lizenzieren.