

# Loksim Addon Lizenz 2019-08

**Die Loksim3D AddOn-Lizenz in der Fassung von August 2019. Die Loksim3D AddOn-Lizenz soll dem freien Austausch aller unter diese Lizenz fallenden AddOns dienen und beschreibt das allgemeinübliche Verfahren zum Austausch von Loksim3D-AddOns innerhalb der Community.**

## Allgemeines

Die Loksim3D AddOn-Lizenz soll dem freien Austausch aller unter diese Lizenz fallenden AddOns dienen und beschreibt das allgemeinübliche Verfahren zum Austausch von Loksim3D-AddOns innerhalb der Community. AddOns unterliegen dem Urheberrecht und sind geistiges Eigentum der Urheber. Die Urheberschaft ist durch einen Eintrag in den Eigenschaften der Loksimdateien oder durch den Verzeichnisnamen gekennzeichnet.

Die Nutzung der AddOns ist kostenfrei und für nicht kommerzielle Zwecke gestattet. Für die kommerzielle oder gewerbliche Nutzung ist die ausdrückliche Zustimmung des Urhebers notwendig. Die öffentliche Vorführung von Strecken bzw. Verfilmung zur Veröffentlichung für kommerzielle oder gewerbliche Zwecke bedarf der ausdrücklichen Zustimmung durch den Urheber.

## Angebot und Weitergabe

Das AddOn wird auf der Loksim-Homepage (<https://www.loksim3d.de>) oder in der Loksim-Community (<https://www.loksimulatoren.de>) zum kostenfreien Download angeboten, sofern das AddOn nicht (mehr) auf dem eigenen Online-Speicherplatz des Urhebers zum Download angeboten wird.

Die unveränderte Weitergabe des AddOns - auch deren Bestandteile - mit anderen AddOns, sofern dies für Funktion des anderen AddOns relevant ist (z.B. Signale oder Objekte bei Strecken, benötigte Einzelteile oder Fonts bei Objekten, Sounds bei Führerständen), ist grundsätzlich gestattet. Dabei ist die Nennung des Ursprungsautors notwendig. Bei Loksim-Dateiformaten genügt der Eintrag in den Dateieigenschaften, für externe Dateiformate (Texturen, Sounds) soll die Nennung allgemein in der Dokumentation oder explizit in den Dateieigenschaften der Loksim-Datei, in der die externe Datei verwendet wird, erfolgen.

## Veränderungen

Die Veränderung von AddOns ist unter folgenden Bedingungen möglich:

1. Veränderte Objekte und Texturen sind nicht im Ursprungsordner zu speichern, hierbei ist die Ordnerstruktur zu beachten. Weiterhin ist der Originalautor/-urheber in den Dateieigenschaften zu nennen. Sollen die veränderten Objekte als eigenständiges Addon veröffentlicht werden, also nicht als Bestandteil einer Strecke, so ist hierfür eine Freigabe des Urhebers notwendig.
2. Veränderte oder erweiterte Strecken sind nicht im Ursprungsordner zu speichern. Sollen diese Strecken veröffentlicht werden, so ist hierfür eine Freigabe des Urhebers notwendig.
3. Veränderte oder erweiterte Führerständen sind unter einem anderen Dateinamen bzw. in einem gesonderten Ordner zu speichern. Sollen diese Führerstände veröffentlicht werden, so ist hierfür eine Freigabe des Urhebers notwendig.

Generell nicht erlaubt sind Veränderungen, die die Qualität des AddOns beeinträchtigen oder solche, die den Ruf des Autors schädigen könnten.