

Copyright in Spielen

WARUM ANWÄLTE BEIM GAMEDESIGN MITREDEN

Wem gehört das Wort »Conflict« und wer darf es in einem Spielnamen verwenden? Diese Frage befeuert einen aktuellen Rechtsstreit zwischen zwei Entwicklerstudios. Klingt nach einem trockenen Thema, doch der Ausgang solcher Verfahren betrifft uns als Spieler alle. Von Dennis Kogel

Es war ein Kampf, der wirkte wie David gegen Goliath: Ein kleines sympathisches Indie-Studio gegen einen Giganten der Spieleindustrie. Mojang, die Macher von Minecraft, gegen ZeniMax, die Mega-Firma hinter Bethesda, den Entwicklern von Skyrim und Fallout. Genau dieser Kampf sorgte 2011 für Schlagzeilen, als Mojang überraschend ein neues Spiel nach Minecraft ankündigte: Scrolls, ein kartenbasiertes Online-Taktikspiel (siehe Kasten). ZeniMax war mit diesem Namen alles andere als glücklich: Die Verwechslungsgefahr zwischen »Scrolls« und »The Elder Scrolls« sei einfach zu groß. Markus »Notch« Persson, der krawallige Minecraft-Erfinder, schlägt Alternativen vor: Man könne das doch einfach bei einer freundlichen Runde Quake entscheiden? ZeniMax hat eine andere Antwort: Anwälte. Sie verklagen das kleine schwedische Studio – und lösen eine industrieweite Debatte aus: Wem gehören die Worte, die Ideen, die Konzepte, die Spiele ausmachen? Kann schon die Benutzung von Worten, die allgemeiner Sprachgebrauch sind, dazu führen, dass ganze Heerscharen von Anwälten anfangen, Stempel und Briefpapier aus der Schreibtischschublade zu holen? Die Antwort ist: ja. Das zeigt ein aktueller Fall, über den bisher noch kaum berichtet wurde. Grund genug, in diesem Report mal etwas genauer zu beleuchten, wie sehr vermeintlich absurde rechtliche Fragen die Spieleentwicklung beeinflussen.

Der Conflict-Konflikt

Das Wort, um das es sich in diesem aktuellen Fall dreht, ist »Conflict« und es hat anscheinend einen Besitzer: Square Enix. Das erfährt ein Entwicklerteam auf der Insel Malta eher überraschend: »Wir haben im Laufe des Jahres 2016 bei der Europäischen Agentur für Markenrecht, der EUIPO, unsere Marke ange-

meldet«, erzählt Nick Porsche im Interview mit GameStar. Porsche ist Managing Director bei Dorado Games. Seine Marke heißt Conflict of Nations: World War 3, ein browserbasiertes Free2Play-Strategiespiel, das letztes Jahr auch auf Steam erschienen ist. »Mit dieser Einreichung besteht dann immer auch ein Widerspruchsrecht anderer Firmen oder auch Einzelpersonen, die dann gegen diese Marke vorgehen können, wenn sie das möchten. Und das ist uns dann mit Square Enix passiert.«

In einem Anwaltsschreiben, das GameStar vorliegt, heißt es: »Die Marke von Square Enix, Conflict, ist in ihrer Gänze enthalten in der Marke der Anwörter, Dorado Games.« Moment. Square Enix? Conflict? Für viele Spielerinnen und Spieler dürfte diese Verbindung nicht offensichtlich sein. Und sie ist es auch nicht. Zwischen 2002 und 2008 war Conflict der Name einer Militär-Shooter-Reihe, in der tapfere US-Soldaten Horden von arabischen Terroristen niederschießen. Die Geschichte der Conflict-Reihe ist auch die Geschichte der britischen Spieleindustrie – und einer ziemlich undurchsichtigen Rechte-Situation. Denn mit Square Enix hatten die britischen Entwickler Pivotal nichts zu tun, als sie Spiele über den Irak-Krieg entwickelten. Nach Umstrukturierungen, Fusionen und Verkäufen landete Pivotal aber bei Tomb-Raider-Hersteller Eidos Interactive, der gleichzeitig mit dem Publisher SCI fusionierte, nur um 2008 Pivotal zu schließen und dann 2009 von Square Enix geschluckt zu werden (selbst eine Fusion von Square und Enix). Und so landeten auch die Rechte von Conflict bei Square Enix.

Über zehn Jahre nach dem letzten Titel, dem Flop Conflict: Denied Ops (GameStar-Wertung: 49%), könnte man denken, dass die Reihe in Vergessenheit geraten sei, dass sie keine Rolle mehr spiele. Dem ist nicht so, sagen die Anwälte: »Die Marke

Das ist Caller's Bane, früher bekannt als Scrolls und der Auslöser einer der bekanntesten Rechtsstreitigkeiten der Spieleindustrie.



In Conflict of Nations: World War 3 geben wir Einheiten Befehle und warten dann mehrere Stunden darauf, dass sie ausgeführt werden.



Um den Namen Conflict of Nations überhaupt benutzen zu können, mussten die Entwickler einen Deal machen mit dem Team hinter einem anderen Spiel, Reigns: Conflict of Nations.



Reigns ist ein komplexes Strategiespiel im Stil der Paradox-Spiele. Es kommt aus Russland.



von Square Enix wurde 16 Jahre lang für Computerspiele benutzt. Jahr um Jahr waren die Spiele so erfolgreich, dass zahlreiche Fortsetzungen produziert wurden. Das ist außerordentlich für die Videospielindustrie, in der viele Spiele nach Erscheinen aus der Wahrnehmung verschwinden. Square Enix hat sich mit Conflict einen Ruf erarbeitet, bei dem Konsumenten erwarten werden, dass jedes neue Computerspiel, das vom Wort Conflict als Hauptelement Gebrauch macht, von Square Enix stammt, wenn es sich ebenfalls um ein Kriegsspiel handelt.«

Angst vor Rufschädigung

Aus den Unterlagen geht hervor, dass das Problem vor allem aus zwei Aspekten besteht: Nick Porsche und Dorado Games würden auf den angeblich auch heute noch erfolgreichen Conflict-Markennamen aufspringen und sich so unfaire Vorteile sichern. Und: Spielerinnen und Spieler, die gewohnte Conflict-Qualität erwarten, könnten vom Browserspiel Conflict of Nations schwer enttäuscht werden: »Eine einzelne negative Review kann die Wahrnehmung und somit auch die Verkäufe eines Spiels signifikant beeinflussen«, heißt es im Anwaltsschreiben an Dorado Games. »Meinungen von Konsumenten solcher Produkte werden sehr schnell über das Medium Internet geteilt.«

Die Macht einzelner Reviews sei mal dahingestellt, aber die von Square Enix beauftragten Anwälte sehen nur eine mögliche Konsequenz: Dorado Games darf ein Spiel über globale Konflikte zwischen Nationen nicht Conflict of Nations nennen. Sie sollen einen Vertrag unterschreiben, in dem sie etwa zusichern, ihr Spiel nicht für den PC anzubieten, sagt Porsche.

»Das war für uns nicht praktikabel«, addiert Porsche. »Das ist ja genau unsere Veröffentlichungsbasis.« Das Team entscheidet sich, am Namen festzuhalten. »Weil wir von vornherein der Meinung waren, dass das, was Square Enix da versucht, nicht okay ist. Dieser Titel beschreibt unser Spiel schön und wir finden, dass es keinen Grund gibt, warum ein großes Unternehmen wie Square Enix das Recht haben sollte, auf einem Titel wie Conflict einfach zu beharren«, erklärt uns Nick Porsche. Wirtschaftliche Gründe spielen natürlich auch mit rein. »Wir haben auch festge-

stellt, dass wir mit diesem Titel relativ gute Werte in der Online User Acquisition haben.« Auf Deutsch: Mit dem Namen Conflict of Nations: World War 3 lässt sich günstig online Werbung schalten, weil diese Wortkombination – warum auch immer – besonders viele Menschen dazu verlockt, auf die Werbung zu klicken und sich das Spiel dann auch wirklich anzuschauen. »Das ist für uns im Free2Play-Bereich enorm wichtig, dass man die Werbekosten niedrig hält.«

Tatsächlich war der Name so gut, dass Dorado Games ihn sogar kaufen musste, vom russischen Publisher 1C Company, der die Rechte am Strategiespiel Reigns: Conflict of Nations hat.

»Mit denen haben wir tatsächlich Kontakt aufgenommen und uns die Rechte gesichert. Da haben wir eine Ablösung vereinbart und dann auch bezahlt und das war eigentlich sehr schön, sehr positiv«, so Porsche. Ob die russischen Entwickler ebenfalls mit Square Enix zu tun hatten, ist nicht bekannt, eine Anfrage an den Publisher blieb unbeantwortet.

Square Enix ging auf solche Deals wie zwischen Dorado und 1C Company bisher nicht ein. Darum gehen die Entwickler zum Gegenangriff über: »Wir haben jetzt einen Löschungsantrag bei der EUIPO für die Marke Conflict gestellt.« Wie das ausgeht, ist im Moment nicht klar, auch wenn sich Nick Porsche zuversichtlich gibt. Klar ist aber: Die Lage ist verworren und selbst Entwickler, die wie Porsche seit über 20 Jahren in der Spieleindustrie arbeiten, stolpern über rechtliche Fragen. Grund genug für uns, das alles von einem Experten aufdröseln zu lassen.

Die kleine GameStar-Spielrecht-Kunde

Wer über Spielrecht spricht, kommt nicht vorbei an der ZDF-Serie »Forsthaus Falkenau«. »Da wird ein Förster aus dem Bayerischen Wald in den Schwarzwald versetzt«, erzählt Anwalt Kai Bodensiek. Die Serie erzählt in 24 Staffeln und 321 Folgen über 25 Jahre die Geschichte eines fischen, verwitweten Försters und seines chaotischen Familienlebens. Das Problem dabei: Ein Autor, der dem ZDF nur ein Jahr vor Start eine Serie pitcht. »Da ging es um einen Förster, der aus dem Norddeutschen versetzt wird in den Bayerischen Wald«, sagt Bodensiek. »Er zieht um mit seiner Familie, seine Frau ist verstorben, er hat drei Mädels und es kommt immer wieder zu Konflikten.« Für den Autor ist klar: Das ZDF hat die Idee geklaut. Er verklagt den Sender – und wird abgewiesen. Bodensiek: »Das Gericht sagte: Geschichten über Förster kennen wir zu Genüge, da ist nix Kreatives dran.« Willkommen in der verworrenen Welt des Urheberrechts.

»Marken- und Urheberrecht für Spieleentwickler erklären? Und wir haben jetzt sechs Stunden Zeit?« Haben wir nicht, darum bekommen wir von Rechtsanwalt Kai Bodensiek die verdichtete Kurzfassung über Spielrecht, die sowohl für Spieler als auch Spieleentwickler einiges klarer machen soll.

Bodensiek kennt sich aus, der Anwalt berät Publisher, ist Mitglied im GAME, dem Verband der deutschen Games-Branche, und gibt Seminare an der Games Academy sowie an diversen Unis. Und was hat nun eine deutsche Förster-Serie mit Videospielen zu tun? Nun, sie zeigt, dass Urheberrecht eine sehr



Das Spiel soll Taktiker ansprechen, die zu wenig Zeit für Starcraft haben, aber immer mal wieder reinschauen wollen, um zu sehen, wie sich der Korea-Konflikt so entwickelt.



Baphomet's Fluch 2.5 benutzt alte Orte und Figuren, erzählt aber die Geschichte der Originale weiter. Die Erfinder hat das nicht gestört, sie wollten den deutschen Hobby-Entwicklern sogar helfen.



Pokémon: Uranium sah so professionell aus wie ein echtes Pokémon und begeisterte Fans durch überraschend komplexe Kämpfe – bis Nintendo seine Rechte durchsetzte.

komplexe Angelegenheit ist. Das fängt bei den Spielmechaniken an. »Was Spielmechaniken angeht, gibt es eine Rechtsprechung, die sagt, theoretisch sind auch Spielregeln urheberrechtlich schutzfähig«, so Bodensiek. Bedeutet das, dass Spiele, die sich bei den Regeln von PUBG und DOTA bedienen, eigentlich das Urheberrecht verletzen? »Da sagt die Rechtsprechung in fast allen Fällen: Das ist hier nicht der Fall.«

»Das Urheberrecht soll ja nicht Ideen schützen, sondern nur die konkrete Kreativität, die konkrete Ausgestaltung.« Sprich: Jeder kann ein Battle-Royale-Spiel machen, aber wer den Aufbau der Fortnite-Karte kopiert, der bekommt Post vom Anwalt.

Wie aus Scrolls Caller's Bane wurde



Es war das zweite Spiel der Minecraft-Erfinder: Scrolls. Ein Taktik-Kartenspiel, das eine Nische füllen sollte: quasi ein digitales Magic: The Gathering. Das neue Spiel von Mojang hieß Scrolls und wurde 2011 angekündigt. Zur gleichen Zeit arbeitete Bethesda an einem neuen Spiel, The Elder Scrolls: Skyrim. Und das war wohl der Anlass für ZeniMax, den Mutterkonzern von Bethesda, Klage gegen Mojang einzureichen. Scrolls und The Elder Scrolls, diese Namen würden sich zu sehr ähneln. Im Hintergrund werden Verhandlungen geführt, man könne das Spiel ja umbenennen zu Scrolls: Untertitel. Doch ZeniMax reicht das nicht. Das Spiel soll nicht Scrolls heißen. Am Ende gibt es 2012 eine außergerichtliche Einigung und Scrolls darf vorerst Scrolls bleiben. Erfolg findet das Spiel allerdings nicht. Wenige Jahre später wird die Entwicklung daran komplett eingestellt.

Inzwischen ist es gratis und wird von Fans, die eigene Server betreiben, am Leben gehalten. Nur hat es inzwischen doch einen anderen Namen bekommen: Caller's Bane. Ob das Teil des Deals mit ZeniMax war, ist nicht bekannt. Die Idee von Scrolls war dabei gar nicht so daneben. Nur zwei Jahre nachdem Mojangs Kartenspiel erscheint, probiert Blizzard ein ganz ähnliches Konzept aus: Hearthstone. Inzwischen spielen über 100 Millionen Menschen das Sammelkartenspiel. Es sollte Blizzard verändern. Mojang bekam diese Chance nicht. Es wurde 2014 von Microsoft für 2,5 Milliarden Dollar aufgekauft. Das nächste neue Spiel ist ein Titel im Minecraft-Universum.

Verblasst oder geklaut?

Gefährlicher wird es schon bei Elementen wie der Story, dem Thema des Spiels. Ein Beispiel: Wie sehr können wir uns eigentlich vom Fantasy-Epos schlechthin, von »Der Herr der Ringe«, inspirieren lassen? »Wenn ich sage: Ein Held bekommt die Aufgabe, ein besonderes magisches Artefakt zu zerstören, und wird dabei von verschiedenen Leuten begleitet? Geschenkt. Anders, wenn ich tatsächlich sage, ein kleinwüchsiger Held, der bisher überhaupt nichts mit Abenteuern zu tun hatte, wird auf eine Reise geschickt, um einen Ring in einem Vulkan zu zerstören, und wird dabei begleitet von Vertretern aller Rassen des Guten ...« Wenn man also überlegt, ein Spiel so aufzubauen, dann sollte man Bodensiek anrufen. »Die Rechtsprechung hat hier eine Regel gebildet. Die Bläsetheorie. Da geht es darum, dass man prüft, ob ein vorbestehendes Werk als Inspiration verblasst.« Ein Held, der ein Artefakt zerstören muss? Inspiriert, aber nicht geklaut. Ein kleinwüchsiger Held, der mit einem grummeligen Zwerg, einem schnöseligen Elf und einem alten Zauberer loszieht? Mögliche Urheberrechtsverletzung.

Aber manchmal eben auch nicht, wie die ZDF-Serie zeigt. »Das ist ein ganz gefährlicher Bereich«, sagt Bodensiek, »wo du vorher eigentlich nur in eindeutigen Fällen sagen kannst, ob durch Verblasen genug Abstand geschaffen wird oder nicht. Wir machen das ganz oft für Spiele, dass wir uns Design-Dokumente anschauen und dann gucken, ob da genug Abstand zu Vorlagen drin ist. Und wenn nicht, machen wir Vorschläge, wie wir den Abstand vergrößern können.«

Anwälte sprechen inzwischen auch mit bei der Spieleentwicklung. Nicht nur Gamedesign-Dokumente sind davon betroffen. »Figuren, Grafiken, da sind oft Probleme drin«, sagt Bodensiek. »Wir hatten mal ein Spiel, was sich nach Space Marines anfühlte und sich an den Grafiken und Figuren von Games Workshop orientiert hat. Und da haben wir gesagt, diese Figur müssen wir anpassen, da sind wir zu nah dran, es wird gefährlich.«



Nick Porsche ist Managing Director bei Dorado Games auf der Insel Malta.



Kai Bodensiek ist Anwalt und berät Spieleentwickler in Rechtsfragen.

Schon in der Konzeptphase schauen Anwälte wie Kai Bodensiek aufs Spiel. Betroffen ist natürlich auch Musik, aber auch Bewegungen. Um Fortnite etwa tobt gerade eine Diskussion um die beliebten Tanz-Emotes (siehe Kasten), Künstler beschwerten sich, dass ihre Tänze unerlaubt in Fortnite gelandet sind.

Assets und Namen

Doch auch weniger sichtbare Elemente eines Spiels können Schwierigkeiten verursachen, sagt Bodensiek: »Wenn du dir Teile vom Code aus dem Asset Store ziehst, bei Unity zum Beispiel.« Für viele Entwickler ist das eine gängige Praxis. Für wenig Geld kaufen sie sich von anderen Menschen erstellte Grafiken, Figuren, Animationen oder cleveren Programmier-Code aus öffentlichen Shops. »Die kann jeder kaufen. Aber als Entwickler garantiere ich meinem Publisher, dass er die exklusiven Rechte am Spiel bekommt. Du siehst das Problem.« Viele Entwickler setzen deswegen auf Creative Commons, auf Musiken und Grafiken, die von Künstlern umsonst ins Netz gestellt werden und – je nach Lizenz – von jedem weiterbenutzt werden dürfen, solange man die Künstler dahinter erwähnt. Kai Bodensiek findet auch das schwierig. »Woher weiß ich denn, dass irgendwas, was im Internet als Creative Commons dargestellt wird, auch wirklich Creative Commons ist? Und nicht einfach irgendjemand etwas online stellt, was ihm nicht gehört, und dann sagt, es sei Creative Commons?« Wie gesagt, es ist komplex, ein Minenfeld. Auch bei Spielennamen. »Ein Name muss erstmal unterscheidungskräftig sein, damit er überhaupt schutzfähig sein kann«, erklärt Bodensiek. »Wenn ich mein Spiel zum Beispiel Landwirtschaftssimulator nenne, dann ist der Titel nicht geschützt.« Denn: Der Name beschreibt einfach nur den Inhalt. »Ein anderes Beispiel: Ein Spiel heißt Doom. Hier kann es um alles Mögliche gehen.« Also: Markenschutz.

Und was ist mit dem Konflikt um Conflict? »Das wäre ein Fall, wo man köstlich drüber diskutieren kann«, so Bodensiek. »Conflict ist kein besonders starker, unterscheidungskräftiger Name. Offensichtlich geht es um Kampf. Wodurch wird der Name überhaupt besonders griffig? Natürlich durch den Doppelpunkt und den Untertitel, sowas wie Conflict: Afghanistan-Nord. Und da könnte man sagen: Conflict of Nations wäre eine geringe Abweichung. Aber darüber kann man streiten. Und das ist das Problem am Markenrecht. Das ist eine reine Auslegungssache.«

Und eine, die bei Entwicklern regelmäßig für Kopfschmerzen sorgen kann. Denn Markenrecht ist nationales Recht, erklärt Bodensiek. Für etwa tausend Euro kann man eine Marke beim EUIPO, dem Amt der Europäischen Union für geistiges Eigentum, eintragen. Aber die Marke gilt dann nur für die EU. Doch was ist mit anderen Ländern wie den USA, mit Norwegen, Australien? Da gelten teils eigene Regeln und Rechte, die geklärt werden müssen. Bis zu zehntausend Euro kann das Entwickler kosten, nur um in den relevantesten Ländern ihre Marke zu schützen. Aber wie so oft bei diesem Thema gilt, manchmal ist es auch anders. »China hat sich zum Beispiel bisher noch nie groß um Urheberrecht gekümmert. Und Russland? Da gibt es ehrlich gesagt

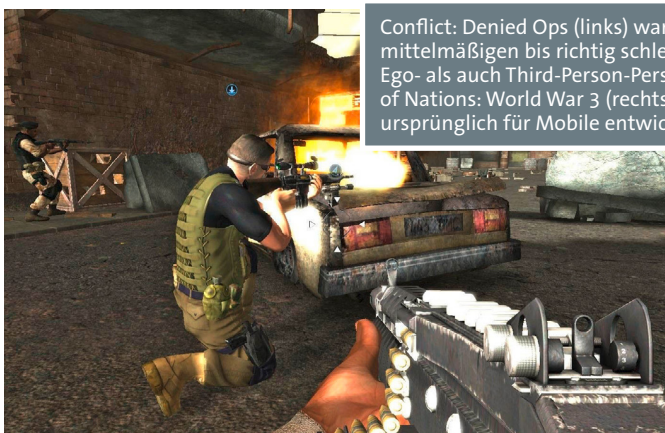
Die Fortnite-Tanz-Kontroverse

»Sie haben den Scheiß einfach geklaut!« Mit diesem Spruch löste Schauspieler Donald Faison eine Kontroverse aus, die bis heute anhält. Faison spielte lange Jahre den Arzt Turk in der beliebten Comedy-Serie »Scrubs«. In einer Szene improvisiert Faison einen Tanz im Krankenhaus. Dieser Tanz ist der Standard-Tanz-Move, den jede Figur in Fortnite von Anfang an beherrscht. Faison ist nicht der Einzige, der sich über diese Praxis beschwert. Ende 2018 wird Epic, das Entwicklerstudio hinter Fortnite, dafür verklagt. Zu den Klägern gehören Rapper 2 Milly, Schauspieler Alfonso Ribeiro (Carlton aus »Fresh Prince of Bel-Air«) sowie Russel Horning, der online als Backpack Kid und Erfinder des viralen Dance-Moves »Floss« bekannt geworden ist. »Bisher haben die Leute immer gelacht, wenn ich an der Uni meine Urheberrechtsvorlesung halte und sage, Choreographien sind geschützt. Jetzt habe ich endlich konkrete Beispiele!«, sagt dazu Anwalt Kai Bodensiek. Tänze waren schon seit Jahren Teil von Spielen, doch erst Fortnite ist so populär geworden, dass die Praxis wirklich aufgefallen ist. »Der Fall ist valide.«

keine so funktionierende Rechtsprechung«, sagt Bodensiek. Es gibt aber zumindest eine Sache, die beim Spielrecht eindeutig ist: Fan Games. »Traurige Geschichte«, so der Anwalt.

Die traurige Geschichte der Fan-Games

»Jeder will Fame, bis er ihn dann wirklich bekommt«, das ist das bittere Urteil einer Entwicklerin, die sich online nur »Involuntary Twitch« nennt. In einem Blog-Post beschreibt sie die Geschichte ihres Projekts Pokémon: Uranium Version. Es erschien 2016, kurz nach der Veröffentlichung des Mobile-Spiels Pokémon Go, das der Marke Millionen neue Fans einbrachte. Neun Jahre lang arbeitet Involuntary Twitch am eigenen Pokémon-Spiel, erfindet neue Pokémon-Monster, schreibt Dialoge und eine Geschichte über einen atomaren Unfall in der Pokémon-Welt. Ihr Projekt stößt bei Veröffentlichung auf gigantisches Interesse. Über anderthalb Millionen Mal wird das Fan-Game heruntergeladen. Und zieht so die Aufmerksamkeit von Nintendo auf sich. Am 1. September 2016, nur einen Monat nach der Veröffentlichung, bekommt Involuntary Twitch Post vom Anwalt. Sie soll sofort damit aufhören, das Spiel zum Download anzubieten, oder Nintendo würde sie verklagen. Das Schreiben landet zeitgleich bei einer ganzen Reihe von Hobby-Entwicklern, die aus Liebe zu Nintendo Fan-Games machen zu Metroid, Pokémon und anderen Nintendo-Marken. Fans der Projekte sind empört, doch Nintendo ist im Recht. »Das ist immer rechtswidrig«, sagt Anwalt Kai Bodensiek über solche Fan-Projekte. »Sobald du das veröffentlichst, sobald es dein privates Zimmer verlässt, ist es rechtswidrig.« Und das ist bitter, denn böse Absichten hatte wohl weder Involuntary Twitch noch hatten sie die vielen Fans, die kostenlose Versionen ihrer Lieblingsspiele entwickeln. »Aus netten Gründen, aus bösen Gründen, das ist völlig wurscht«, lautet die Einschätzung des Anwalts. »Das ändert nix an der Urheberrechtsverletzung.« Gerade in den USA sehen Unterneh-



Conflict: Denied Ops (links) war der letzte Teil einer Serie von mittelmäßigen bis richtig schlechten Shootern, die sich sowohl in Ego- als auch Third-Person-Perspektive spielen ließen. Bei Conflict of Nations: World War 3 (rechts) handelt es sich dagegen um ein ursprünglich für Mobile entwickeltes Globalstrategiespiel.



Alle Conflict-Konflikte

Wir haben uns mal den Spaß gemacht und in der Spiele-Datenbank von GamePro und GameStar nach weiteren Titeln mit Conflict im Namen recherchiert. Hey, Square Enix, wieso habt ihr eigentlich die Entwickler dieser Spiele noch nicht verklagt?



World in Conflict: Echtzeitstrategie-Spiel von Massive, den heutigen Entwicklern von The Division 2, die Konsolenversion wurde nie fertig.



Air Conflicts: Vietnam: 2013 erschien dieser ziemlich miese Mix aus Flugzeug-Action und Möchtegern-Simulation für den PC.



Star Conflict: Das Weltraumspiel spielt sich wie World of Tanks im All, das Ding gibt es allerdings ebenfalls nur für den PC.



Conflict: Freespace – The Great War: Der erste Teil der PC-exklusiven Freespace-Serie erschien in Teilen Europas mit Conflict im Titel.

men Fan-Projekte besonders kritisch. »Von Anwälten wird da geraten, die eigenen Rechte durchzusetzen, weil es in Amerika die Regel gibt: Wenn ich meine Rechte nicht dauerhaft durchsetze, verliere ich sie.« Sprich: Wenn Nintendo nicht jedes Fan-Projekt plattmacht, könnte irgendwann ein Gericht entscheiden, dass jeder ein eigenes Pokémon entwickeln kann, selbst die Konkurrenz. Bodensiek dazu: »Wenn ich als Publisher eine Fan-Produktion toll finde, dann muss ich nicht dagegen vorgehen. Ich kann denen einfach eine Lizenz geben.« Das trauen sich nur die wenigsten. Aber es kommt vor. Der bekannteste Fall in Deutschland heißt Baphomets Fluch 2.5: Die Rückkehr der Tempelritter. Fans der Adventure-Reihe Baphomets Fluch tauschten sich um die Jahrtausendwende in einem Forum aus. Sie waren frustriert. »Weil nämlich rauskam, dass Baphomets Fluch 3 in 3D gemacht werden sollte«, erzählt einer der Entwickler, Marius Gosch, im Interview. Also beschlossen die Fans, ein eigenes 2D-Adventure zu entwickeln und die Geschichte des zweiten Teils weiterzuerzählen. Relativ früh entscheiden sich die Hobby-Entwickler zur Kontaktaufnahme. »Das war damals gar nicht so einfach, es gab ja kein Social Media, um zu fragen, und zuerst hat sich niemand getraut, da einfach anzurufen«, erzählt Gosch. Aber dann machen sie es doch. »Es gab einen E-Mail-Austausch«, berichtet Sebastian Nisi, einer der Entwickler. »Das Resultat war die Erlaubnis, mit dem Projekt fortfahren zu dürfen.« Revolution Software, das britische Studio, wollte sogar helfen und schickte originale Grafiken von Bewegungsabläufen. »Die haben wir im Endeffekt nicht verwendet, weil wir ein viel hochauflösenderes Spiel gemacht haben«, erinnert sich Gosch. Nur eine Einschränkung bekamen die Fans: »Ubisoft hatte im Zeitraum unserer Veröffentlichung den Director's Cut des ersten Teils rausgebracht. Von dort wurde ich aktiv angeschrieben, ob wir mit einem Cross-Link einverstanden wären.« So freundlich und so einfach kann Markenrecht also auch sein.

Im Zweifel geht es um Millionenbeträge

Doch die Regel sind komplexe Rechtslagen und konstantes Überprüfen von Einzelaspekten des Spiels, um sicher zu sein. Die Folgen, wenn man das nicht tut, könnten katastrophal sein. »Ich habe vor einigen Jahren einen Mandanten vertreten«, sagt Bodensiek, »der ein großes Online-Rollenspiel rausgebracht hat. Und vier Wochen vor dem Launch kracht uns eine Abmahnung rein von jemandem, der sagt, er hat auf genau diesen Titel eine Marke eingetragen und zwar für Glücksspiel.« Die Anwälte prüfen und merken: Da ist was dran. Vier Wochen vor Start eines Online-Rollenspiels, das schon beworben wird, ist es plötzlich fraglich, ob es in Europa unter seinem Namen erscheinen kann. »Und dann haben wir mal durchgerechnet, was uns das jetzt kosten würde, dieses Spiel vier Monate vor dem Release zu rebranden.« Das Ergebnis: »Deutlich über eine Million.« Sich aus Europa zurückziehen ist auch keine Option. »Das hätte die Struktur des Vertriebs gekillt.« Hinter den Kulissen handelt Bodensiek einen Deal, der beide Seiten zufriedenstellt. »Wir haben gesagt: Kommt, wir legen einen Betrag X auf den Tisch, der niedriger ist als die Kosten für ein Rebranding, und dafür versprechen wir, dass wir nie was mit Glücksspielen machen, und ihr versprecht, dass ihr niemals was mit MMOs macht. Und so hat man sich dann geeinigt. Aber das hätte man natürlich vermeiden können, wenn man im Vorfeld mal recherchiert hätte.«

Solche Einigungen sind Alltag in der Spieleindustrie. Das weiß auch Nick Porsche von Dorado Games: »Einer unserer Künstler hat ein Bild als Blaupause verwendet, es war zu nah am Original, das wurde bemerkt vom originalen Bildrechthalter – und mit dem haben wir uns unkompliziert einigen können.« Manchmal hilft also einfach ein Gespräch. Und sehr wahrscheinlich auch Geld. »Rechtlklärung ist das A und O im Spielbereich«, sagt Bodensiek sicherlich nicht uneigennützig. Der Anwalt gehört aktuell zur Spieleentwicklung wie das Unterwasserlevel zum Jump&Run. ★