

# Landgericht Hamburg

Az.: 312 0 192/13

Verkündet am 04.03 2014

Urkundsbeamtin der Geschäftsstelle



## Urteil

### IM NAMEN DES VOLKES

In der Sache

**Blizzard Entertainment S.A.S.**, 145 rue Yves le Coz, 78000 Versailles, Frankreich  
vertreten durch ihren Geschäftsführer

**-Antragsteller**

Prozessbevollmächtigte:  
Rechtsanwälte, Frankfurt

gegen

1) **Bossland GmbH**, vertreten durch d. Geschäftsführer, Leipziger Straße 72, 08556  
Zwickau

-  
**Antragsgegnerin**

2) **Zwetan Letschew**, Leipziger Straße 72, 08056 Zwickau

**-Antragsgegner**

Prozessbevollmächtigte zu 1 und 2:  
Rechtsanwälte **Dr. Behrmann & Härtel**, Kantstraße 98, 10627 Berlin, Gz.: 00651-13/MH

erkennt das Landgericht Hamburg - Zivilkammer 12 - durch

den Vorsitzenden Richter am Landgericht , den Richter am Landgericht und die  
Richterin am Landgericht

auf Grund der mündlichen Verhandlung vom 11.02.2014 für Recht:

Die einstweilige Verfügung vom 6.5.2013 wird bestätigt.

Von den weiteren Kosten des Verfahrens haben die Antragsgegnerin zu 1) 2/3 und der Antragsgegner zu 2) 1/3 zu tragen.

### **Tatbestand**

Die Antragstellerin ist eine Tochtergesellschaft der US-amerikanischen Computerspielentwicklerin Blizzard Entertainment Inc. Die Blizzard Entertainment Inc. produziert und vertreibt u.a. die Online-Computerspiele „World of Warcraft“ , „Starcraft“ und auch die Computerspielserie „Diablo“. Die Antragstellerin ist von der Blizzard Entertainment Inc. zum Vertrieb des Spiels Diablo III im Gebiet der Europäischen Union ermächtigt worden (Anlage Ast 1, Bl 3 der Antragsschrift).

Die Diablo-Computerspielserie wird von der Blizzard Entertainment Inc. und der Antragstellerin seit Ende der 1990erjahre weltweit vertrieben. Diablo III wurde am 15.5.2012 in den europäischen Markt eingeführt.

In Diablo III übernimmt der Spieler die Rolle eines Helden, der gegen das Böse in Form des Höllenfürsten Diablo kämpft. Die Figur des Helden, für die dem Spieler fünf Rollen zur Verfügung stehen, verfügt bei Spielbeginn nur über eingeschränkte Fähigkeiten und besitzt auch nur begrenzte wirtschaftliche Mittel. Die virtuelle Währung im Spiel Diablo III ist das so genannte „Gold“. Im Verlauf des Spiels kann die Spielfigur über verschiedene Spielhandlungen weiteres Gold erwerben.

Im Spiel gibt es das Diablo III-Auktionshaus, das zwei Varianten von Auktionshäusern beinhaltet. Im Diablo III Echtgeld-Auktionshaus werden Transaktionen gegen echtes Geld abgewickelt. Im Diablo III Gold-Auktionshaus wird mit der im Spiel genutzten virtuellen Währung Gold bezahlt.

Im Auktionshaus kann der Verkäufer für so genannte Ausrüstungsgegenstände entweder ein Bieterverfahren durchführen oder einen Sofortkaufpreis angeben, zu dem der Gegenstand sofort zum Festpreis erworben werden kann. Für so genannte

Gebrauchsgegenstände wie z.B. die Währung Gold ist nur die Festlegung eines Sofortkaufpreises möglich. Der Wert der virtuellen Gegenstände orientiert sich daran, wie viel Spielzeit ein Spieler für den regulären Erwerb des jeweiligen Gegenstandes aufwenden müsste. Für Gegenstände, die ein Spieler zeitintensiv erspielen muss, kann der Verkäufer regelmäßig einen höheren Preis erzielen als für Gegenstände, die schnell und einfach zu erlangen sind. Die Antragstellerin erhält für jede Auktion und jede Transaktion eine Gebühr von den Spielern. Bei einem Verkauf der virtuellen Währung Gold im Diablo III-Echtgeld-Auktionshaus erhält die Antragstellerin 15 % des mit dem Verkauf erzielten Verkaufspreises.

Für das Spielen von Diablo III benötigt der Spieler den „Diablo III Spiel-Client“ oder „Client-Software“. Dieser enthält neben den erforderlichen Computerprogrammen auch die für das Spiel erforderlichen Spiel-Daten, d.h. die Spiel-Grafiken, Musik, Filmsequenzen, Texte, die Modelle der Spielfiguren etc. Der Spiel-Client kann im Einzelhandel als DVD-Version (sog. „Box-Version“) oder im Download-Verfahren über die Internetplattform Battle.net der Klägerin erworben werden.

Auf der Box-Version des Spiel-Clienten sind die aus Blatt 6 der Antragsschrift hervorgehenden Hinweise angebracht. Der erste Hinweis erklärt, dass zum Spielen eine *„Internetverbindung und Battie.net-Registrierung erforderlich“* seien und dass *„weitere Einschränkungen (siehe Rückseite)“* gelten würden. Der Hinweis auf der Rückseite beinhaltet unter anderem, dass die Benutzung *„von Diablo III“* abhängig sei *„von ihrer Zustimmung zur Diablo III- Endbenutzerlizenzvereinbarung und zu den Battie. net-Nutzungsbestimmungen.“*

Über die Battle.net-Online-Spieleplattform kann der Spieler wie über eine „Verwaltungszentrale“ das Spiel Diablo III erreichen (Bl 7 der Antragsschrift). Er muss dort ein Battie.net-Konto erstellen und zuvor die Battie.net-AGB aktiv durch das Setzen eines Häkchens bestätigen. In den Battie.net-Nutzungsbestimmungen heißt es u.a.:

*„Sie verpflichten sich dazu, unter keinen Umständen:  
[■■■]*

*2.2 den Service, ein Spiel oder einen beliebigen Teil davon zu gewerblichen Zwecken zu nutzen, einschließlich [...] um spielinterne Währung [...] zu sammeln, um diese ohne Genehmigung durch Blizzard außerhalb des Spiels zu verkaufen;*

*2.4 ohne Erlaubnis von Blizzard außerhalb des Spiels für echtes Geld oder gegen spielinterne Währung Gegenstände oder sonstige Güter; die in einem Spiel verwendet werden können, außerhalb des Spiels zu kaufen, zu verkaufen oder einzutauschen".*  
(Anlage Ast 10)

Für die Teilnahme am Spiel Diablo III müssen die Nutzer auch die Endbenutzerlizenzvereinbarung („Diablo III EULA“) bei der Erstinstallation der Client-Software akzeptieren. Hier wird dem Spieler eine nicht-exklusive Nutzungslizenz erteilt, *„das Spiel auf einem oder mehr Computern, die Ihnen gehören oder unter ihrer rechtmäßigen Kontrolle stehen, zu installieren, (b) das Spiel in Verbindung mit dem Dienst für Ihre ausschließlich nicht-kommerzielle Zwecke [...]“* zu nutzen (Anlage Ast 12). Schließlich muss der Nutzer noch die Diablo III Auktionshaus-AGB akzeptieren.

Die Antragsgegnerin zu 1) stellt her und vertreibt Automatisierungssoftware u.a. für das Spiel Diablo III. Diese Software ermöglicht es dem Spieler, die Steuerung der Spielfigur in den Online-Spielen zu automatisieren. Der Antragsgegner zu 2) ist der Geschäftsführer und Mehrheitsgesellschafter der Antragsgegnerin zu 1).

Die Antragsgegnerin zu 1) betreibt die Internetseite *buddyitems.de*, auf der sie die virtuelle Währung Gold für das Spiel Diablo III der Antragstellerin verkauft (Anlage Ast 15 a).

Die Parteien streiten und haben gestritten in verschiedenen Verfahren vor dem Landgericht Hamburg (u.a. Az. 312 O 390/11; 312 O 322/12 und 312 O 32/13), vor dem Landgericht München I und vor dem Landgericht Köln (Az. 31 O 594/12). In diesem Kölner Verfahren haben die Antragsgegnerin zu 1) und die Antragstellerin umgekehrten Rubrums um Unterlassung gestritten, weil die Antragsgegnerin zu 1) meinte, dass die Antragstellerin gegen das Zahlungsdiensteaufsichtsgesetz (ZAG) verstoße (Anlage Ast 23). Die Klage wurde am 1.8.2013 abgewiesen (Anlage Ast

Die Antragstellerin meint, dass keine anderweitige Rechtshängigkeit i.S.d. § 261 III Nr. 1 ZPO bestehe oder bestand.

Vorliegend ist sie der Auffassung, einen Verfügungsanspruch aus §§ 8 I, 3 I, 4 Nr. 10 UWG zu haben. Die Antragsgegner behinderten die Antragstellerin mit dem Verkauf der virtuellen Währung Gold auf der Internetseite *buddyitems.de*, indem sie die Käufer des Diablo III-Goldes gezielt zum Vertragsbruch verleiteten, was gegen Ziffer 2.2 der Battie.net-AGB verstoße. Nach dieser Regelung dürfen die Spieler spielinterne Währung nicht außerhalb des Spiels verkaufen.

Die Parteien seien Mitbewerber im Sinne des § 2 I Nr. 3 UWG. Im Fall des Behinderungswettbewerbs sei es ausreichend, wenn die konkrete geschäftliche Handlung objektiv geeignet und darauf gerichtet sei, den Absatz des handelnden zum Nachteil des Absatz des anderen Unternehmers zu fördern.

Die Spieler seien durch die Battie.net-AGB vertraglich gebunden, nach denen es den Spielern streng untersagt sei, ohne Erlaubnis der Antragstellerin außerhalb des Spiels für echtes Geld Diablo III-Spielgold zu kaufen.

Der Antragsgegner zu 2) sei als Geschäftsführer mitverantwortlich und hafte persönlich.

Die Kammer hat am 6.5.2013 ohne mündliche Verhandlung eine einstweilige Verfügung mit folgendem Wortlaut erlassen:

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

1. Die Antragsgegner haben es zu unterlassen, ohne Zustimmung der Antragstellerin im geschäftlichen Verkehr eine Internetseite zu betreiben, auf der Spieler des Spiels Diablo III, mit Wohnsitz in Deutschland, die virtuelle Währung "Gold" des Spiels kaufen können
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.
- 3 Die Antragstellerin zu 1) hat 2/3 und der Antragsgegner zu 2) 1/3 der Kosten des Verfahrens zu tragen.

4. Der Streitwert wird auf 50.000,00 € der festgesetzt.

Gegen diesen Beschluss richtet sich der Widerspruch der Antragsgegner vom 14.5.2013.

Die Antragsgegner tragen vor:

Es stehe anderweitige Rechtshängigkeit mit dem Verfahren Az. 31 O 594/12 vor dem Landgericht Köln entgegen. Dort habe die Antragsgegnerin zu 1) gegen die hiesige Antragstellerin wegen Verstößen gegen das Gesetz über die Beaufsichtigung von Zahlungsdiensten (ZAG) im Rahmen des Handels mit virtuellen Gütern über einen in das Spiel Diablo III integriertes echt Geld-Auktionshaus geklagt. In jenem Verfahren habe die Antragstellerin geltend gemacht, dass ein Handel mit virtuellen Items und der spielinternen Währung Gold in den Nutzungsbedingungen ausgeschlossen sei. Weiter habe die Antragstellerin in Köln die Meinung vertreten, dass die dortige Klage rechtsmissbräuchlich sei, da ein solcher Handel einen Vertragsverstoß gegen die Nutzungsbedingungen bedeute. Gemäß § 261 III Nr. 1 ZPO dürfe dieser nicht ein weiteres Mal anhängig gemacht werden.

Die Abmahnung sei rechtsmissbräuchlich. Die Antragstellerin erhoffe sich durch ein Verbot des Goldhandels für die Antragsgegnerin zu 1) im Hamburger Verfahren im Kölner Verfahren eine bessere Position zu verschaffen, weil sie mit dem Verbot die Mitbewerbereigenschaft der Antragsgegnerin aufheben wolle.

Der Antrag auf Erlass einer einstweiligen Verfügung sei rechtswidrig, die Antragstellerin habe kein Rechtsschutzbedürfnis in der Sache, sondern nur eine Schädigungsabsicht gegenüber den Antragsgegnern (S. 5 des Schriftsatzes vom 14.5.2013 = BI 39 d.A.).

Der Antrag sei auch unbegründet. Die Antragsgegnerin verstoße nicht gegen die Nutzungsbedingungen des Spiels Diablo III. Die Battie.net-Nutzungsbedingungen und die Diablo III EULA und die Auktionshaus-Nutzungsbedingungen seien nicht wirksam in den Kaufvertrag einbezogen worden. Der maßgebliche Vertragsschluss finde beim Kauf des Spieles im Fachhandel statt. Beim Kauf des Spiels werde mit dem Kauf des körperlichen Datenträgers ein Nutzungsvertrag über die Software abgeschlossen. Dass die Nutzungsbedingungen zum Zeitpunkt des Erwerbs des Spiels vorliegen und zu

diesem Zeitpunkt einbezogen werden müssten, habe der BGH im Happy-Digits-Urteil klargestellt. Im Fall von Diablo III würden dem Erwerber sämtliche Nutzungsbedingungen aber erst beim Installationsvorgang auf dem heimischen Rechner zugänglich gemacht.

Die Parteien seien keine Mitbewerber. So habe die Antragstellerin selbst in dem Verfahren vor dem Landgericht Köln argumentiert.

Auch eine unlautere Behinderung liege nicht vor. Da die AGB der Antragstellerin nicht wirksam in den Vertragsschluss einbezogen würden, könne auch nicht zum Vertragsbruch verleitet werden. Der Fall liege anders als in der Sache „Runes of Magic“, weil dort die Zahlungsverpflichtung des Nutzers gegenüber dem Anbieter erst nach der Zustimmung zu den AGB habe erfolgen können. Im vorliegenden Verfahren entstehe die Zahlungsverpflichtung aber bereits beim Kauf der Box-Version im Laden. Im Übrigen seien die winzigen Hinweise auf der Spielverpackung nach §§ 305 c, 307 BGB unwirksam.

Der Antrag sei rechtsmissbräuchlich. Denn die Antragstellerin habe den Antrag nur gestellt, um sich einen prozesstaktischen Vorteil für das parallele Gerichtsverfahren vor dem Landgericht Köln zu verschaffen. In Köln habe die Antragstellerin ausgeführt, dass der Umfang des Handels durch die Antragsgegner zu gering sei, um ein Wettbewerbsverhältnis annehmen zu können. Sie fürchte tatsächlich den Handel mit Gold durch die Antragsgegner gar nicht.

Die Antragsgegner beantragen,

die einstweilige Verfügung vom 6.Mai 2013 aufzuheben und den auf ihren Erlass gerichteten Antrag zurückzuweisen.

Die Antragstellerin beantragt,

die einstweilige Verfügung zu bestätigen

Die Antragstellerin hat ihren Vortrag vertieft. Sie ist dem Vorwurf des Rechtsmissbrauchs entgegengetreten und hat vorgetragen, die Antragsgegnerin zu 1) habe sich im Kölner Verfahren zunächst auf den wiederholt versuchten Verkauf eines einzigen virtuellen Ausrüstungsgegenstände für das Spiel Diablo III gestützt. Erst während des Rechtsstreits, nämlich mit Schriftsatz vom 26.4.2013, habe die Antragsgegnerin zu 1) den Verkauf von Diablo III Gold in das Kölner Verfahren eingeführt, vermutlich um selbst dem Vorwurf des Rechtsmissbrauchs zu entgehen.

Darin, dass die Antragstellerin im Kölner Verfahren das Wettbewerbsverhältnis bestreite, liege kein Widerspruch. Denn vorliegend seien die Anforderungen im Behinderungswettbewerb geringer als im Kölner Verfahren.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf die eingereichten Schriftsätze der Parteien nebst Anlagen sowie das Protokoll der mündlichen Verhandlung vom 11.2.2014 verwiesen.

Die Antragstellerin hat nach dem Schluss der mündlichen Verhandlung den Schriftsatz vom 18.2.2014, der nicht nachgelassen war, eingereicht.

### **Entscheidungsgründe**

Die einstweilige Verfügung ist auch unter Berücksichtigung des Widerspruchvorbringens zu bestätigen. Der Antrag auf ihren Erlass ist zulässig und begründet.

#### **I.**

Streitgegenstand ist vorliegend die Frage, ob die Antragsgegner berechtigt sind, im geschäftlichen Verkehr eine Internetseite zu betreiben, auf der Spieler des Spiels Diablo III mit Wohnsitz in Deutschland die virtuelle Währung „Gold“ des Spieles kaufen können.

Eine anderweitige Rechtshängigkeit dieses Streitgegenstandes ist nicht ersichtlich und lag auch in dem inzwischen abgeschlossenen Verfahren vor dem Landgericht Köln nicht vor. Im dortigen Verfahren waren eventuelle Verstöße der Antragstellerin aus dem



hier vorliegenden Verfahren gegen das ZAG im Streit, nicht aber die Zulässigkeit des Goldhandels durch die Antragsgegnerin im vorliegenden Verfahren. Dass Argumente aus dem hiesigen Verfahren auch in Köln vorgetragen worden sein mögen, macht diese dort nicht rechtshängig.

## II.

Der Antragsgegner zu 2) ist als Geschäftsführer und Mehrheitsgesellschafter der Antragsgegnerin zu 1) passiv legitimiert. Das Organ einer juristischen Person wie der Geschäftsführer einer GmbH kann grundsätzlich neben der GmbH auf Unterlassung in Anspruch genommen werden, wobei die gesonderte Geltendmachung des Unterlassungsanspruches gegenüber dem gesetzlichen Vertreter in erster Linie dazu dient, Rechtsverletzungen des gesetzlichen Vertreters zu erfassen, die unabhängig von der juristischen Person erfolgen können (vgl. OLG Hamburg, Beschluss vom 9.4.2013, Az. 3 U 140/12, S. 3 mit Verweis auf BGH, GRUR-RR 2008, 460, 461 Rz. 11; Köhler/Bornkamm, UWG, 31. Aufl., 2013, § 8 Rz. 2.19 f.). Vorliegend ist der Antragsgegner zu 2) zudem Inhaber der Domain buddyitems.de und damit jedenfalls auch Täter des streitgegenständlichen Verhaltens. Dass der Geschäftsführer einer GmbH nicht immer persönlich aktiv legitimiert ist, einen Unterlassungsanspruch der GmbH zu verfolgen, ändert daran nichts.

## III.

Der Antrag auf Erlass einer einstweiligen Verfügung ist nicht rechtsmissbräuchlich.

Dass die Antragstellerin möglicherweise neben der Durchsetzung ihrer Rechtsposition auch einen prozesstaktischen Vorteil für das Kölner Verfahren erstrebt hat, begründet keinen Rechtsmissbrauch. Ein Missbrauch im Sinne des § 8 IV UWG liegt vor, wenn der Anspruchsberechtigte mit der Geltendmachung des Anspruchs überwiegend sachfremde, für sich gesehen nicht schutzwürdige Interessen und Ziele verfolgt und diese als eigentliche Triebfeder und das beherrschende Motiv der Verfahrenseinleitung erscheinen (BGH, GRUR 2000, 1089, 1090; BGH, GRUR 2012, 286 Rz 13). Ein Fehlen oder vollständiges Zurücktreten legitimer wettbewerbsrechtlicher Ziele ist indessen nicht erforderlich (Köhler/Bornkamm, UWG, 31. Aufl., 2013, § 8 Rz. 4.10). Dass für die

Antragstellerin sachfremde Ziele im Vordergrund gestanden hätten, ist nicht erkennbar. Vielmehr hat sie die - ihr ihrer Auffassung nach aus ihrer wettbewerbsrechtlichen Position resultierenden und zustehenden - Ansprüche mit prozessrechtlichen Mitteln verfolgt. Sofern der Antragstellerin der wettbewerbsrechtliche Unterlassungsanspruch vorliegend zusteht, steht bzw. stand ihr auch zu, die daraus resultierenden Konsequenzen im Kölner Rechtsstreit für sich zu nutzen. Eine schonendere Möglichkeit ihren Unterlassungsanspruch durchzusetzen, stand ihr nicht zur Verfügung.

Auch eine rechtswidrige Antragsstellung der Antragstellerin, die darauf beruhen soll, dass die Antragstellerin nur die Antragsgegner schädigen wolle, weshalb die Antragstellerin kein Rechtsschutzbedürfnis in der Sache habe, vermag die Kammer nicht zu erkennen. Die Antragsstellung ist insbesondere nicht deswegen rechtswidrig, weil sie am 23.4.2013 bereits vor der Abmahnung vom 8.5.2013 erfolgt war. Das Gesetz schreibt eine Abmahnung als Voraussetzung der Einleitung eines Verfügungsverfahrens nicht vor.

#### IV. Verfügungsanspruch §§ 8 I, 3, 4 Nr. 10 UWG

Der Antragstellerin steht gegen die Antragsgegner der geltend gemachte Verfügungsanspruch aus §§ 8 I, 3, 4 Nr. 10 UWG zu.

##### 1. Wettbewerbsverhältnis

Zwischen den Parteien besteht das für § 4 Nr. 10 UWG erforderliche Wettbewerbsverhältnis.

Die Antragsgegner behindern mit dem Verkauf der virtuellen Währung Gold über die Internetseite *buddyitems.de* gezielt die Antragstellerin. Das Angebot der virtuellen Währung Gold durch die Antragsgegner ist geeignet, ihren Verkauf der virtuellen Währung Gold zum Nachteil des Absatzes der virtuellen Währung Gold durch die Antragstellerin zu fördern. Dies genügt für die Annahme eines Wettbewerbsverhältnisses, denn Mitbewerber ist jeder Unternehmer, der mit einem oder mehreren Unternehmern als Anbieter oder Nachfrager von Waren in einem konkreten Wettbewerbsverhältnis steht. Im Bereich des Behinderungswettbewerbs genügt es für die Annahme eines Wettbewerbsverhältnisses, dass die Parteien durch

eine Handlung miteinander in Wettbewerb getreten sind, auch wenn ihre Unternehmen im Übrigen unterschiedlichen Branchen angehören (vgl. BGH, GRUR 1972, 553 - *Statt Blumen ONKO-Kaffee*; GRUR 2004, 877, 878 - *Werbeblocker*), sogenanntes mittelbares Wettbewerbsverhältnis. Denn für die wettbewerbsrechtliche Beurteilung geht es regelmäßig nur um die konkret beanstandete Wettbewerbshandlung. Daher genügt es, wenn - wie vorliegend - 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 (vgl. *Köhler/Bornkamm*, UWG, 31. Aufl. 2013, § 2 Rn. 102). Eine subjektive Behinderungsabsicht ist nicht erforderlich, es reicht, dass sich die Handlung notwendigerweise nachteilig für den Wettbewerb eines bestimmten anderen Unternehmens auswirkt oder auswirken kann (*Köhler/Bornkamm*, a.a.O.).

## 2. Behinderung

Die Antragsgegner behindern die Antragstellerin i.S.d. § 4 Nr. 10 UWG, indem sie die Möglichkeit eröffnen, auf ihrer Internetseite *buddyitems.de* mit dem nur im Spiel der Antragstellerin verwendbaren Gold zu handeln. Zum einen verleiten sie damit die Kunden der Antragstellerin zum Vertragsbruch, indem sie sie dazu bringen, entgegen den vertraglichen Regelungen, die die Antragstellerin über ihre Allgemeinen Geschäftsbedingungen mit ihren Kunden trifft, zu verstoßen. Zum anderen handeln sie selbst unlauter.

### a. Einbeziehung der AGB

Nach § 305 II BGB „werden Allgemeine Geschäftsbedingungen nur dann Bestandteil eines Vertrages, wenn der Verwender bei Vertragsschluss

1. die andere Vertragspartei ausdrücklich oder, wenn ein ausdrücklicher Hinweis wegen der Art des Vertragsschlusses nur unter unverhältnismäßigen Schwierigkeiten möglich ist, durch deutlich sichtbaren Aushang am Ort des Vertragsschlusses auf sie hinweist und

2. der anderen Vertragspartei die Möglichkeit verschafft, in zumutbarer Weise, die auch eine für den Verwender erkennbare körperliche Behinderung der anderen

*Vertragspartei angemessen berücksichtigt, von ihrem Inhalt Kenntnis zu nehmen, und wenn die andere Vertragspartei mit ihrer Geltung einverstanden ist."*

Nach § 305 III BGB können die Vertragsparteien „für eine bestimmte Art von Rechtsgeschäften die Geltung bestimmter allgemeiner Geschäftsbedingungen unter Beachtung der in Abs. 2 bezeichneten Erfordernisse im Voraus vereinbaren.“<sup>1</sup>

aa. Unter diesen Voraussetzungen werden die AGB der Antragstellerin jedenfalls wirksam in die Kaufverträge derjenigen einbezogen, die das Spiel der Antragstellerin im Internet durch Herunterladen des Spiels erwerben. Es ist unstreitig, dass bei diesem Vorgang ausdrücklich auf die AGB verwiesen wird und diese im Sinne des § 305 II BGB in zumutbarer Weise zugänglich gemacht werden.

bb. Aber auch wenn der Kunde der Antragstellerin die DVD-Box im Geschäft erwirbt und anschließend einen „Battle.net Account“ erstellt, werden die AGB wirksam einbezogen.

#### (1) Keine Einbeziehung von AGB beim Kauf der Box-Version

Die Einbeziehung der Battie.net-AGB, der Battle.net EULA und der Auktionshaus- AGB erfolgt zwar noch nicht bei dem Kauf der Box-Version bzw. der DVD. Die Voraussetzungen des § 305 II BGB werden bei Abschluss des Kaufvertrages über die Box des Spiel-Clients für die Battle.net-AGB, die Battle.net EULA und die Auktionshaus-AGB nicht erfüllt. Zwar weist die Box Hinweise auf die AGB und wo diese zu finden sind, auf, es ist aber nicht vorgetragen worden, dass dem Käufer die Möglichkeit verschafft wird, bei Kaufvertragsschluss in zumutbarer Weise von dem Inhalt der AGB Kenntnis zu nehmen.

Dass der jeweilige Käufer bei Kauf der Box durch Individualvereinbarung auf die Einhaltung von § 305 II Nr. 2 BGB verzichtete, kann nicht angenommen werden. Zwar umfasst die Entscheidungsfreiheit des Kunden auch die Befugnis, den Verwender von der Obliegenheit des § 305 II Nr. 2 BGB freizustellen (Palandt, Bürgerliches Gesetzbuch, 73. Aufl. 2014, § 305 Rz. 35). Für eine solche Entscheidung der jeweiligen

Kunden aufgrund von Individualabreden beim Kauf der Box ist aber nichts vorgetragen oder ersichtlich.

Demnach kommt der Kaufvertrag gemäß § 306 BGB ohne die Allgemeinen Geschäftsbedingungen zustande (vgl. BGH, Urteil vom 11.11.2009, Az. VIII ZR 12/08, Rz. 39- *happydigits*).

Die Hinweise auf der Verpackung selbst, die auch als AGB nach § 305 I BGB zu werten sind, werden nicht wirksam einbezogen.

Sie sind zwar als für eine Vielzahl von Verträgen vorformulierte Vertragsbedingungen Allgemeine Geschäftsbedingungen, die eine Vertragspartei der anderen Vertragspartei, nämlich dem Käufer der Box, bei Abschluss des Kaufvertrages stellt. Dabei ist nach § 305 I 2 BGB unerheblich, dass die Bedingungen auf der Spielverpackung, Vorder- und Rückseite, angebracht sind. Denn es ist nach § 305 I 2 BGB gleichgültig, ob die Bestimmungen einen äußerlich gesonderten Bestandteil des Vertrages bilden oder in die Vertragsurkunde selbst aufgenommen werden, welchen Umfang sie haben, in welcher Schriftart sie verfasst sind und welche Form der Vertrag hat. Auch einzelne Klauseln, zum Beispiel ein Stempelaufdruck, sind AGB (vgl. Palandt, Bürgerliches Gesetzbuch, 73. Aufl. 2014, § 305 Rz 15).

Die Bedingungen können aber nicht in zumutbarer Weise wahrgenommen werden. Zu einer Wahrnehmbarkeit in zumutbarer Weise gehört, dass die AGB für einen Durchschnittskunden mühelos lesbar sind sowie ein Mindestmaß an Übersichtlichkeit (vgl. Palandt, Bürgerliches Gesetzbuch, 73. Aufl. 2014, § 305 Rz. 37; BGH, NJW 1983, 2773). Aus der Anlage Ast 7 ergibt sich, dass die Schrift außerordentlich klein und kaum zu lesen ist, wie auch die Beklagten meinen (Schriftsatz vom 22.5.2013, Seite 7 = BI 53 d.A.). Soweit die Antragstellerin mit nicht nachgelassenem Schriftsatz vom 18.2.2014 eine Original-Box mit dem Vortrag, dass die Schrift gut lesbar sei, eingereicht hat, kann dieser Vortrag nicht mehr berücksichtigt werden. Im Übrigen ist die Schrift auf der nun gegenständlich eingereichten Box nach der Wahrnehmung mit bloßem Auge nicht oder nur unwesentlich größer als auf der in Anlage Ast 7 vorliegenden kopierten äußeren Umhüllung der Box.

## (2) Einbeziehung der AGB bei der Registrierung auf dem Battie.net-Server

Die AGB der Antragstellerin bzw. die Battie.net-AGB, die Battle.net EULA und die Auktionshaus-AGB werden aber - auch in dem Fall, in dem die Box im Ladengeschäft erworben worden ist - bei der Registrierung des Kunden auf dem Battie.net-Server und der Spielinstallation wirksam einbezogen und damit Vertragsbestandteil.

Dabei geht das Gericht nicht wie die Antragstellerin davon aus, dass die Kunden der Antragstellerin zunächst einen Kaufvertrag über die Box abschließen und anschließend einen Dienstleistungsvertrag über die Nutzung des Battie.net-Servers für die Durchführung des Spiels Diablo III. Denn mit der DVD wird jedenfalls auch ein in derselben verkörpertes Computerprogramm erworben (vgl. BGH, Urteil vom 11.2.2010, Az. IZR 178/08, Rz. 17 - *Half-Life 2* - zit.n.juris).

Vielmehr wird nach Auffassung der Kammer - wie es der EuGH für den Kauf von Computerprogrammen entschieden hat (vgl. EuGH, Urteil vom 3.7.2012, Az. C-128/11 - *UsedSoft*, JZ 2013, 38) - mit dem Kauf der DVD-Box gleichzeitig die Nutzungslizenz für das Spiel erworben. Denn der Erwerb *„eines Computerprogramms und der Abschluss eines Lizenzvertrages über die Nutzung dieser Kopie“* bilden *„ein unteilbares Ganzes.“* Das Herunterladen einer Kopie eines Computerprogramms wäre nämlich sinnlos, wenn diese Kopie von ihrem Besitzer nicht genutzt werden dürfte. Diese beiden Vorgänge sind also im Hinblick auf ihre rechtliche Einordnung in ihrer Gesamtheit zu prüfen (vgl. EuGH, Urteil vom 3.7.2012, Az. C-128/11 - *UsedSoft*, Rz. 44 - zit.n.juris). Diese Grundsätze sind nach der Entscheidung des EuGH auch auf den Fall des Erwerbs des Programmes über einen materiellen Datenträger anzuwenden (vgl. EuGH, Urteil vom 3.7.2012, Az. C-128/11 - *UsedSoft*, Rz. 47 - zit.n.juris). Die Entscheidung vom 23.1.2014 (Urteil des EuGH, C-355/12, Anlage Ast 29) ändert daran nichts. Zwar hat der EuGH in diesem Fall unter urheberrechtlichen Gesichtspunkten festgestellt, dass ein Videospiel neben einem Computerprogramm noch weitere Bestandteile von schöpferischem Wert wie graphische und klangliche Bestandteile enthält. Daraus ergibt sich aber nicht, dass der Käufer eines solchen Spiels später noch einen Lizenzvertrag abschließen müsste. Vielmehr gilt auch hier, wie es der EuGH in der *UsedSoft*-Entscheidung ausgeführt hat, dass der Kauf des Spiels - sei es in der Form des Herunterladens oder in der Form des Erwerbs eines materiellen Datenträgers wie einer

DVD - mit dem Abschluss eines Lizenzvertrages über das Nutzen dieser Kopie ein unteilbares Ganzes bildet.

Dennoch werden vorliegend - im Wege der Vertragsänderung - die AGB bei der Registrierung auf dem Battle.net Server einbezogen.

Dass es notwendig ist, wenn man das Spiel Diablo III spielen möchte, vorher ein elektronisches Konto, den so genannten „Battle.net Account“ anzulegen, ist zum einen unstreitig und zum anderen von der Antragstellerin durch die Vorlage der eidesstattlichen Versicherung des Risikoanalysten Alexander Gut (Anlage Ast 17 b, „Risk Analyst“) glaubhaft gemacht. Bei der Einrichtung dieses elektronischen Kontos müssen die Battie.net-Nutzungsbestimmungen angenommen werden. Bei der Erstinstallation der Diablo III-Client-Software und erneut nach jeder Änderung einer dieser Vereinbarungen müssen die Diablo III EULA und die Auktionshausnutzungsbedingungen aktiv durch einen Maus-Klick angenommen werden. Im Laufe dieser Installation werden dem Spieler zunächst noch einmal die Battie.net-Nutzungsbedingungen angezeigt. Die Battie.net-Nutzungsbedingungen kann der Spieler erst annehmen, wenn er diese ganz durchgescrollt hat (Anlage Ast 19, S. 8). Ohne die Annahme dieser Vereinbarungen kann das Spiel Diablo III nicht gespielt werden.

Diese Einbeziehung der Nutzungsbedingungen genügt den Anforderungen des § 305 II BGB. Bei dem Registrierungs- und bei dem Installationsvorgang muss der Spieler weitere Erklärungen abgeben und hat die Gelegenheit die Allgemeinen Geschäftsbedingungen, auf die er ausdrücklich hingewiesen wird, in zumutbarer Weise im Internet einzusehen. Die Einsichtnahmemöglichkeit von AGB im Internet ist bei der Registrierung für ein Online-Spiel und der Installation desselben über eine Server ohne weiteres zumutbar.

Darin liegt jedenfalls eine nachträgliche Einbeziehung der AGB der Antragstellerin. Eine nachträgliche Einbeziehung kann im Wege der Vertragsänderung erfolgen, für die die Anforderungen von § 305 II BGB sinngemäß gelten (vgl. BGH, Urteil vom 11.11. 2009 VIII ZR 12/08, Rz. 38, - *happy digits*). Da die AGB aktiv vom Kunden durch das

Anklicken eines „Annehmen-Buttons“ der Antragstellerin angenommen werden müssen, liegt auch eine Handlung der jeweiligen Kunden mit Erklärungswirkung vor (vgl. BGH, Urteil vom 11.11. 2009 VIII ZR 12/08, Rz. 40, - *happy digits*).

Der Nutzer, der sein Battie. net-Konto anlegt, muss den Battie.net-Nutzungsbedingungen und damit der Klausel

*„Sie verpflichten sich dazu, unter keinen Umständen:*

*2.2 den Service, ein Spiel oder einen beliebigen Teil davon zu gewerblichen Zwecken zu nutzen, einschließlich [...] um spielinterne Währung [...] zu sammeln, um diese ohne Genehmigung durch Blizzard außerhalb des Spiels zu verkaufen;*

*2.4 oder Erlaubnis von Blizzard außerhalb des Spiels für echtes Geld oder gegen spielinterne Währung Gegenstände oder sonstige Güter, die in einem Spiel verwendet werden können, außerhalb des Spiels zu kaufen, zu verkaufen oder einzutauschen“.*  
(Anlage Ast 10)

zustimmen. Damit ist die Verpflichtung, die *Gegenstände oder sonstige Güter* des Spieles nicht außerhalb desselben zu kaufen, zu verkaufen oder einzutauschen Vertragsbestandteil geworden.

In dem vom Bundesgerichtshof entschiedenen Fall waren die für die Einbeziehung erforderlichen Voraussetzungen nicht erfüllt, weil der Bundesgerichtshof meinte, dass der schlichten „*Verwendung*“ einer Teilnahmekarte keine Erklärungswirkung zukomme (BGH, Urteil vom 11.11. 2009 VIII ZR 12/08, Rz. 40, - *happy digits*).

Die hier streitgegenständliche Konstellation liegt anders: Bei der Registrierung auf dem Battie.net-Server muss der Spieler weitere Erklärungen abgeben und hat die Gelegenheit die Allgemeinen Geschäftsbedingungen, auf die er ausdrücklich hingewiesen wird, in zumutbarer Weise im Internet einzusehen. Die Einsichtnahmemöglichkeit von AGB im Internet ist für die Registrierung für ein Online-Spiel ohne weiteres zumutbar. Danach wäre hier gegebenenfalls eine Vertragsänderung unter Erfüllung der Voraussetzungen des § 305 II BGB eingetreten.



## b. Behinderung

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, 31. Aufl., 2013, § 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, 31. Aufl., 2013, § 4 Rn. 10.6).

Das Verhalten der Antragsgegner erfüllt vorliegende den Tatbestand einer geschäftlichen Handlung i. S. d. § 2 I Nr. 1 UWG, die Voraussetzung für die Anwendung des § 4 Nr. 10 UWG ist.

Die streitgegenständliche Handlung der Antragsgegner stellt ein Verhalten zugunsten des eigenen Unternehmens gem. § 2 I Nr. 1 UWG dar. Denn das Verhalten hängt mit der Förderung des Absatzes oder dem Bezug von (virtuellen) Waren und Dienstleistungen und mit dem Abschluss oder der Durchführung eines Vertrags objektiv zusammen.

Ein Verhalten gegenüber Mitbewerbern weist dann einen „objektiven Zusammenhang“ mit der Förderung des Absatzes oder Bezugs zugunsten des eigenen Unternehmens auf, wenn es den Umständen nach darauf gerichtet ist, durch Einwirkung auf die wettbewerblichen Interessen von Mitbewerbern den eigenen Absatz oder Bezug zu fördern (vgl. Köhler/Bornkamm, UWG, 31. Aufl. 2013, § 4 Rz. 10.4 unter Verweis auf § 2 Rdn 53; vgl. Begr. RegE UWG 2008 zu § 2, BT-Drucks 16/10145 S 39/40). Dies ist hier ohne weiteres der Fall.

Es ist auch eine *unlautere* gezielte Behinderung gegeben. Die Behinderung liegt darin, dass die wettbewerbsrechtlichen Entfaltungsmöglichkeiten der Antragstellerin beeinträchtigt werden, da ihr die Provisionen im Goldabsatz, das anderswo gehandelt

wird, entgehen. Das Betreiben der Internetseite *buddyitems.de* mit dem streitgegenständlichen Inhalt ist auch unlauter. Dies ergibt eine Würdigung der Umstände des Einzelfalls unter Berücksichtigung des Schutzzwecks des Lauterkeitsrechts (vgl. dazu: BGH GRUR 2007, 800 Tz 21 - Außendienstmitarbeiter). Die Auswirkungen dessen, dass die Antragsgegner es ermöglichen, außerhalb des Spiels Diablo III Spielgold zu kaufen, auf das Wettbewerbsgeschehen sind bei objektiver Betrachtung so erheblich, dass sie unter Berücksichtigung des Schutzzwecks des Gesetzes von der Antragstellerin nicht hingenommen werden müssen (vgl. BGH GRUR 2007, 800 Tz 21 - Außendienstmitarbeiter).

Wie festgestellt ist den Spielern des Spiels Diablo III der Kauf der virtuellen Währung Gold gemäß Ziffer 2.4 der Battie.net-Nutzungsbestimmungen nicht gestattet. Die AGB sind wirksam in die Verträge mit den jeweiligen Spielern einbezogen. An der Wirksamkeit der AGB bestehen im Übrigen keine Bedenken.

Dies bedeutet, dass zum Einen die Antragsgegnerin zu 1) beim Verkauf des Goldes für das Spiel der Antragstellerin auf der Internetseite der Antragsgegner *buddyitems.de* gegen die Diablo III EULA verstößt und gegenüber der Antragstellerin vertragsbrüchig wird, da sie kommerziell handelt, obwohl sie zugestimmt hat, das Spiel nur für nichtkommerzielle Zwecke zu nutzen. Es bedeutet zum Anderen, dass auch die Käufer gegen die Battie.net-Nutzungsbestimmungen verstoßen und gegenüber der Antragstellerin vertragsbrüchig werden, da sie sich nach den Battie.net-AGB verpflichtet haben, keine Gegenstände oder Güter für das Spiel außerhalb des Spiels zu erwerben.

Die Antragsgegner wirken bei objektiver Betrachtung durch das Vorhalten der entsprechenden Internetseite gezielt und bewusst auf den Vertragsbruch der Spieler hin. Die Antragsgegner handeln dabei als Täter, sodass es nicht darauf ankommt, welche konkreten Vorstellungen sie von den jeweiligen Angeboten haben.

V.

Die Kostenentscheidung beruht auf § 91 ZPO.

Der Schriftsatz vom 18.2.2014 gibt keinen Anlass, gemäß § 156 ZPO die mündliche Verhandlung wieder zu eröffnen. Soweit der Schriftsatz neue Verteidigungsmittel enthält, sind diese als verspätet gemäß § 296 a ZPO nicht zu berücksichtigen.

