



Wenn zwei sich streiten, freut sich ...

Niemand. In diesem Fall sind schließlich zwei Freunde aneinandergeraten, die bislang nichts dagegen hatten, zur Nürnberger Spielwarenmesse ein winziges Erlanger Zimmer zu teilen. Oder tagelang in einem noch nicht wieder verputzten Kellerraum TSRs *ONSLAUGHT* zu spielen. Aber warum geht uns das etwas an? Weil einer Autor, der andere Verleger ist und beide sich über ein Spiel zerstritten haben. Was ja ihre Privatangelegenheit wäre, hätte das Zerwürfnis nicht als Postings auf www.boardgamegeek.com von jedem nachgelesen werden können. Zuvor war das Problem dadurch akut geworden, dass beide Beteiligten getrennt einen neuen Hersteller für das fragliche Spiel suchten. Abgesehen davon, dass man als Verlag völlig von Sinnen sein muss, sich in solch einen ungeklärten Urheberschaftsfall hineinziehen zu lassen, wäre das Spiel schon etwas Mühe wert. Dem Rezensenten in *spielbox 5/02* hatte es durchaus zugesagt. Einleitend war dort noch amüsiert zur Kenntnis genommen worden, dass ein Martin Wallace-Spiel in dessen Eigenverlag in Lizenz eines anderen Verlages (Winsome Games) erscheint.

Inzwischen hat die Angelegenheit ihre spaßige Seite verloren; zwar beschäftigt sie noch immer nicht die Gerichte, zumindest aber einen Richter aus der Spieleszene als

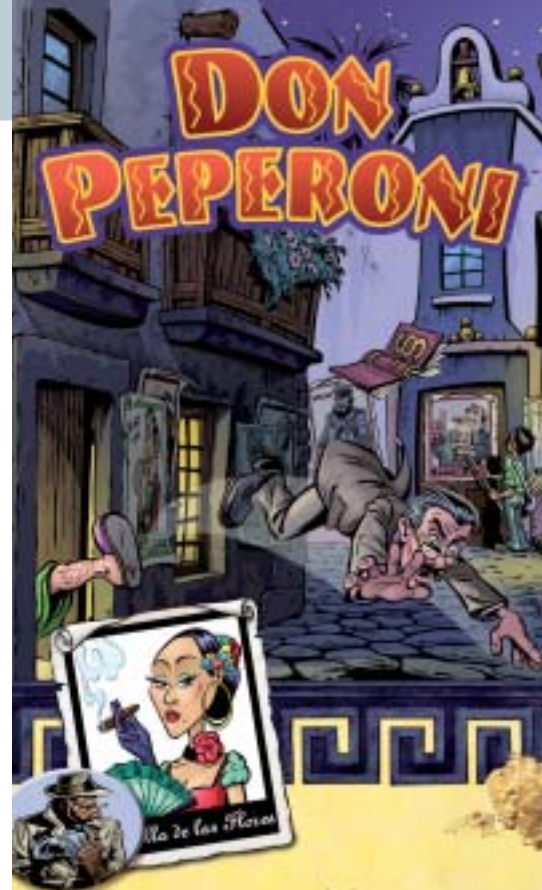
Schlichter. Was dieser Unparteiische klären muss, ist die Frage, ob redaktionelle Arbeit in diesem speziellen Fall einen Urheberrechtsanspruch begründet hat, unterscheidet sich der Prototyp „Brummie Rails“ doch merklich von dem, was nach Weiterentwicklung durch John Bohrrers Winsome-Team als *AGE OF STEAM* zu haben war.

Die Frage könnte von zentraler Bedeutung im Spielbereich sein, wenngleich sie hierzulande bislang nicht zu öffentlichen Zerwürfnissen geführt hat. Schließlich kommt die Minderheit aller Spiele so auf den Markt, wie sie eingereicht worden ist. Wer jemals Spiele-Prototypen näher angeschaut hat, kann abschätzen, dass bis zur Veröffentlichung nicht nur an Äußerlichkeiten gearbeitet werden muss.

Es mag an der Lobbyarbeit in eigener Sache liegen, die hierzulande von, aber auch schon vor der *SAZ* so erfolgreich betrieben wurde: Wenn bei Spielen überhaupt von geistigem Eigentum die Rede ist, sind ihre Autoren gemeint. Wer professionell oder aus Spaß an der Freude zur Entwicklung eines Spieles beigetragen hat, kann froh sein, wenn ihm am Ende der Regel Dank ausgesprochen wird. Ein ganz anderes Bild bieten amerikanische Verlage wie Fantasy Flight Games oder Avalon Hill, sind in deren Anleitungen neben den Autoren nahezu immer auch „Developer“ angegeben, jene Personen, die den Spielen zur Marktreife verholfen haben. Etwas, das deutschen Spielen auch gut zu Gesicht stünde. Welche Urheberrechte dies begründet, ist eine Frage, die dann natürlich auch beantwortet sein müsste. Viel zu ernten gäbe es für die Redakteure aber wohl nicht. Nach hiesigen Gepflogenheiten schätzen Gerichte die Schöpfungstiefe einer Bearbeitung im Vergleich zur Urfassung generell sehr gering. Da nützt es gar nichts, wenn erst in der Redaktion ein Schwein zur Nachtigall wurde. Und um überhaupt eine Chance zu haben, muss man als Kläger dann auch noch an einen Richter mit Spielevorstand geraten. Wieviele dürfte es davon schon geben? *Matthias Hardel*



**Rückseite des Corpus Delicti:
War die Lizenzangabe
nur eine freundliche Geste?**



DAS WAHLFIEBER IST AUSGEBROCHEN:

Werden Sie der nächste Bürgermeister von Peperoni sein?

Ein cleveres Bluffspiel für spendierfreudige Lokalpolitiker!



Pegasus Spiele

www.pegasus.de