

Landgericht Hamburg

Az.: 312 O 322/12

Verkündet am 19.07.2012

Blunck, JA'e
Urkundsbeamtin der Geschäftsstelle



Urteil

IM NAMEN DES VOLKES

In der Sache

vertreten durch

- Antragstellerin -

Prozessbevollmächtigte:
Rechtsanwälte

gegen

1)

- Antragsgegner -

2)

- Antragsgegnerin -

Prozessbevollmächtigte zu 1 und 2:

Rechtsanwälte **Dr. Behrmann & Härtel**, Kantstraße 98, 10627 Berlin, Gz.: 559-12

wegen einstweiliger Verfügung

erkennt das Landgericht Hamburg - Zivilkammer 12 - durch die

Richterin am Landgericht
den Richter am Landgericht
den Richter

auf Grund der mündlichen Verhandlung vom 10.07.2012 für Recht:

Die einstweilige Verfügung vom 15.6.2012 wird bestätigt.

Die Antragsgegner haben die weiteren Kosten des Verfahrens wie Gesamtschuldner zu tragen.

Tatbestand

Die Parteien streiten um die Zulässigkeit sogenannter „Bots“ für ein Online-Computerspiel der Antragstellerin, das „Diablo III“ (auch: „D 3“) heißt.

Die Antragstellerin ist eine 1991 gegründete, US-amerikanische Computerspielentwicklerin mit Sitz in Irvine, Kalifornien. Sie ist Entwicklerin und Herstellerin des Online-Rollenspiels „World of Warcraft“ und auch des vorliegend streitgegenständlichen Action-Rollenspiels „Diablo“. „Diablo III“ ist am 15.5.2012 veröffentlicht worden.

Bei „Diablo“ geht es um die Befreiung der Welt von dem mächtigen Dämon Diablo (spanisch für Teufel). Der Spielercharakter durchstreift dabei Labyrinth verschiedener Ebenen, in denen er Monster bekämpfen muss, bis er schließlich auf der letzten Ebene gegen Diablo selbst antritt. Diablo I wurde erstmals am 31.12.1996 herausgegeben, Diablo II im Jahr 2000. Von Diablo III wurden nach der Behauptung der Antragstellerin in den ersten 24 Stunden nach Veröffentlichung mehr als 3,5 Millionen Kopien verkauft, nach einer Woche seien es 6,3 Millionen Kopien gewesen (Anlage Ast 1).

Die Antragstellerin hält alle weltweiten Nutzungsrechte an Diablo III. Die Vertriebsrechte in Europa hält eine indirekte Tochtergesellschaft, die Blizzard Entertainment SAS in Versailles.

Während es sich bei World of Warcraft um ein Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel handelt, ist Diablo III ein Spiel, das über einen so genannten globalen Mehrspieler-Modus verfügt. Dieser bietet den Spielern die Möglichkeit, mit Spielern aus aller Welt zusammenzuspielen. Die Server des Spiels sind in drei Regionen,

„The Americas“, „Europe“ und „Asia“ unterteilt. Der Spieler kann wählen, ob er mit Spielern auf dem amerikanischen, dem europäischen oder dem asiatischen Server zusammenspielen möchte. Im Mehrspieler-Modus von D 3 können bis zu vier Spieler gemeinsam als Team am Spiel teilnehmen. Das bedeutet, dass die Spieler gemeinsam auf Abenteuerreise gehen und versuchen, ausgewählte Aufgaben (Quests) zu lösen. Im Spiel gibt es 2 Auktionshäuser. In einem wird Gold verkauft, d.h. Spieler handeln dort mit im Spiel gefundenen Spielgegenständen (Items) in der Spielwährung Gold. Das andere ist ein Echtgeld-Auktionshaus, welches am 12.6.2012 eingeführt wurde, in dem die Gegenstände aus dem Spiel gegen echtes Geld versteigert werden können.

Das Geld, das die Verkäufer erwirtschaften, wird nach Wahl des Spielers entweder ihrem Battle.net-Konto oder ihrem PayPal-Konto gut geschrieben. Geld auf dem Battle.net-Konto kann zum Bezahlen von Produkten aus dem „Blizzard-Shop“ oder zur Zahlung der Monatsgebühren von World of Warcraft verwendet werden. Vom PayPal-Konto kann auch eine Auszahlung auf ein reales Bankkonto des Spielers erfolgen.

Unter einem Bot (vom Begriff *robot* abgeleitet) versteht man ein Computerprogramm, das weitgehend selbstständig sich wiederholende Aufgaben abarbeitet, ohne dabei auf eine Interaktion mit einem menschlichen Benutzer angewiesen zu sein. Bots unterstützen den Spieler dadurch, dass sie Spielzüge automatisieren und für den Spieler selbst ausführen. Ein Spieler kann ein solches Programm in den Ablauf eines Onlinespiels einschleusen und dadurch den Spielverlauf in einer vom Spielbetreiber nicht vorgesehenen Weise zu seinen Gunsten beeinflussen. Mit einem Bot kann er etwa Spielerhandlungen simulieren lassen oder Spielabläufe automatisieren. Der Spieler kann z.B. bestimmte im Spiel angelegte Ziele - etwa Weiterentwicklung seines Spielecharakters - mit erheblich geringerem Aufwand als an sich vorgesehen erreichen, indem er bestimmte zeitraubende und spielerisch reizlose Handlungen nicht mehr selbst durchführen muss, sondern diese in Abwesenheit des Spielers durch den Bot ausführen und simulieren lässt.

Die Antragsgegner sind Entwickler und Vertreiber der Bots „Honorbuddy“ und „Gatherbuddy“ (nachfolgend gemeinsam auch „Buddy Bots“) für das Online-

Rollenspiel „World of Warcraft“. Der Antragsgegner zu 1) ist Geschäftsführer der Antragsgegnerin zu 2) und hält 51% der Anteile an der Antragsgegnerin zu 2). Die Antragsgegner bieten die World of Warcraft-Bots seit dem Jahre 2009 auf der Internetseite www.gatherbuddy.com und www.honorbuddy.com an.

Die Antragsgegner haben im Mai 2012 auf der Internetseite www.thebuddyforum.com die Verbreitung eines Bots „Demonbuddy“ für das Spiel D 3 für das Wochenende 9./10.6.2012 angekündigt. Dies entdeckte die Antragstellerin am 14.5.2012. Die Antragsgegnerin zu 2) hat eine EU-Marke „Demonbuddy“ u.a. für Computersoftware angemeldet, die am 2.5.2012 eingetragen wurde (Anlage Ast 14).

Das Spiel Diablo III muss der Spieler zunächst bei einem Händler in Form eines Datenträgers erwerben. Vor Spielbeginn muss sich der Spieler auf dem *Battle.net*-Server der Antragstellerin registrieren. Im Anschluss daran muss er D 3 auf seinem Rechner installieren.

Der Registrierungsvorgang verläuft so, dass sich der Nutzer einen *Battle.net Account* einrichtet, der Voraussetzung für eine Teilnahme an dem Spiel D 3 (und anderen Blizzard-Spielen) ist. *Battle.net* ist ein Online-Dienst, dem alle Blizzard-Spieler beitreten müssen. Dabei sind Kontaktdaten anzugeben. Unterhalb des Formulars für die Eingabe der Kontaktdaten werden dem Spieler die Nutzungsvereinbarungen für *battle.net* angezeigt (Anlage ASt 4, Abbildung 3).

Unter Ziffer 2 der „Battle.net-Nutzungsbedingungen“ heißt es:

„2. Zusätzliche Lizenzbeschränkungen. Die Ihnen gemäß Artikel 1 gewährte Lizenz unterliegt den in den Artikeln 1 und 2 festgelegten Beschränkungen (insgesamt die „Lizenzbeschränkungen“). Jedwede Nutzung des Service oder eines Spiels, die gegen die Lizenzbeschränkungen verstößt, gilt als Verstoß gegen die Urheberrechte von Blizzard an dem und in Bezug auf den Service und/oder das Spiel. Sie verpflichten sich dazu, unter keinen Umständen:

2.1 Cheats, Automatisierungssoftware (Bots), Hacks, Mods oder jedwede sonstige nicht autorisierte Fremdsoftware, die der Veränderung des Service, eines Spiels oder eines Spielverlaufs dient, herzustellen oder zu nutzen;“

(Anlagen Ast 2).

Erst wenn der Spieler die Nutzungsbestimmungen durch Klicken eines Kästchens akzeptiert hat, kann er mit der Installation fortfahren (Anlage ASt 4, Abbildung 4).

Nach Herunterladen des „Spielclients“ kann der Spieler Diablo III installieren. Im Laufe der Installation werden dem Spieler zunächst noch einmal die Battle.net-Nutzungsbedingungen, einschließlich der Klausel 2, angezeigt (Anlage ASt 4, Abbildungen 5 und 6). Die Battle.net-Nutzungsbedingungen kann der Spieler erst annehmen, wenn er die Nutzungsbedingungen ganz durchgescrollt hat.

Dann wird das Feld „Annehmen“ aktiviert (Anlage ASt 4, Abbildung 7). Im Anschluss daran wird dem Spieler die „Diablo III-Endbenutzer-Lizenzvereinbarung“ (auch: D 3-EULA) angezeigt (Anlage ASt 4, Abbildungen 8 und 9). In Ziffer 2 der „Diablo III Endnutzervereinbarung“ heißt es (Anlage Ast 3):

„2. Zusätzliche Lizenzbeschränkungen.

Die Ihnen gemäß Artikel 1 gewährte Lizenz unterliegt den in den Artikeln 1 und 2 festgelegten Beschränkungen (insgesamt die „Lizenzbeschränkungen“). Jedwede Nutzung des Service oder eines Spiels, die gegen die Lizenzbeschränkungen verstößt, gilt als Verstoß gegen die Urheberrechte von Blizzard an dem und in Bezug auf den Service und/oder das Spiel. Sie verpflichten sich dazu, unter keinen Umständen Folgendes zu tun:

[...]

B. Verwendung von Cheats, Automatisierungssoftware (Bots), Hacks oder anderer unzulässiger Software von Drittanbietern, die die Erfahrung des Spiels verändern“.

Auch die „Diablo III-Endbenutzer-Lizenzvereinbarung“ kann der Spieler erst annehmen, wenn die Vereinbarung ganz durchgescrollt wurde (Anlage ASt 4, Abbildung 10). Im Anschluss daran werden dem Spieler noch die Diablo III

Auktionshaus-Nutzungsbestimmungen angezeigt und müssen angenommen werden. Erst dann kann der Spieler mit dem Spiel beginnen.

Auf der Vorderseite der Produktverpackung von D 3 ist der Hinweis abgedruckt:

Internetverbindung erforderlich.

Der Spieler ist für alle anfallenden

Internetkosten selbst verantwortlich.

Battle.net®-Registrierung erforderlich.

Es gelten weitere Einschränkungen (siehe Rückseite) (Anlage Ast 27).

Auf der Rückseite der Produktverpackung ist der Hinweis aufgedruckt:

Das Benutzen dieser Software unterliegt den Bestimmungen der Endnutzerlizenzvereinbarung, die unter http://eu.blizzard.com/de-de/company/legal/D3_eula.html verfügbar ist, und die Nutzung dieses Produkts ist abhängig von Ihrer Zustimmung zu den Nutzungsbedingungen von Diablo III und von Battle.net. Erstellen Sie kostenlos Ihren Battle.net-Account auf www.battle.net. Battle.net-Accounts sind nicht übertragbar. Sie müssen in dem Land, in dem sich Ihr Wohnsitz befindet, als volljährig gelten, um das Echtgeld-Auktionshaus für Diablo III nutzen zu können. Jegliche Nutzung des Echtgeld-Auktionshauses ist abhängig von Ihrer Zustimmung zu den Nutzungsbedingungen, die Sie unter http://eu.blizzard.com/de-de/company/legal/D3mah_tou.html einsehen können. Zum Spielen wird eine Internetverbindung benötigt. Es können zusätzliche Internet- und Abonnementkosten anfallen und der Spieler ist für alle anfallenden Internet- und Abonnementkosten selbst verantwortlich. (Anlage Ast 28).

Die Antragstellerin behauptet, die Verbreitung von Bots für Diablo III habe erhebliche negative Auswirkungen auf die Antragstellerin und behindere diese beim Vertrieb ihres Spiels. Zum einen komme es zu einer massiven Verärgerung und Abschreckung der ehrlichen Spieler mit der Folge, dass das Spiel langfristig unattraktiv werde. Zum anderen fielen der Antragstellerin erhebliche Kosten für die Beschäftigung von Mitarbeitern an, die mit der Bearbeitung von Beschwerden über

Bots und der Bekämpfung von Bots durch technische Mittel befasst seien. So gebe die Antragstellerin im Monat in Nordamerika für die Lohnkosten für Mitarbeiter, die Bots ausfindig machten und ausschalteten US\$ 23.000,--, in Europa € 37.500,-- aus.

Die Spieler von D 3 würden verärgert, weil die Bot-Nutzer einfacher neue Levels erreichten. So könne in D 3 jeder Spieler, ebenso wie in World of Warcraft, im Level aufsteigen, derzeit bis zu Level 60. Der Level gebe zusammenfassend die Stärke und den Fortschritt der Entwicklung des Spielercharakters an. Während des Spiels sammle der Charakter für erfolgreiche Abenteuer, Aktionen und Kämpfe Erfahrungspunkte. Erreichten diese einen gewissen Schwellenwert, steige der Charakter eine Stufe auf (Level Up). Ein Spieler mit einem höheren Level könne es mit stärkeren Gegnern und schwereren Aufgaben aufnehmen. Bei der Verwendung von Bots erfüllten diese für den Spieler automatisch bestimmte Aufgaben, so dass er automatisch im Level aufsteige. Dies werde von den ehrlichen Spielern, die keine Bots verwendeten und die Aufgaben selbst erfüllen müssten, um das höhere Level zu erreichen, als sehr ungerecht und ärgerlich empfunden.

Ärgerlich sei für ehrliche Spieler ferner, dass Bot-Nutzer Vorteile im Mehrspieler-Modus erlangten. Diablo III sei in vier Schwierigkeitsgrade unterteilt, nämlich „Normal“, „Alptraum“, „Hölle“ und „Inferno“. Der Schwierigkeitsgrad, in dem ein Spieler Diablo III spielen könne, richte sich nach dem Level, das er erreicht habe. Die Zusammenstellung der Spieler im Mehrspieler-Modus von D 3 erfolge u.a. nach dem Schwierigkeitsgrad, den ein Spieler erreicht habe. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto schwieriger und anspruchsvoller seien die Gegner, die die Spielergemeinschaft zu bekämpfen habe. Bot-Nutzer, die durch die Nutzung von Bots ein bestimmtes höheres Level erreicht hätten, würden einer Gruppe dieses höheren Schwierigkeitsgrads zugeteilt. Dies werde von Spielern, die diesen Schwierigkeitsgrad durch eigene Anstrengungen mühsam erspielt hätten, als ungerecht empfunden. Auch Spieler, die diesen Schwierigkeitsgrad noch nicht erreicht hätten und einer Gruppe niedrigeren Schwierigkeitsgrads zugeteilt würden, empfänden dies als ungerecht: Obwohl sie die gleiche – oder sogar mehr – Zeit in das Spiel investiert hätten als der Bot-Nutzer, müssten sie sich mit einer Gruppe niedrigeren Schwierigkeitsgrads begnügen.

Als sehr ärgerlich werde es weiter empfunden, wenn durch Bots rechtswidrig erlangte Gegenstände (Items) im Auktionshaus gegen virtuelles Gold oder Gegenstände oder virtuelles Gold gar gegen echtes Geld verkauft würden. Hierbei handele es sich quasi um eine Form der virtuellen Geldwäsche, da rechtswidrig erlangte Gegenstände und rechtswidrig erlangtes virtuelles Gold in den legalen Wirtschaftskreislauf des Spiels eingeschleust würden. Der Bot-Nutzer erlange hierfür vom Käufer entweder virtuelles Gold oder echtes Geld, das er entweder zum Kauf neuer Gegenstände oder über sein PayPal-Konto zur Auszahlung verwenden könne.

Dadurch dass die Bot-Nutzer mehr Gegenstände sammeln und verkaufen könnten, komme es in den Auktionshäusern zu einem Überangebot an Gegenständen und Gold, was zu sinkenden Preisen und Wertverfall des Goldes führe.

Die Antragstellerin hat die Antragsgegnerin unter dem 1.6.2012 abgemahnt (Anlage Ast 16).

Die Antragstellerin meint, dass ihr ein Unterlassungsanspruch aus §§ 8 I, 3, 4 Nr. 10 UWG zustehe.

Es liege Behinderungswettbewerb durch unlauteres Verleiten zum Vertragsbruch vor, weil die Nutzer von D 3, die einen Bot installierten, gegen die Nutzungsbedingungen verstoßen müssten. Der „Demonbuddy“ sei ein „Cheat“ im Sinne der Nutzungsbedingungen, außerdem eine Automatisierungssoftware und Fremdsoftware zur Veränderung des Spielablaufs.

Die Antragstellerin meint, dass die Nutzungsbedingungen wirksam in den Vertrag mit dem Spieler, der D 3 beim Händler kaufe, einbezogen würden. Der Käufer werde bereits auf der Vorderseite des Produkts gemäß Anlage Ast 27 darauf hingewiesen, dass zum Spielen eine *Battle.net*-Registrierung erforderlich sei und dass das Spiel weiteren Einschränkungen unterliege. Auf der Rückseite werde dann klargestellt, dass die Benutzung der Software den Bestimmungen der D 3-EULA und der *Battle.net*-Nutzungsbedingungen unterliege und dass die Nutzung des Produkts von der Zustimmung zu diesen Nutzungsbedingungen abhängig sei. Der Käufer gehe daher nicht davon aus, die Software frei von jeglichen Lizenzbeschränkungen zu

erwerben.

Weiter liege eine vertriebsbezogene Behinderung durch empfindlichen Eingriff in das Spielsystem von D 3 vor. Denn bei D 3 handle es sich um ein Mehrspieler-Action-Rollenspiel, bei dem mehrere Spieler im Internet in einen Wettstreit zueinander träten. Dabei sei grundlegende Voraussetzung, dass die Spieler bestimmte Spielregeln zu der Spielidee einhielten. Der Bot Demonbuddy der Antragsgegner greife in dieses Spielsystem ein, weil er die Grundprinzipien des Spieles wie Fairness und Chancengleichheit außer Kraft setze, indem er die Spieler, die ihn nutzten, in die Lage versetze, einen höheren Level ohne selbst zu spielen zu erreichen.

Die Kammer hat im Wege der einstweiligen Verfügung am 15.6.2012 angeordnet:

Im Wege der einstweiligen Verfügung, der Dringlichkeit wegen ohne mündliche Verhandlung, wird angeordnet:

1. Die Antragsgegner haben es zu unterlassen,

im Gebiet der Bundesrepublik Deutschland zugunsten des eigenen oder eines fremden Unternehmens Software anzubieten und/oder zu verbreiten, die es Spielern des von der Antragsstellerin herausgegebenen Online-Spiels "Diablo III" ermöglicht, Spielzüge in dem Spiel "Diablo III" zu automatisieren.
2. Den Antragsgegnern wird für jeden Fall der Zuwiderhandlung gegen die vorstehende Anordnung ein Ordnungsgeld bis zu EUR 250.000,-, ersatzweise Ordnungshaft bis zu sechs Monaten, oder Ordnungshaft bis zu sechs Monaten angedroht.

Die Antragsgegner haben Widerspruch erhoben.

Die Antragsgegner halten den Tenor der einstweiligen Verfügung für unbestimmt. Es sei unklar, ob das Verbot auf Deutschland bezogen sei und es sei unklar, was „der Umstand ist, dass Spielzüge automatisiert werden“.

Weiter meinen die Antragsgegner, dass die AGB der Antragstellerin nicht wirksam einbezogen würden. Der Spieler kaufe das Spiel bei einem Händler, ohne dass er die AGB einsehen könne und ohne dass sich ein Hinweis auf dieselben auf den Verpackungen befinde. Die AGB würden ihm erst im Nachhinein bei der

Registrierung zugänglich gemacht. Deshalb sei die Antragstellerin inzwischen auch vom Verbraucherschutzbund abgemahnt worden.

Eine wirksame Einbeziehung der Nutzungsbedingungen der Antragstellerin könne schon deshalb nicht erfolgen, weil die AGB erst nach Vertragsschluss mitgeteilt würden. Anders als bei einem Vertragsschluss über World of Warcraft werde vorliegend vom Spieler nur eine DVD gemäß § 433 BGB bei einem Händler gekauft, dort werde ihm der Datenträger ausgehändigt, auf dem die für die Installation des Spiels notwendige Datei gespeichert sei. Die Nutzungsbedingungen der Antragstellerin würden dem Spieler erst bei der Online-Registrierung auf dem Battle.net-Server im Internet und damit nach Vertragsschluss zugänglich gemacht. Es werde auch nicht eine Art Online-Nutzungsvertrag mit monatlichen Abo-Gebühren abgeschlossen. Auf der weißen Collector's Edition werde dem Spieler beim Erwerb des Spiels nicht einmal die zwingende Zustimmung zu den Battle.net-Nutzungsbedingungen oder der Diablo III-Endbenutzungsvereinbarung angekündigt. Auf der Standardverpackung des Spiels werde lediglich auf die Diablo III-Endbenutzungsvereinbarung hingewiesen, ohne sie dem Spieler zugänglich zu machen.

Weiter vertreten die Antragsgegner die Auffassung, dass die Nutzungsbedingungen, selbst wenn man annehme, dass sie wirksam einbezogen würden, unwirksam seien. Bereits die Verwendung nur von Großbuchstaben sei problematisch und es sei zu erwägen, ob Bedingungen in Großbuchstaben nicht überraschend seien.

Weiter sei nicht glaubhaft gemacht, dass Spieler der Antragstellerin durch Spieler, die Bots benutzten, verärgert würden. Aus den von der Antragstellerin auf Seite 20 der Antragschrift abgedruckten Einträgen in ihrem eigenen Forum ergebe sich vielmehr, dass die Spieler sich auch vehement gegen die Einführung eines Echtgeld-Auktionshauses aussprächen, so dass die Spieler möglicherweise durch das Vorgehen der Antragstellerin selbst, die dennoch das Echtgeld-Auktionshaus eingeführt habe, verärgert worden seien.

Das Spiel werde auch zum größten Teil von Spielern genutzt, die allein oder mit ausgewählten Freunden spielten, die das Programm der Antragsgegner nicht benutzten oder sich nicht beschwerten.

Überraschend an der Klausel sei auch, dass sie neu sei, so dass die Spieler nicht damit rechneten, dass ihnen Cheats nicht mehr erlaubt seien. Es sei auch nicht nachvollziehbar, wieso der einzelne Spieler, der allein spiele, sich nicht mehr der Bots bedienen solle. Durch die Nutzung von Demonbuddy würden andere Einzelspieler nicht gestört.

Die AGB seien auch intransparent. Der Klausel 2.1 der Battle.net-Nutzungsbedingungen sei keine präzise Grenzziehung zu entnehmen, sie sei unbestimmt. Die englischen Begriffe seien nicht verständlich.

Zwischen den Parteien bestehe gar kein Wettbewerbsverhältnis, weil die angebotenen Waren in keinem Austauschverhältnis stünden und die Parteien nicht auf demselben Markt tätig seien. Vielmehr sei es erforderlich, das Spiel der Antragstellerin schon zu haben, wenn der Erwerb eines Bots der Antragsgegner Sinn ergeben solle. Es liege ferner unter keinem denkbaren Gesichtspunkt eine unlautere Behinderung vor.

Dass im Auktionshaus ein Preisverfall verursacht werde, wenn Spieler den Bot Demonbuddy nutzten, sei von der Antragstellerin nicht glaubhaft gemacht worden. Die behauptete zweckwidrige Nutzung des Spiels zur Gewinnerzielung werde nicht durch Demonbuddy verursacht, sondern durch die Einführung eines Echtgeld-Auktionshauses.

Die Antragsgegner sind der Auffassung, dass das Spiel der Antragstellerin kein Online-Spiel sei. Es seien nur die Charaktere und Items auf einem Server gespeichert, was es erforderlich mache, online zu sein, wenn man das Spiel spiele.

Die Antragsgegnerin beantragt,

unter Aufhebung der einstweiligen Verfügung vom 15.6.2012 den Antrag des Antragstellers zurückzuweisen.

Die Antragstellerin beantragt,

1. Die einstweilige Verfügung vom 15. Juni 2012 (312 O 322/12) wird bestätigt.
2. Hilfsweise: Die einstweilige Verfügung vom 15. Juni 2012 wird mit der Maßgabe bestätigt, dass es den Antragsgegnern verboten wird, im Gebiet der Bundesrepublik Deutschland zugunsten des eigenen oder eines fremden Unternehmens Software über das Internet gegenüber Kunden in der Europäischen Union anzubieten und/oder über das Internet an Kunden in der Europäischen Union zu verbreiten, die es Spielern des von der Antragstellerin herausgegebenen Online-Spiels Diablo 3 ermöglicht, Spielzüge in dem Spiel Diablo 3 zu automatisieren.

Die Antragstellerin hat ihren Vortrag vertieft. Sie hat weiter erläutert, dass die Charaktere und die Items auf einem Server gespeichert sind und auf der Spiel-CD sich das Spielumfeld befindet, weshalb der Spieler online sein müsse, um auf seinen Spielcharakter zugreifen zu können.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf die eingereichten Schriftsätze der Parteien nebst Anlagen sowie das Protokoll der mündlichen Verhandlung vom 10.7.2012 verwiesen.

Entscheidungsgründe

Die einstweilige Verfügung ist zu bestätigen, weil der Antrag auf ihren Erlass auch unter Berücksichtigung des Widerspruchsvorbringens zulässig und begründet ist.

I.

Es ist deutsches Recht anwendbar. Gemäß § 3 Telemediengesetz (TMG) unterliegen in der Bundesrepublik Deutschland niedergelassene Diensteanbieter und ihre Telemedien den Anforderungen des deutschen Rechts auch dann, wenn die Telemedien in einem anderen Mitgliedstaat geschäftsmäßig angeboten oder erbracht werden.

§ 3 TMG geht als Umsetzung der E-commerce-Richtlinie der Rom II-Verordnung vor (vgl. *Köhler* in: *Köhler/Bornkamm*, UWG, 30. Aufl., Einl. Rn. 5.22, 5.41, 5.43); Das Herkunftslandprinzip nach Art. 3 Abs. 2 der E-commerce-Richtlinie bleibt von der Rom-II-Verordnung unberührt (*Thorn* in: *Palandt*, BGB, 71. Aufl., Art. 6 Rom II, Rn. 3 und 15).

Die Antragsgegner sind in der Bundesrepublik Deutschland niedergelassen. Die Antragsgegnerin zu 2. bietet Telemedien an.

II.

Die Reichweite von Verbot und Tenor sind ausreichend bestimmt und insofern nicht zu korrigieren. Der Tenor erstreckt sich auf das Gebiet der Bundesrepublik Deutschland und nicht wie die Antragsstellerin meint, auf andere Gebiete der EU, so dass die streitgegenständliche Software aufgrund der einstweiligen Verfügung auch gegenüber Kunden in der Europäischen Union nicht mehr angeboten werden dürfte. Die Kompetenz der Wettbewerbskammer endet an den Staatsgrenzen der Bundesrepublik. Es liegt auch keine grenzüberschreitende Entscheidung vor, die von einem anderen Gericht im jeweiligen EU-Staat für vollstreckbar erklärt werden könnte. Von der Antragstellerin ist bereits in der Antragschrift kein grenzüberschreitender Sachverhalt vorgetragen worden, der zu einem anderen Ergebnis führen konnte. Dementsprechend hat die Kammer bei Erlass der einstweiligen Verfügung keine kollisionsrechtlichen Erwägungen angestellt. Auch die Formulierung „im Gebiet der Bundesrepublik Deutschland“ ist eindeutig. Sie beinhaltet das Anbieten und Verbreiten der streitgegenständlichen Software von

Deutschland nach Deutschland und von außen nach Deutschland durch die Antragsgegner.

III.

Der Antragstellerin steht ein Unterlassungsanspruch gegen die Antragsgegner aus §§ 8 I, 3, 4 Nr. 10 UWG zu.

1.

Die Parteien des Rechtsstreits sind Mitbewerber im Sinne des § 8 III Nr. 1 und § 3 I UWG.

Mitbewerber im Sinne des UWG ist gemäß § 2 I Nr. 3 UWG jeder Unternehmer, der mit einem oder mehreren Unternehmern als Anbieter oder Nachfrager von Waren oder Dienstleistungen in einem konkreten Wettbewerbsverhältnis steht.

a. Grundsätzlich sind im Interesse eines wirksamen lauterkeitsrechtlichen Individualschutzes an das Bestehen eines konkreten Wettbewerbsverhältnisses keine hohen Anforderungen zu stellen (BGH GRUR 1985, 550, 552 – *DIMPLE*). Es wird insbesondere keine Branchengleichheit vorausgesetzt (BGH GRUR 2006, 1042 Tz 16 – *Kontaktanzeigen*; BGH GRUR 2004, 877, 878 – *Werbeblocker*). Allerdings ist dabei stets der jeweilige Zweck der Norm, die den Begriff des Mitbewerbers verwendet, zu berücksichtigen (*Köhler* in: *Köhler/Bornkamm, UWG*, 30. Aufl., § 2 Rn. 91, 95).

b. Die Voraussetzungen eines konkreten Wettbewerbsverhältnisses werden unterschiedlich definiert (vgl. *Köhler/Bornkamm, UWG*, 30. Aufl., § 2 Rn. 94 ff.).

Beim hier geltend gemachten Behinderungswettbewerb liegt ein konkretes Wettbewerbsverhältnis vor, wenn die konkrete geschäftliche Handlung objektiv geeignet und darauf gerichtet ist, den Absatz (oder Bezug) des Handelnden zum Nachteil des Absatzes (oder Bezugs) eines anderen Unternehmers zu fördern. Dazu ist keine Behinderungsabsicht erforderlich. Es genügt, dass sich die Handlung ihrer Art nach notwendigerweise nachteilig für den Wettbewerb eines bestimmten anderen Unternehmers auswirkt oder auswirken kann.

Ist dies der Fall, so besteht zu diesem Unternehmer ein konkretes Wettbewerbsverhältnis, unabhängig davon, ob die betreffenden Unternehmer auf demselben relevanten Markt tätig sind oder nicht. Auch die Intensität der Auswirkungen der geschäftlichen Handlung auf den Absatz oder Bezug eines Mitbewerbers spielt keine Rolle (vgl. Köhler/Bornkamm, UWG, 30. Aufl., § 2 Rn. 102 m.w.N.).

Es ist anzunehmen, dass zumindest ein Teil der Spieler, die über die Verwendung von Botprogrammen verärgert sind, dies anderen Spielern mitteilt, die sich dann möglicherweise die neueste Version Diablo III des Spiels gar nicht erst kaufen, oder dass die verärgerten Spieler selbst das Spiel nicht weiter spielen, die Auktionshäuser nicht mehr benutzen und auf diese Weise der Antragstellerin Einkünfte durch das Echtgeld-Auktionshaus verloren gehen. Auf einen konkreten Nachweis dieses Umstands kommt es insoweit für die Frage des Mitbewerberverhältnisses nicht an.

c. Weitergehende Anforderungen an eine Aktivlegitimation bestehen im Bereich des Wettbewerbsrechts grundsätzlich nicht. Unstreitig ist die Klägerin jedenfalls Entwicklerin des Spiels. Auf welcher Vertriebsstufe für Softwareprodukte sich die Klägerin befindet, ist für die Frage der Mitbewerbereignschaft ohne Relevanz; dies gilt erst recht für § 4 Nr. 10 UWG.

2.

Die Antragsgegner behindern durch das Anbieten des Bots Demonbuddy für das Spiel D 3 die Antragstellerin überwiegend wahrscheinlich i.S.d. § 4 Nr. 10 UWG, so dass der Antragstellerin ein Anspruch auf Unterlassung aus §§ 8, 3, 4 Nr. 10 UWG zusteht. Eine gezielte Behinderung der Antragstellerin ergibt sich vorliegend jedenfalls unter dem Gesichtspunkt der unlauteren vertriebsbezogenen Behinderung durch einen empfindlichen Eingriff in das Spielsystem D 3.

Unter Behinderung ist die Beeinträchtigung der wettbewerblichen Entfaltungsmöglichkeiten eines Mitbewerbers zu verstehen (vgl. BGHZ 148, 1 = GRUR 2001, 1061, 1062 – *Mitwohnzentrale.de*; BGH GRUR 2002, 902, 905 – *Vanity-Nummer*; BGH GRUR 2004, 877, 879 – *Werbeblocker*). Die Behinderung kann sich auf alle Wettbewerbsparameter des Mitbewerbers wie beispielsweise Absatz, Bezug, Werbung, Produktion, Finanzierung oder Personal beziehen (BGH

GRUR 2004, 877, 879 – *Werbeblocker*, Köhler/Bornkamm, UWG, 30. Aufl., § 4 Rn. 10.6). Eine Behinderung kann auch in der Herbeiführung der Gefahr der Störung eines Betriebes liegen (vgl. BGH, GRUR 2009, 1075 Rz. 22). Es genügt die Eignung der geschäftlichen Handlung zur Behinderung. Die Behinderung muss also nicht tatsächlich eingetreten sein (Köhler/Bornkamm, UWG, 30. Aufl., § 4 Rn. 10.6).

Vorliegend bezieht sich die Behinderung auf den Vertrieb bzw. den Absatz der Antragstellerin. Es besteht eine überwiegende Wahrscheinlichkeit dafür, dass ehrliche Spieler, die das Spiel nämlich bestimmungsgemäß ohne Zuhilfenahme von Demonbuddy spielen, verärgert und demotiviert werden, D 3 weiter zu spielen, dass sie das Spiel deshalb nicht mehr weiter spielen und dass sie dies auch anderen Personen und potentiellen Spielern und Käufern kommunizieren. Dies ergibt sich zum Einen aus den von der Antragstellerin bereits mit der Antragschrift vorgetragenen Äußerungen interessierter Spieler auf dem Forum eu.battle.net, zu denen der Prozessbevollmächtigte anwaltlich versichert hat, dass die Einträge nicht im Auftrag der Antragstellerin erstellt worden sind. Zum anderen ist den Mitgliedern der Kammer bekannt, dass der Reiz eines Spieles im Mehrspieler-Modus auch darin liegt, dass sich die Spieler miteinander messen können. Dieser Anreiz geht verloren, wenn Mitspieler den Wettstreit unter den Mitspielern durch den Einsatz von Bots verfälschen.

Dass D 3 auf diese Weise in seiner Attraktivität gemindert wird, wirkt sich nach Auffassung der Kammer überwiegend wahrscheinlich auf den Absatz der Antragstellerin aus. Zum Einen wird der Ruf des Spieles beeinträchtigt, wenn Spieler enttäuscht oder verärgert sind, weil andere Spieler mit der Unterstützung eines Bots spielen. Zum Anderen wird die Einführung einer neuen Variante in dem Spiel, nämlich des Echtgeld-Auktionshauses, beeinträchtigt. Spieler, die sich aus Verärgerung oder Enttäuschung aus dem Spiel zurückziehen und dann auch nicht mehr in den Auktionshäusern handeln, bringen der Antragstellerin keine weiteren Einnahmen, die sie sonst über Provisionsgewinne bei Auktionshausverkäufen generieren könnte. Vor dem Hintergrund, dass ein Teil der Spieler Gegenstände mit Bot-Hilfe leichter und schneller im Spiel erhalten kann, wird ein Handel bzw. ein Einkauf dieser Gegenstände im Gold-Auktionshaus und ein Verkauf im Echtgeld-Auktionshaus weniger attraktiv erscheinen.

Zwar hat die Antragstellerin – worauf die Antragsgegner hingewiesen haben – einen Teil ihres Geschäfts zu dem Zeitpunkt des Erwerbs von Demonbuddy bereits gemacht, weil das Spiel von dem Spieler einmalig gekauft und nicht abonniert werden muss. Nach dem von ihr erstellten Konzept aber macht die Antragstellerin weitere Geschäfte, indem sie im Echtgeld-Auktionshaus Provisionen einnimmt. Außerdem hat sie mit den Auktionshäusern ein Bindungskonzept geschaffen, mit dem Spieler – auch Einzelspieler – motiviert werden sollen, weiter zu spielen und sich gegebenenfalls Spielgegenstände zu kaufen oder solche zu tauschen oder zu verkaufen. Und schließlich besteht ein Teil des Geschäfts auch immer darin, dass aufgrund von Empfehlungen zufriedener Spieler neue Spieler und Käufer des Spiels gewonnen werden.

Es ist leicht nachvollziehbar, dass aus der Sicht des angesprochenen allgemeinen Verkehrs, zu dem auch die Mitglieder der Kammer gehören, ein Spiel, das jedenfalls teilweise online und durch die Auktionshäuser unter Beteiligung anderer Spieler stattfindet, bei dem ehrliche Spieler benachteiligt werden, erheblich an Attraktivität einbüßen kann. Der Reiz für einen ehrlichen Spieler ist getrübt, wenn er weiß oder zu wissen glaubt, dass die Konkurrenz ihre Fertigkeit nicht langwierig erwerben musste (vgl. LG Hamburg, Ur. v. 30. 6. 2011 – 327 O 741/10, NJOZ 2012, 257, 260 – *Runes of Magic Trading*), sondern unter Zuhilfenahme eines Bots Gegenstände sammeln kann, die anschließend im Auktionshaus verkauft werden.

Es entspricht auch der allgemeinen Lebenswahrscheinlichkeit, dass die durch automatische Hilfe angekurbelte Zahl der Items, die zum Verkauf gestellt werden können, die Preise sinken lässt, so dass es für den ehrlichen Spieler weniger reizvoll ist, intensiv zu spielen um einen höheren Level zu erreichen und seine erworbenen Gegenstände zu verkaufen. Es ist zwar denkbar, dass, wie die Antragsgegner vorgetragen haben, der Handel durch die Bot-Nutzer nur verstärkt wird und die Antragstellerin durch Provisionen nicht weniger Einnahmen generiert als ohne die Bot-Spieler. Es genügt für die Annahme einer Behinderung aber, dass das von der Antragstellerin implementierte Spiel- und Geschäftsmodell durch den Verkauf der Bots in einer Weise beeinflusst wird, die für die von der Antragstellerin avisierten Spiel- und Kaufinteressenten abschreckend wirken kann und den Betrieb des Spiels damit stören kann (vgl. LG Hamburg, Urteil vom 16.7.2002, 312 O 271/02, insbes. Rz. 23).

Diese Behinderung ist auch unlauter im Sinne des UWG.

Die Abgrenzung zwischen erlaubten und unlauteren Behinderungen erfordert eine Gesamtwürdigung der Umstände des Einzelfalls, bei der die sich gegenüberstehenden Interessen der beteiligten Mitbewerber, Verbraucher oder sonstigen Marktteilnehmer sowie der Allgemeinheit gegeneinander abzuwägen sind.

Hierfür ist nach der Rechtsprechung des Bundesgerichtshofs die Schwelle zur gezielten Behinderung jedenfalls überschritten, wenn die Maßnahme bei objektiver Würdigung der Umstände auf die Beeinträchtigung der wettbewerblichen Entfaltung des Mitbewerbers und nicht in erster Linie auf die Förderung des eigenen Wettbewerbs gerichtet ist (BGH GRUR 2008, 917 Tz. 23 – *EROS*; Köhler/Bornkamm, UWG, 30. Aufl., 2012, § 4 Rz m.w.N.). Da grundsätzlich jeder Wettbewerb die Mitbewerber zu beeinträchtigen vermag, müssen weitere Umstände hinzutreten, damit von einer unzulässigen individuellen Behinderung gesprochen werden kann.

Unlauter ist eine Maßnahme dann, wenn sie sich zwar (auch) als Entfaltung eigenen Wettbewerbs darstellt, aber das Eigeninteresse des Handelnden unter Berücksichtigung des Grundsatzes der Wettbewerbsfreiheit weniger schutzwürdig ist als die Interessen der übrigen Beteiligten und der Allgemeinheit (vgl. BGH, GRUR 2009, 685 Rz. 41 – *ahd*; Köhler/Bornkamm, UWG, 30. Aufl., 2012, § 4 Rz. 10.11).

Damit, dass die Antragsgegner mit ihrer Software darauf abzielen, das Spiel der Antragstellerin zu beeinflussen, indem sie Mitspielern, die den Bot einsetzen, einen schnelleren Level-Aufstieg und ein schnelleres Einsammeln von Items bzw. ein Einsammeln ohne eigenes Zutun des Spielers ermöglichen, ist der Vertriebs der Software der Antragsgegner jedenfalls in gleichem Maße auf die Förderung des eigenen Wettbewerbs, nämlich durch Verkauf der Software, als auch auf die Beeinträchtigung der geschäftlichen Entfaltung der Antragstellerin, gerichtet. Denn die streitgegenständliche Software soll das Spiel und damit das Geschäft der Antragstellerin gerade verändern. Die Antragsgegner nehmen dabei in der dargestellten Weise in Kauf, dass das Spiel der Antragstellerin in seinem Ablauf gestört und für die – von der Antragstellerin avisierten – Kunden der Antragstellerin unattraktiv wird. Damit greifen die Antragsgegner in das Geschäft der Antragstellerin in einer Weise ein, die weniger schutzwürdig erscheint als ihr eigenes Interesse an geschäftlicher Entfaltung durch den Vertrieb von Zubehör. Denn das

Geschäftsmodell der Antragsgegnerin beruht darauf, dass Geschäftsmodell der Antragstellerin zu stören und zu verändern, indem in die Grundstruktur des Spiels der Antragstellerin eingegriffen und das Spiel in Teilen, die dazu gedacht sind, von menschlichen Spielern gespielt zu werden, automatisiert wird.

Ob zudem eine Behinderung gemäß § 4 Nr. 10 UWG vorliegt, weil die Antragsgegner Spieler von D 3 zum Vertragsbruch verleiten, da die Nutzer von Demonbuddy gegen die AGB verstoßen müssen, kann ebenso dahinstehen wie die dieser Argumentation zugrunde liegende Frage, ob AGB bei der vorliegenden Vertragsgestaltung überhaupt wirksam einbezogen worden sind.

4. Der Antragsgegner zu 1) ist als Geschäftsführer des Antragsgegners zu 2) wettbewerbsrechtlich mitverantwortlich für deren Handlungen.

5. Die Kostenentscheidung beruht auf § 91 ZPO.

6. Der auf §§ 924 III ZPO S. 2 i.V.m. § 707 I S. 1 ZPO gestützte Vollstreckungsschutzantrag für die Zeit bis zur Entscheidung über den Widerspruch ist durch die Entscheidung über den Widerspruch erledigt. Der ebenfalls auf §§ 924 III ZPO S. 2 i.V.m. § 707 I S. 1 ZPO gestützte Vollstreckungsschutzhilfsantrag gegen Sicherheitsleistung der Antragsgegner ist weder aus §§ 924 III ZPO S. 2 i.V.m. § 707 I S. 1 ZPO noch aus § 712 ZPO begründet. Die Antragsgegner haben nicht glaubhaft gemacht, dass ihnen unersetzliche Nachteile durch die einstweilige Verfügung drohen. Dass der Eintritt eines Schadens nur wahrscheinlich ist, genügt nicht für die Anordnung einer Abwendungsbefugnis gegen Sicherheitsleistung. Vielmehr muss das Gericht von dem Eintritt eines unersetzlichen Nachteils überzeugt sein (vgl. Zöller, ZPO, 29. Aufl., 2012, § 712 Rz. 1 ff., 6).

