

# Vertrieb von Bots für „World of Warcraft“ ist rechtswidrig

Bundesgerichtshof

Urteil vom 12.01.2017

Az.: I ZR 253/14

Der I. Zivilsenat des Bundesgerichtshofs hat auf die mündliche Verhandlung vom 6. Oktober 2016 [...] für Recht erkannt:

Auf die Revision der Beklagten wird das Urteil des Hanseatischen Oberlandesgerichts Hamburg 3. Zivilsenat vom 6. November 2014 unter Zurückweisung des weitergehenden Rechtsmittels im Kostenpunkt und insoweit aufgehoben, als hinsichtlich der mit den Klageanträgen zu Ziffer II 3, II 4 und II 5 erhobenen Ansprüche auf Auskunftserteilung und Feststellung der Schadensersatzpflicht wegen Verletzung der Klagemarken in Bezug auf andere Mitgliedstaaten der Europäischen Union als Deutschland zum Nachteil der Beklagten erkannt worden ist.

Im Umfang der Aufhebung wird die Sache zur neuen Verhandlung und Entscheidung, auch über die Kosten der Revision, an das Berufungsgericht zurückverwiesen.

Von Rechts wegen

## Tatbestand

Die Klägerin, ein US-amerikanisches Unternehmen, hat das Computerspiel „World of Warcraft“ entwickelt, das in Spielerkreisen auch mit der Abkürzung „WoW“ bezeichnet wird. Das von der Klägerin hergestellte Spiel wird in Europa durch ihre mittelbare Tochtergesellschaft, die in Frankreich

ansässige B., vertrieben. Die Klägerin ist Inhaberin der Unionswortmarken „WORLD OF WARCRAFT“ und „WOW“ (im Folgenden Klagemarken), die für Software für Computerspiele eingetragen sind.

Bei dem Computerspiel „World of Warcraft“ handelt es sich um ein über das Internet spielbares Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel, bei dem gleichzeitig mehrere tausend Mitspieler mithilfe von Fantasy-Charakteren eine persistente virtuelle Welt bevölkern. Innerhalb der Spielwelt kann der Spielercharakter eine Vielzahl von Aufgaben oder Missionen (sogenannte Quests) erfüllen, die ihm Erfahrungspunkte und Belohnungen etwa in Form von virtuellem Geld oder Ausrüstungsgegenständen (sogenannte Items) einbringen. Weitere Erfahrungspunkte erhält er für den erfolgreichen Kampf gegen computergesteuerte Charaktere und Monster sowie für das Erkunden unbekannter Gebiete. Innerhalb der Spielwelt begegnet der Spielercharakter den Charakteren anderer Spieler, gegen die er kämpfen oder mit denen er kommunizieren oder Handel treiben kann. Die Spielercharaktere können Gruppen bilden, um gemeinsam zu kämpfen oder Missionen zu erfüllen. Manche Aufgaben lassen sich nur zusammen lösen und bestimmte Items nur in der Gruppe erlangen.

Nach dem Erreichen einer bestimmten Anzahl von Erfahrungspunkten steigt der Spielercharakter um eine Stufe (sogenanntes Level) auf. Bis Level 60 kann er mit jedem geraden, danach mit jedem Stufenanstieg neue Fähigkeiten bei einem Lehrer erlernen. Ab Level 10 erhält er nach jedem Stufenanstieg einen Talentpunkt, den er für die Spezialisierung seiner Fähigkeiten nutzen kann. Außerdem kann er Berufe erlernen, in deren Fertigkeiten er sich durch das Sammeln von Rohstoffen oder das Herstellen von Gegenständen steigert und dadurch zusätzliche Spielerfahrung sammelt. Je höher der Spielercharakter im Levelsystem aufsteigt, desto größere Möglichkeiten entfalten sich für ihn und desto stärker und besser wird er.

Um an dem Spiel „World of Warcraft“ teilzunehmen, muss der Spieler auf einem Datenträger oder online eine Client-Software erwerben, die ihm die Darstellung der Spielwelt auf seinem Computer ermöglicht. Mithilfe der Client-Software verbindet er sich mit dem Server der B., auf dem die virtuelle Spielwelt und die Spielercharaktere verwaltet und verarbeitet werden (sogenannter Battle.net-Server). Vor Spielbeginn muss sich der Spieler auf dem Battle.net-Server registrieren und einen Battle.net-Account einrichten. Im Zuge des Registriervorgangs werden ihm die „Battle.net-Nutzungsbestimmungen“, die „World of Warcraft Endbenutzerlizenzvereinbarung“ und die „World of Warcraft-Nutzungsbestimmungen“ angezeigt, denen er zustimmen muss, um die Registrierung abzuschließen und an dem Online-Spiel teilnehmen zu können.

Die „Battle.net-Nutzungsbestimmungen“ enthalten folgende Regelung:

*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 B. 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;*

In der „World of Warcraft Endbenutzerlizenzvereinbarung“ findet sich folgende Bestimmung:

*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 B. 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.*

In den A,„World of Warcraft-Nutzungsbestimmungen“ heißt es:

*I. Zugang zum Service [...]*

*2. Gewährung einer beschränkten Lizenz zur Nutzung des Service. Vorbehaltlich Ihrer Zustimmung zu und laufenden Einhaltung der B.-Vereinbarungen, gewährt Ihnen B. hiermit eine beschränkte, widerrufliche, nicht übertragbare, nicht in Unterlizenz vergebare, nicht exklusive Lizenz, die Sie hiermit akzeptieren, zur Nutzung des Service ausschließlich für Ihre eigenen, nicht kommerziellen Unterhaltungszwecke durch Zugang zum Service anhand eines zugelassen, nicht modifizierten Game Client. Sie dürfen den Service nicht für irgendeinen anderen Zweck oder verbunden mit irgendeiner anderen Software verwenden. [...]*

*III. Nutzungsbeschränkungen für World of Warcraft. [...]*

*2. Sie stimmen zu, dass Sie unter keinen Umständen [...]*

*(2) Cheats, „Mods“ und/oder Hacks erstellen oder verwenden, sowie jegliche andere von Dritten hergestellte Software verwenden, die das Spielerlebnis von World of Warcraft verändert.*

Die B. erzielt Umsätze aus dem Vertrieb des Spiels „World of Warcraft“ überwiegend dadurch, dass die Spieler ab Level 21 monatliche Teilnahmegebühren entrichten müssen. Weitere

Einnahmen erzielt sie aus dem Verkauf der Client-Software.

Die Beklagte zu 2 bietet seit dem Jahr 2009 auf ihren Internetseiten „www.honorbuddy.com“ und „www.gatherbuddy.com“ die Computerprogramme „Honorbuddy“ und „Gatherbuddy“ (sogenannte Buddy-Bots) an. Der Beklagte zu 1 ist Mitgeschäftsführer und Mehrheitsgesellschafter der Beklagten zu 2; er ist im Impressum der Internetseiten als „Responsible for the content of the website“ ausgewiesen.

Die Buddy-Bots der Beklagten ermöglichen die Automatisierung von Spielaktionen in dem Spiel „World of Warcraft“. Die Software „Honorbuddy“ sucht und absolviert ohne Zutun des Spielers Quests, durch die sein Fantasy-Charakter Erfahrungspunkte und Belohnungen erlangen und gegebenenfalls automatisch in das nächste Spiellevel aufsteigen kann. Die Software „Gatherbuddy“ sammelt von selbst bestimmte Rohstoffe. Auf diese Weise kann der Spieler in seiner Abwesenheit zeitraubende oder spielerisch reizlose Spielzüge durch die Buddy-Bots ausführen lassen und die Weiterentwicklung seines Spielercharakters fördern. Die Buddy-Bots initiieren keine Kämpfe mit den Charakteren anderer Spieler und reagieren nicht auf deren Ansprache.

Auf der Internetseite „www.honorbuddy.com“ finden sich die Angaben „WoW Bot Honorbuddy – All in One WoW Bot“ und „Honorbuddy ist ein World of Warcraft PVP Leveling und Questing Bot“. Auf der Internetseite „www.gatherbuddy.com“ wird mit den Angaben „WoW Bot Gatherbuddy – WoW Bot Gathering“ und „Gatherbuddy ist ein einfach zu gründen und zu betreiben World of Warcraft Bot“ geworben. In den Quelltexten der Webseiten werden die Zeichen „WoW Bot“ und „World of Warcraft [...] Bot“ als Schlagwörter (sogenannte Metatags) verwendet.

Die Klägerin setzt zur Aufdeckung von Bots die Softwarekomponente „Warden“ ein. Die Buddy-Bots der Beklagten sind mit der Programmkomponente „TripWire“ ausgestattet, die die Entdeckung der Bots verhindern soll und bewirkt, dass bei

der drohenden Aufdeckung des Bot-Einsatzes das Spiel des Nutzers automatisch beendet wird.

Die Klägerin beanstandet den Vertrieb der Buddy-Bots aus eigenem Recht und in gewillkürter Prozessstandschaft für die B. als wettbewerbswidrige Behinderung. In der Verwendung der Zeichen „World of Warcraft Bot“ und „WOW Bot“ auf den Internetseiten der Beklagten sieht sie Verletzungen ihrer Rechte an den Klagemarken.

*Die Klägerin hat zuletzt beantragt,*

*I. die Beklagten unter Androhung von Ordnungsmitteln zu verurteilen, es im Gebiet der Bundesrepublik Deutschland zu unterlassen,*

*Software anzubieten und/oder zu verbreiten, die es dem Nutzer der Software ermöglicht, im Online-Spiel „World of Warcraft“ durch folgende Funktionen den Spielverlauf zu beeinflussen:*

*- Automatisches Suchen und Absolvieren von Aufgaben (Questing);*

*- Automatisches Sammeln von Kräutern, insbesondere von Frost Lotus, Icethorn, Lichbloom, Adder's Tongue, Taubnessel (Deadnettle), Goldclover, Talandra's Rose, Tigerlilie (Tiger Lily) und Teufelslotus (Felt Lotus);*

*- Automatisches Sammeln von Erzen und Edelsteinen, insbesondere von Titanerz, Saronit-Erz, Kobalt-Erz, Eternium-Erz, Khorium-Erz, Adamantit-Erz und Teufelseisen-Erz;*

*und/oder*

*- Automatisches Sammeln von Wolken (Clouds), insbesondere von Arctic Clouds in den Zonen Dragonblight, Icecrown und Storm Peaks, von Cinder Clouds (Eternal Fire) in den Zonen Dragonblight und Wintergrasp, von Steam Clouds in den Zonen Borean Tundra und Sholazar Basin, von Swamp Gas, Felmist,*

*Arcane Vortex und Windy Clouds in der Zone Burning Crusade;*

*II. 1. die Beklagten unter Androhung von Ordnungsmitteln zu verurteilen, es zu unterlassen, im geschäftlichen Verkehr im Gebiet der Europäischen Union*

*a) unter dem Zeichen „World of Warcraft Bot“ und/oder*

*b) unter dem Zeichen „WOW Bot“*

*Software für Computerspiele anzubieten und/oder zu bewerben, wie in den Anlagen K 8 [Screenshots vom Impressum der Internetseiten „www.gatherbuddy.com“ und „www.honorbuddy.com“], K 10 [Screenshots von der Internetseite „www.honorbuddy.com“] und/oder K 13 [Screenshot von der Internetseite „www.gatherbuddy.com“] wiedergegeben,*

*und/oder*

*diese Zeichen als Metatag im HTML-Code für die Internet-Seiten „www.gatherbuddy.com“ und/oder „www.honorbuddy.com“, auch in Verbindung mit Subdomains, zu benutzen, wie in der Anlage K 14 [Screenshots von den Internetseiten „www.gatherbuddy.com“ und „www.honorbuddy.com“] geschehen;*

*II. 3. die Beklagten zu verurteilen, der Klägerin unter Vorlage eines einheitlichen, geordneten Verzeichnisses vollständig und wahrheitsgemäß darüber Auskunft zu erteilen, in welchem Umfang sie die unter Ziffer II 1 bezeichneten Handlungen begangen haben, und zwar aufgeschlüsselt unter Angabe*

*– der verkauften Stückzahlen,*

*– des erzielten Umsatzes,*

*- der betriebenen Werbung, einschließlich der Benutzung der Bezeichnungen „World of Warcraft Bot“ und/oder „WOW Bot“ als Metatags, aufgeschlüsselt nach Herstellungs- und Verbreitungsaufgabe, Verbreitungszeitraum und*

*Verbreitungsgebiet, einschließlich des Umfangs der im Internet geschalteten Werbung, aufgeschlüsselt nach Websites, auf denen die Werbung geschaltet wurde, sowie der Anzahl der Seitenaufrufe der Werbung;*

*II. 4. die Beklagten zu verurteilen, der Klägerin Auskunft zu erteilen über die tatsächlichen Herstellungskosten der Software, wie sie im Antrag gemäß Ziffer II 1 beschrieben ist, und zwar untergliedert nach direkt zurechenbaren Kosten (Personal-, Material-, Betriebskosten) und indirekt zurechenbaren Kosten unter Angabe der Grundlagen der Zurechnungsschlüssel;*

*II. 5. festzustellen, dass die Beklagten zu 1 und zu 2 als Gesamtschuldner verpflichtet sind, der Klägerin allen Schaden zu ersetzen, der dieser durch die in Ziffer II 1 bezeichneten Handlungen entstanden ist und künftig entstehen wird.*

Für den Fall, dass der auf wettbewerbswidrige Behinderung gestützte Klageantrag zu Ziffer I abgewiesen wird, hat die Klägerin geltend gemacht, durch das Angebot und die Überlassung der Buddy-Bots veranlassten die Beklagten die Spieler zur Verletzung ihrer Urheberrechte; sie hat die Beklagten deshalb hilfsweise auf Unterlassung des Angebots und der Verbreitung der Automatisierungssoftware, Vernichtung der vorrätigen Vervielfältigungsstücke und Auskunftserteilung in Anspruch genommen sowie die Feststellung ihrer Schadensersatzpflicht begehrt.

Das Landgericht hat der Klage mit den Hauptanträgen stattgegeben (LG Hamburg, WRP 2013, 1083). Die Berufung der Beklagten ist ohne Erfolg geblieben (OLG Hamburg, GRUR-RR 2015, 110). Mit ihrer vom Berufungsgericht zugelassenen Revision, deren Zurückweisung die Klägerin beantragt, verfolgen die Beklagten ihren Klageabweisungsantrag weiter.

## Entscheidungsgründe

A. Das Berufungsgericht hat den Klageanspruch zu Ziffer I wegen wettbewerbswidriger Behinderung der B. und die Klageansprüche zu Ziffer II wegen Verletzung der Markenrechte der Klägerin als begründet erachtet. Dazu hat es ausgeführt:

Hinsichtlich des lauterkeitsrechtlichen Klageanspruchs ergebe sich die Aktivlegitimation der Klägerin zwar nicht aus einem eigenen Wettbewerbsverhältnis zu den Beklagten, aber aus der Mitbewerbereignschaft der B., deren Unterlassungsanspruch die Klägerin zulässigerweise in gewillkürter Prozessstandschaft geltend mache.

Mit der Verwendung der Buddy-Bots der Beklagten zu 2 verstießen die Spieler gegen das in den Regelwerken der B. enthaltene Verbot, Software zur Automatisierung von Spielzügen einzusetzen. Die Klauseln seien auch dann in die vertraglichen Beziehungen zwischen den Spielern und der B. betreffend die Nutzung des Battle.net- Servers einbezogen worden und wirksam, wenn es sich dabei um Allgemeine Geschäftsbedingungen handeln sollte.

Eine unlautere Behinderung der B. ergebe sich unter dem Aspekt der Vertriebsstörung. Die Verwendung der Buddy-Bots führe dazu, dass die B. ihr Angebot nicht mehr in seiner ursprünglichen unverfälschten Form auf den Markt bringen könne. Dadurch, dass sich die Nutzer der Buddy-Bots unter Missachtung der Spielregeln Vorteile gegenüber den anderen Spielern verschafften und kein gemeinsames Spiel mit ihnen möglich sei, büße das auf Wettbewerb zwischen den Spielern ausgerichtete Spiel „World of Warcraft“ bei den ehrlichen Spielern erheblich an Attraktivität ein. Das könne zur Folge haben, dass die verärgerten und enttäuschten Spieler von einer Spielteilnahme absähen und die B.

erhebliche Verluste bei den Einnahmen aus den Abonnementgebühren und dem Vertrieb der Client-Software

erleide. Das Angebot der Beklagten sei nicht im Blick auf einen Ergänzungsbedarf der Spieler zulässig.

Die auf den Internetseiten der Beklagten markenmäßig verwendeten Bezeichnungen „World of Warcraft Bot“ und „WOW Bot“ verletzen die Rechte der Klägerin an den Klagemarken, da Verwechslungsgefahr bestehe. Die Benutzung der Marken sei nicht nach Art. 12 GMV gerechtfertigt, weil sie nicht den anständigen Gepflogenheiten in Gewerbe oder Handel entspreche.

Der Beklagte zu 1 hafte neben der Beklagten zu 2 als ihr Geschäftsführer, weil er mit dem Angebot der Buddy-Bots persönlich befasst gewesen sei.

B. Die Revision der Beklagten hat nur zu einem geringen Teil Erfolg. Der Klageantrag zu Ziffer I, mit dem die Klägerin einen auf unlautere Behinderung gestützten wettbewerbsrechtlichen Unterlassungsanspruch der B. gegen die Beklagte zu 2 geltend macht, ist zulässig (dazu B II) und begründet (dazu B III). Der mit dem Klageantrag zu Ziffer II 1 verfolgte markenrechtliche Unterlassungsanspruch der Klägerin gegen die Beklagte zu 2 ist begründet (dazu B IV). Die mit den Klageanträgen zu Ziffer II 3, II 4 und II 5 erhobenen Ansprüche auf Erteilung von Auskünften und Feststellung der Schadenersatzpflicht sind begründet, soweit die Klageanträge sich auf Schäden beziehen, die in Deutschland entstanden sind; soweit die Klageanträge sich auf Schäden beziehen, die in anderen Mitgliedstaaten der Europäischen Union entstanden sind, kann ihnen aufgrund der vom Berufungsgericht bislang getroffenen Feststellungen nicht stattgegeben werden (dazu B V). Der Beklagte zu 1 haftet für die von der Beklagten zu 2 begangenen Rechtsverletzungen (dazu B VI).

1. Die Revision rügt vergeblich, das Berufungsurteil sei nicht mit Gründen versehen, weil die in den Gerichtsakten befindliche Urschrift nicht von den beteiligten Richtern unterzeichnet worden sei. Das Fehlen der Unterschriften unter einem Urteil stellt allerdings einen absoluten Revisionsgrund

im Sinne des § 547 Nr. 6 ZPO dar, weil eine nach Ablauf von fünf Monaten nicht mit den Unterschriften aller mitwirkenden Richter vollständig zur Geschäftsstelle gelangte Entscheidung als „nicht mit Gründen versehen“ gilt (vgl. BGH, Urteil vom 11. Juli 2007 – XII ZR 164/03, NJW-RR 2007, 1567 Rn. 14 mwN). Das Berufungsurteil ist jedoch mit den Unterschriften der mitwirkenden Richter versehen. Die Urschrift des Urteils ist in einer beim Berufungsgericht geführten Urteils-sammlung archiviert. Diese Urschrift ist von den beteiligten Richtern unterzeichnet. Das hat der Senat in der Revisionsverhandlung durch Inaugenscheinnahme des vom Berufungsgericht übersandten Originalurteils festgestellt. Das Original eines Urteils muss nicht bei den Gerichtsakten verbleiben, sondern kann in eine bei Gericht geführte Urteilssammlung aufgenommen werden (vgl. BGH, Urteil vom 2. Februar 2012 – I ZR 81/10, GRUR 2012, 945 Rn. 14 = WRP 2012, 1222 – Tribenuronmethyl).

II. Der Klageantrag zu Ziffer I, mit dem die Klägerin unter dem Gesichtspunkt der wettbewerbswidrigen Behinderung ein Verbot des Vertriebs der Buddy-Bots durch die Beklagten erstrebt, ist zulässig.

1. Der Unterlassungsantrag ist nicht wegen fehlender Bestimmtheit des Klagegrundes unzulässig.

a) Die Klägerin stützt ihren Klageantrag zu Ziffer I zum einen auf einen eigenen Anspruch und zum anderen auf einen in gewillkürter Prozessstandschaft erhobenen Anspruch der B. . Bei einem Anspruch aus eigenem und einem Anspruch aus fremdem Recht handelt es sich auch bei einheitlichem Klageziel um unterschiedliche Streitgegenstände (vgl. BGH, Urteil vom 8. Mai 2007 – XI ZR 278/06, NJW 2007, 2560 Rn. 16 f.; Urteil vom 23. Juli 2008 – XII ZR 158/06, NJW 2008, 2922 Rn. 19; Beschluss vom 27. November 2013 – III ZR 371/12, juris Rn. 2 mwN). Nach dem zur Auslegung des Klageantrags heranzuziehenden Klagevorbringen ist davon auszugehen, dass eine alternative Klagehäufung vorliegt. Die Klägerin hat vorgetragen, letztlich könne dahinstehen, ob ihr eigene Ansprüche gegen die Beklagten

zustehen oder lediglich der B.; sie könne diese Ansprüche jedenfalls im Wege der gewillkürten Prozessstandschaft im eigenen Namen geltend machen. Damit hat sie zum Ausdruck gebracht, dass sie dem Gericht die Auswahl überlässt, auf welchen der beiden Klagegründe es die Verurteilung stützt.

b) Eine alternative Klagehäufung verstößt zwar gegen das Gebot des § 253 Abs. 2 Nr. 2 ZPO, den Klagegrund bestimmt zu bezeichnen (BGH, Beschluss vom 24. März 2011 – I ZR 108/09, BGHZ 189, 56 Rn. 8 – TÜV I). Die klagende Partei kann in der Revisionsinstanz auch nicht mehr von der alternativen zur kumulativen Klagehäufung übergehen, weil darin eine Klageänderung liegt, die in der Revisionsinstanz ausgeschlossen ist (vgl. BGH, Urteil vom 17. August 2011 – I ZR 108/09, GRUR 2011, 1043 Rn. 32 = WRP 2011, 1454 TÜV II). Sie kann jedoch noch in der Revisionsinstanz von der alternativen zur eventuellen Klagehäufung wechseln und die Reihenfolge bestimmen, in der sie die prozessualen Ansprüche geltend machen will (vgl. BGHZ 189, 56 Rn. 13 TÜV I; BGH, GRUR 2011, 1043 Rn. 37 – TÜV II; BGH, Urteil vom 27. November 2014 – I ZR 1/11, GRUR 2015, 689 Rn. 14 = WRP 2015, 735 – Parfumflakon III, mwN). Die Klägerin hat in der Revisionsverhandlung klargestellt, dass sie den wettbewerbsrechtlichen Unterlassungsanspruch in erster Linie in Prozessstandschaft der B. und hilfsweise als eigenen Anspruch geltend macht. Da sie ihr Klagebegehren damit vorrangig aus dem Streitgegenstand herleitet, den das Berufungsgericht seiner Verurteilung zugrunde gelegt hat, begegnet die Wahl dieser Reihenfolge nach dem auch im Verfahrensrecht geltenden Gebot von Treu und Glauben keinen Bedenken (vgl. dazu BGHZ 189, 56 Rn. 13 – TÜV I).

2. Die Klägerin ist befugt, den wettbewerbsrechtlichen Unterlassungsanspruch der B. im eigenen Namen im Wege der gewillkürten Prozessstandschaft gerichtlich geltend zu machen.

a) Eine gewillkürte Prozessstandschaft setzt eine wirksame Ermächtigung des Prozessstandschafters zur gerichtlichen

Verfolgung der Ansprüche des Rechtsinhabers sowie ein eigenes schutzwürdiges Interesse des Ermächtigten an dieser Rechtsverfolgung voraus, wobei sich dieses Interesse aus den besonderen Beziehungen des Ermächtigten zum Rechtsinhaber ergeben kann und auch wirtschaftliche Interessen zu berücksichtigen sind (vgl. BGH, Urteil vom 5. Oktober 2000 – I ZR 166/98, BGHZ 145, 279, 286 – DB Immobilienfonds; Urteil vom 31. Juli 2008 – I ZR 21/06, GRUR 2008, 1108 Rn. 54 = WRP 2008, 1537 – Haus & Grund III; Urteil vom 21. April 2016 – I ZR 43/14, GRUR 2016, 1048 Rn. 21 = WRP 2016, 1114 – An Evening with Marlene Dietrich). Diese Voraussetzungen sind hier erfüllt.

b) Die B. hat die Klägerin ermächtigt, ihre Ansprüche gegen die Beklagten wegen des Vertriebs von Bots für das Computerspiel „World of Warcraft“ gerichtlich zu verfolgen. Die Klägerin hat ein eigenes schutzwürdiges Interesse an der Rechtsverfolgung. Zwischen der Klägerin und der B. bestehen besondere Rechtsbeziehungen. Die B. ist eine mittelbare Tochtergesellschaft der Klägerin. Das von der Klägerin entwickelte und hergestellte Spiel wird in Europa durch die B. vertrieben. Die Klägerin hat daher ein wirtschaftliches Interesse daran, dass die Vermarktung des Spiels durch die B. in Deutschland nicht unlauter behindert wird.

III. Das Berufungsgericht hat mit Recht angenommen, dass der B. gegen die Beklagte zu 2 der mit dem Klageantrag zu Ziffer I erhobene Unterlassungsanspruch unter dem Gesichtspunkt der unlauteren Behinderung zusteht.

1. Der geltend gemachte wettbewerbsrechtliche Abwehranspruch ist nach deutschem Recht zu beurteilen.

a) Die Anwendbarkeit deutschen Lauterkeitsrechts folgt allerdings nicht aus der vom Berufungsgericht dafür herangezogenen Bestimmung des § 3 Abs. 1 TMG.

aa) Gemäß § 3 Abs. 1 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 der Europäischen Union geschäftsmäßig angeboten oder erbracht werden.

bb) § 3 TMG dient der Umsetzung von Art. 3 der Richtlinie 2000/31/EG über bestimmte rechtliche Aspekte der Dienste in der Informationsgesellschaft, insbesondere des elektronischen Geschäftsverkehrs, im Binnenmarkt. Die Richtlinie 2000/31/EG schafft nach ihrem Erwägungsgrund 23 und ihrem Art. 1 Abs. 4 keine zusätzlichen Regeln im Bereich des internationalen Privatrechts hinsichtlich des anwendbaren Rechts. Art. 3 der Richtlinie verlangt daher keine Umsetzung in Form einer speziellen Kollisionsregel; vielmehr erfordert diese Bestimmung, dass der Anbieter eines Dienstes des elektronischen Geschäftsverkehrs grundsätzlich keinen strengeren Anforderungen unterliegt, als sie das im Sitzmitgliedstaat dieses Anbieters geltende Sachrecht vorsieht (vgl. EuGH, Urteil vom 25. Oktober 2011 – C-509/09 und C-161/10, Slg. 2011, I-10269 = GRUR 2012, 300 Rn. 68 – eDate Advertising).

Die richtlinienkonform auszulegende Bestimmung des § 3 TMG enthält danach keine Kollisionsnorm, sondern ein sachrechtliches Beschränkungsverbot (vgl. BGH, Urteil vom 8. Mai 2012 – VI ZR 217/08, GRUR 2012, 850 Rn. 30). Danach ist das nach nationalen Kollisionsregeln anwendbare Recht, soweit es strengere Anforderungen als das im Sitzmitgliedstaat des Diensteanbieters geltende Sachrecht vorsieht, inhaltlich zu modifizieren und auf die weniger strengen Anforderungen des Rechts des Herkunftslandes des Diensteanbieters zu reduzieren (vgl. BGH, GRUR 2012, 850 Rn. 26; vgl. auch Köhler in Köhler/Bornkamm, UWG, 34. Aufl., Einl. UWG Rn. 5.22; Nordmeier in Spindler/Schuster, Recht der elektronischen Medien, 3. Aufl., § 3 TMG Rn. 8; Münch-Komm.BGB/Martiny, 6. Aufl., § 3 TMG Rn. 37; aA MünchKomm.UWG/ Mankowski, 2. Aufl., IntWettbR Rn. 48).

cc) Im Streitfall ist sowohl nach den nationalen Kollisionsregeln (dazu sogleich unter B III 1 b) als auch im Sitzmitgliedstaat der Beklagten zu 2 (Deutschland) deutsches Recht anwendbar, so dass es keiner Modifikation der Anforderungen des deutschen Rechts bedarf.

b) Die Anwendbarkeit deutschen Lauterkeitsrechts ergibt sich für Verletzungshandlungen bis zum 10. Januar 2009 aus Art. 40 Abs. 1 Satz 1 EGBGB und für Verletzungshandlungen seit dem 11. Januar 2009 aus Art. 6 Abs. 1 und 2 der Verordnung (EG) Nr. 864/2007 über das auf außervertragliche Schuldverhältnisse anzuwendende Recht (Rom-II-V0).

aa) Nach Art. 40 Abs. 1 Satz 1 EGBGB unterliegen Ansprüche aus unerlaubter Handlung dem Recht des Staates, in dem der Ersatzpflichtige gehandelt hat. Als Begehungsort in diesem Sinn ist bei marktbezogenen Wettbewerbshandlungen der Ort anzusehen, an dem die wettbewerblichen Interessen der Mitbewerber aufeinandertreffen (vgl. BGH, Urteil vom 8. Oktober 2015 – I ZR 225/13, GRUR 2016, 513 Rn. 14 = WRP 2016, 586 – Eizellspende, mwN). Die hier in Rede stehenden wettbewerblichen Interessen der Mitbewerber treffen in Deutschland aufeinander, wo die B. ihr Spiel „World of Warcraft“ verbreitet und die Beklagten ihre Buddy-Bots anbieten. Danach ist deutsches Recht anwendbar.

bb) Das auf außervertragliche Schuldverhältnisse aus unlauterem Wettbewerbsverhalten anwendbare Recht ist nach Art. 6 Abs. 1 und 2 Rom-II-Verordnung zu bestimmen, soweit die schadensbegründenden Ereignisse nach dem 11. Januar 2009 eingetreten sind (vgl. Art. 31 und 32 Rom-II-V0).

(1) Nach Art. 6 Abs. 1 Rom-II-V0 ist auf außervertragliche Schuldverhältnisse aus unlauterem Wettbewerbsverhalten das Recht des Staates anzuwenden, in dessen Gebiet die Wettbewerbsbeziehungen oder die kollektiven Interessen der Verbraucher beeinträchtigt worden sind oder wahrscheinlich beeinträchtigt werden. Entscheidend ist danach der Ort der

wettbewerblichen Interessenkollision (vgl. BGH, GRUR 2016, 513 Rn. 16 – Eizellspende, mwN). Besteht die geltend gemachte Verletzungshandlung in der gezielten Behinderung eines Mitbewerbers, ist dies jedenfalls der Ort, an dem die wettbewerblichen Interessen der Mitbewerber kollidieren. Die Klägerin macht geltend, die Beklagten behinderten mit dem Angebot ihrer Automatisierungssoftware gezielt den Absatz des Spiels „World of Warcraft“ durch die B. in Deutschland. Danach kollidieren die wettbewerblichen Interessen der Mitbewerber auf dem deutschen Markt und ist deutsches Recht anwendbar.

(2) Beeinträchtigt ein unlauteres Wettbewerbsverhalten ausschließlich die Interessen eines bestimmten Wettbewerbers, ist nach Art. 6 Abs. 2 Rom-II-V0 deren Artikel 4 anwendbar. Diese Voraussetzung ist im Streitfall nicht erfüllt. Das von der Klägerin geltend gemachte unlautere Wettbewerbsverhalten der Beklagten beeinträchtigt nach Darstellung der Klägerin nicht ausschließlich die Interessen der B., sondern auch die Interessen der Kunden der B., die wegen des Einsatzes der von den Beklagten auf dem deutschen Markt vertriebenen Automatisierungssoftware verärgert und enttäuscht werden und sich möglicherweise von dem Spiel abwenden. Bei solchen marktvermittelten Einwirkungen auf die Interessen der ausländischen Marktgegenseite bleibt die Marktortregel des Art. 6 Abs. 1 Rom-II-V0 anwendbar (vgl. BGH, Urteil vom 12. Dezember 2013 – I ZR 131/12, GRUR 2014, 601 Rn. 37 f. = WRP 2014, 548 – englischsprachige Pressemitteilung; vgl. auch BGH, Urteil vom 11. Februar 2010 – I ZR 85/08, BGHZ 185, 66 Rn. 19 – Ausschreibung in Bulgarien; Köhler in Köhler/Bornkamm aaO Einl. UWG Rn. 5.44a; Ohly in Ohly/Sosnitza, UWG, 7. Aufl., Einf. B Rn. 21; Münch-Komm.BGB/Drexl, aaO IntLautR Rn. 153).

2. Das Berufungsgericht hat mit Recht angenommen, dass die B. nach § 8 Abs. 3 Nr. 1 UWG berechtigt ist, einen Unterlassungsanspruch aus § 8 Abs. 1 UWG gegen die Beklagte zu 2 geltend zu machen, weil sie Mitbewerber der Beklagten zu 2 ist.

a) Nach § 2 Abs. 1 Nr. 3 UWG ist „Mitbewerber“ jeder Unternehmer, der mit einem oder mehreren Unternehmern als Anbieter oder Nachfrager von Waren oder Dienstleistungen in einem konkreten Wettbewerbsverhältnis steht. Ein konkretes Wettbewerbsverhältnis besteht, wenn beide Parteien gleichartige Waren oder Dienstleistungen innerhalb desselben Endverbraucherkreises abzusetzen versuchen mit der Folge, dass das konkret beanstandete Wettbewerbsverhalten des einen Wettbewerbers den anderen beeinträchtigen, das heißt im Absatz behindern oder stören kann (vgl. BGH, Urteil vom 10. April 2014 – I ZR 43/13, GRUR 2014, 1114 Rn. 24 = WRP 2014, 1307 – nickelfrei; Urteil vom 21. Januar 2016 – I ZR 252/14, GRUR 2016, 828 Rn. 20 = WRP 2016, 974 – Kundenbewertung im Internet, jeweils mwN).

b) Nach diesen Maßstäben handelt es sich bei der B. und der Beklagten zu 2 um Mitbewerber. Zwischen ihnen besteht ein konkretes Wettbewerbsverhältnis. Beide Parteien bieten Software für das Online-Spiel „World of Warcraft“ an. Dabei greifen die von der Beklagten zu 2 vertriebenen Buddy-Bots in den Verlauf des von der B. vertriebenen Spiels „World of Warcraft“ ein, indem bestimmte Spielaktionen abweichend von den Spielvorgaben und zum Ärger von Mitspielern automatisiert durchgeführt werden. Der Einsatz der Buddy-Bots kann zur Folge haben, dass die Kunden der B. von der weiteren Teilnahme am Spiel „World of Warcraft“ Abstand nehmen. Der Vertrieb der Buddy-Bots durch die Beklagte zu 2 kann daher den Absatz des Spiels „World of Warcraft“ durch die B. stören.

3. Das Berufungsgericht hat einen wettbewerbsrechtlichen Unterlassungsanspruch der B. gegen die Beklagte zu 2 wegen unlauterer Behinderung für begründet erachtet. Diese Beurteilung hält sowohl nach dem zur Zeit der von der Klägerin gerügten Zuwiderhandlungen geltenden Recht (§ 8 Abs. 1 Satz 1, § 3 Abs. 1, § 4 Nr. 10 UWG aF) als auch nach dem zur Zeit der Revisionsentscheidung maßgeblichen Recht (§ 8 Abs. 1 Satz 1, § 3 Abs. 1, § 4 Nr. 4 UWG) der Nachprüfung stand.

a) Da der auf eine Verletzungshandlung gestützte Unterlassungsanspruch in die Zukunft gerichtet ist, ist die Klage nur begründet, wenn das beanstandete Verhalten der Beklagten zu 2 sowohl zum Zeitpunkt seiner Vornahme wettbewerbswidrig war als auch zum Zeitpunkt der Entscheidung in der Revisionsinstanz wettbewerbswidrig ist (st. Rspr.; vgl. nur BGH, Urteil vom 21. Juli 2016 I ZR 26/15, GRUR 2016, 1076 Rn. 18 = WRP 2016, 1221 – LGA tested, mwN). Nach der Aufnahme des Vertriebs der Buddy-Bots im Jahr 2009 ist das Lauterkeitsrecht mit Wirkung ab dem 10. Dezember 2015 durch das Zweite Gesetz zur Änderung des Gesetzes gegen den unlauteren Wettbewerb (BGBl. 2015, S. 2158) novelliert worden. Der Tatbestand der gezielten Mitbewerberbehinderung, der sich in § 4 Nr. 10 UWG aF und § 4 Nr. 4 UWG wort-gleich findet, hat sich in der Sache nicht geändert.

b) Nach § 4 Nr. 4 UWG (§ 4 Nr. 10 UWG aF) handelt unlauter, wer Mitbewerber gezielt behindert. Eine unlautere Behinderung von Mitbewerbern setzt eine Beeinträchtigung der wettbewerblichen Entfaltungsmöglichkeiten der Mitbewerber voraus, die über die mit jedem Wettbewerb verbundene Beeinträchtigung hinausgeht und bestimmte Unlauterkeitsmerkmale aufweist. Unlauter ist die Beeinträchtigung im Allgemeinen dann, wenn gezielt der Zweck verfolgt wird, Mitbewerber an ihrer Entfaltung zu hindern und sie dadurch zu verdrängen, oder wenn die Behinderung dazu führt, dass die beeinträchtigten Mitbewerber ihre Leistung am Markt durch eigene Anstrengung nicht mehr in angemessener Weise zur Geltung bringen können. Ob diese Voraussetzungen erfüllt sind, lässt sich nur aufgrund einer Gesamtwürdigung der Umstände des Einzelfalls unter Berücksichtigung der Interessen der Mitbewerber, Verbraucher und sonstiger Marktteilnehmer sowie der Allgemeinheit beurteilen (st. Rspr.; vgl. BGH, Urteil vom 22. Juni 2011 I ZR 159/10, GRUR 2011, 1018 Rn. 65 = WRP 2011, 1469 – Automobil-Onlinebörse; Urteil vom 30. April 2014 – I ZR 224/12, GRUR 2014, 785 Rn. 23 = WRP 2014, 839 – Flugvermittlung im Internet; Urteil vom 12. März

2015 – I ZR 188/13, GRUR 2015, 607 Rn. 16 = WRP 2015, 714 – Uhrenankauf im Internet; Urteil vom 23. Juni 2016 – I ZR 137/15, GRUR 2017, 92 Rn. 14 = WRP 2017, 46 – Fremdcoupon-Einlösung).

c) Das Berufungsgericht hat angenommen, unter Würdigung aller Umstände einschließlich der Interessen der Beteiligten behindere die Beklagte zu 2 die B. gezielt. Der Vertrieb der Buddy-Bots führe dazu, dass die B. ihre Leistung nicht mehr in unverfälschter Weise und durch eigene Anstrengungen in angemessener Weise am Markt zur Geltung bringen könne und sie zudem erheblichen wirtschaftlichen Schaden nehmen könne. Der wirtschaftliche Erfolg des Spiels „World of Warcraft“ beruhe darauf, dass die Spieler bei diesem Spiel zueinander in Wettbewerb träten und sich dabei an die für alle gleichermaßen geltenden Spielregeln halten müssten. Zu diesen Spielregeln gehöre das Verbot der Verwendung von Bots. Die „Battle.net-Nutzungsbestimmungen“ die World of Warcraft Endbenutzerlizenzvereinbarung“ und die „World of Warcraft-Nutzungsbestimmungen“, aus denen sich das Verbot der Verwendung der Buddy-Bots ergebe, seien auch dann in die vertraglichen Beziehungen zwischen der B. und den Spielern einbezogen worden und wirksam, wenn es sich dabei um Allgemeine Geschäftsbedingungen handeln sollte. Durch den Vertrieb der Buddy-Bots nutze die Beklagte zu 2 das von der B. angebotene Spiel „World of Warcraft“ für eigene Zwecke aus. Zugleich untergrabe und verändere sie damit das Spiel, weil unehrliche Spieler die Buddy-Bots unter Missachtung der geltenden Spielregeln in das Spiel einbänden. Die B. könne das Spiel daher nicht mehr in seiner ursprünglichen Form vermarkten. Die Verärgerung und Enttäuschung der sich regelkonform verhaltenden Spieler könne dazu führen, dass sie von der Teilnahme an dem Spiel Abstand nähmen und die B. dadurch erhebliche Einnahmeverluste erleide. Diese Beurteilung hält den Angriffen der Revision stand.

d) Eine unlautere Behinderung der B. durch den Vertrieb von

Buddy-Bots durch die Beklagte zu 2 erfordert allerdings, dass die B. den Spielern den Einsatz solcher Bots rechtswirksam untersagt hat und deshalb die Einhaltung dieser Spielvorgabe erwarten darf. Der lauterkeitsrechtliche Schutz eines durch Allgemeine Geschäftsbedingungen ausgestalteten Geschäftsmodells vor gezielter Behinderung durch Missachtung der Geschäftsbedingungen setzt grundsätzlich voraus, dass die missachteten Geschäftsbedingungen in die Verträge des Verwenders mit seinen Vertragspartnern einbezogen werden und der Inhaltskontrolle standhalten (vgl. BGH, Urteil vom 11. September 2008 – I ZR 74/06, BGHZ 178, 73 Rn. 22 bis 26 – bundesligakarten.de; BGH, GRUR 2011, 1018 Rn. 67 bis 70 – Auto-mobil-Onlinebörse; GRUR 2014, 785 Rn. 32 – Flugvermittlung im Internet). Das gilt auch dann, wenn der Hersteller, Vertreiber oder Veranstalter eines Spiels in seinen Allgemeinen Geschäftsbedingungen die Spielregeln niedergelegt hat. Er verdient den lauterkeitsrechtlichen Schutz vor einer gezielten Behinderung durch einen Verstoß gegen die Spielregeln nur, wenn diese Spielregeln rechtlich verbindlich sind. Diese Voraussetzung ist im Streitfall erfüllt. Das Verbot der Verwendung von Bots ist Bestandteil der Allgemeinen Geschäftsbedingungen der B. (dazu B III 3 d aa). Dieses Verbot wird in die Verträge zwischen der B. und den Spielern einbezogen (dazu B III 3 d bb) und hält einer Inhaltskontrolle stand (dazu B III 3 d cc).

aa) Das Berufungsgericht hat offengelassen, ob es sich bei den Nutzungsbedingungen um rechtlich kontrollfreie Spielregeln oder an den Anforderungen der §§ 305 ff. BGB zu messende Allgemeine Geschäftsbedingungen handelt. Letzteres ist richtig.

(1) Nach § 305 Abs. 1 Satz 1 BGB sind Allgemeine Geschäftsbedingungen alle für eine Vielzahl von Verträgen vorformulierten Vertragsbedingungen, die eine Vertragspartei (Verwender) der anderen Vertragspartei bei Abschluss eines Vertrags stellt. Sie sind typischerweise auf

Leistungsaustauschbeziehungen mit prinzipiell gegensätzlichen Interessen des Verwenders und seiner Kunden zugeschnitten. Insoweit unterscheiden sie sich von sportlichen Regelwerken, bei denen der die Regeln aufstellende Verband und die sich den Regeln unterwerfenden Sportler durch das grundsätzlich in die gleiche Richtung weisende Anliegen der Aufrechterhaltung eines geregelten und geordneten Sportbetriebs miteinander verbunden sind, und die deshalb nicht der Inhaltskontrolle nach den §§ 305 ff. BGB unterliegen (vgl. BGH, Urteil vom 28. November 1994 – II ZR 11/04, BGHZ 128, 93, 101 f.).

(2) Die von der B. aufgestellten Regeln dienen nicht allein dem Anliegen der Aufrechterhaltung eines geregelten und geordneten Spielablaufs. Sie legen vielmehr zugleich fest, unter welchen Voraussetzungen die Spieler zur Nutzung der virtuellen Spielwelt berechtigt sind (vgl. Weber in Brandi-Dohrn/Lejeune, Recht 2.0 – Informationsrecht zwischen virtueller und realer Welt, 2008, S. 208). Sie sind in den Regelwerken der B. als Beschränkung der Lizenz ausgestaltet, die den Spielern an der auf dem Battle.net-Server installierten Software gewährt wird. In den Regelwerken ist zudem vorgesehen, dass ein Verstoß des Spielers gegen die Spielregeln zur Kündigung der Nutzungsvereinbarung und zur Sperrung seines Battle.net-Accounts führen kann. Im Hinblick auf ihre vertraglichen Rechte und Pflichten können die B. und die Spieler gegensätzliche Interessen verfolgen.

bb) Das Berufungsgericht hat angenommen, die „Battle.net-Nutzungsbestimmungen“, die „World of Warcraft Endbenutzerlizenzvereinbarung“ und die „World of Warcraft-Nutzungsbestimmungen“ würden zwar mangels Bekanntgabe ihres Inhalts nicht im Rahmen des Erwerbs der Client-Software in die vertraglichen Beziehungen zwischen den Spielern und der B. einbezogen. Die Einbeziehung erfolge aber im Zuge der Einrichtung der Battle.net-Accounts dadurch, dass die Spieler den ihnen zur Kenntnis gebrachten Regelwerken ausdrücklich zustimmten. Diese Beurteilung hält den Angriffen der Revision

stand.

(1) Nach § 305 Abs. 2 BGB werden Allgemeine Geschäftsbedingungen nur dann Bestandteil eines Vertrags, wenn der Verwender bei Vertragsschluss 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 Orte des Vertragsschlusses auf sie hinweist (Nr. 1) und der anderen Vertragspartei die Möglichkeit verschafft, in zumutbarer Weise von ihrem Inhalt Kenntnis zu nehmen (Nr. 2), und wenn die andere Vertragspartei mit ihrer Geltung einverstanden ist. Eine Inkennzeichnung der anderen Vertragspartei erst nach Vertragsschluss genügt den Anforderungen des § 305 Abs. 2 BGB nicht (vgl. Münch-Komm.BGB/Basedow, 7. Aufl., § 305 Rn. 78; BeckOK BGB/Becker, 41. Edition [Stand: 1. Mai 2016], § 305 Rn. 63).

(2) Die Revision macht erfolglos geltend, den Spielern würden bereits aufgrund des Kaufvertrags über die Client-Software umfassende Rechte zur Nutzung des Battle.net-Servers eingeräumt, die durch die formularmäßigen

Nutzungsbedingungen der B. nicht nachträglich beschränkt werden könnten. Die Einrichtung des Battle.net-Accounts begründe kein eigenständiges Schuldverhältnis, sondern diene der Erfüllung des bei Erwerb der Client-Software zustande gekommenen Schuldverhältnisses. Mit der Entrichtung des Entgelts für die Client-Software erwerbe der Spieler zugleich einen Anspruch auf Gewährung des Zugangs zur virtuellen Spielwelt, ohne den der Erwerb der Client-Software für ihn sinnlos sei.

Bei einem Massen-Mehrspieler-Online-Spiel schließt der Spieler regelmäßig zwei Verträge ab. Er schließt einen Kaufvertrag mit dem Händler über die für den Zugang zum Online-Spiel benötigte und auf seinem Computer zu installierende Client-Software ab. Im Zuge der Einrichtung des Spieler-Accounts trifft er sodann

mit dem Spielveranstalter eine Vereinbarung über die Nutzung der auf dessen Server hinterlegten Software, mit der die persistente virtuelle Spielwelt bereitgestellt wird und die Spielzüge der Teilnehmer laufend aktualisiert und koordiniert werden. Es liegen danach regelmäßig verschieden ausgestaltete Verträge über unterschiedliche Computerprogramme vor (vgl. Völmann-Stickelbrock in Festschrift Eisenhardt, 2007, S. 327, 330 f.; Weber in Brandi-Dohrn/Lejeune aaO S. 207; Psczolla, Onlinespielrecht, 2008, S. 85 und 88 f.; Striezel, Der Handel mit virtuellen Gegenständen aus Onlinewelten, 2010, S. 199, 203 und 218; vgl. auch BGH, Urteil vom 11. Februar 2010 – I ZR 178/08, GRUR 2010, 822 Rn. 24 = WRP 2010, 1174 – Half-Life 2).

Das Berufungsgericht hat angenommen, die Beklagten hätten keinen Vortrag gehalten, aus dem sich im Streitfall die Einräumung sämtlicher Nutzungsrechte bereits bei Erwerb der Client-Software ergebe. Die Revision hat nicht aufgezeigt, dass diese Feststellung unzutreffend ist. Für die Annahme von zwei Vertragsverhältnissen spricht, dass die Spieler an den Händler einen Kaufpreis für den Erwerb der Client-Software und an die B. (ab Level 21) monatliche Teilnahmegebühren entrichten müssen. Soweit die Beklagten vorgebracht haben, über den eingerichteten Battle.net-Account könne der Nutzer an weiteren Online-Spielen der B. teilnehmen, lässt dieser Umstand nicht darauf schließen, dass dem Nutzer bereits beim Kauf der Client-Software die Rechte zur Spielteilnahme eingeräumt werden. Bei der erstmaligen Einrichtung des Accounts muss der Spieler den Regelwerken der B. ausdrücklich zustimmen, um auf ihren Server zugreifen zu können.

Der Annahme von zwei Vertragsverhältnissen steht nicht entgegen, dass, wie die Revision geltend macht, nach der Rechtsprechung des Gerichtshofs der Europäischen Union das Herunterladen der Kopie eines Computerprogramms und der Abschluss eines Lizenzvertrags über die Nutzung dieser Kopie ein unteilbares Ganzes bilden, weil das Herunterladen einer Kopie eines Computerprogramms sinnlos wäre, wenn diese Kopie

von ihrem Besitzer nicht genutzt werden dürfte. Die von der Revision herangezogenen Ausführungen des Gerichtshofs betreffen die Auslegung des Begriffs „Erstverkauf“ in Art. 4 Abs. 2 der Richtlinie 2009/24/EG vom 23. April 2009 über den Rechtsschutz an Computerprogrammen und beziehen sich auf den Erwerb und die Nutzung derselben Software (vgl. EuGH, Urteil vom 3. Juli 2012 – C-128/11, GRUR 2012, 904 Rn. 44 = WRP 2012, 1074 – UsedSoft). Mit den vertraglichen Beziehungen bei einem aus mehreren Computerprogrammen bestehenden Online-Spiel hat sich der Gerichtshof nicht befasst. Der Annahme von zwei Vertragsverhältnissen steht entgegen der Ansicht der Revision auch nicht § 69d Abs. 1 UrhG entgegen. Soweit danach die bestimmungsgemäße Benutzung des Computerprogramms durch einen zur Verwendung eines Vervielfältigungsstücks des Programms Berechtigten zulässig ist, betrifft dies allein die erworbene Software vorliegend die Client-Software – und gilt dies nur, soweit keine besonderen vertraglichen Bestimmungen vorliegen.

(3) Die Revision macht vergeblich geltend, bei der Annahme von zwei Vertragsverhältnissen sei § 305 Abs. 2 BGB wegen der Verbraucherschützenden Zielrichtung dieser Vorschrift dahin auszulegen, dass die Voraussetzungen für die Einbeziehung der Allgemeinen Geschäftsbedingungen zur Nutzung des Battle.net-Servers bereits beim Kauf der Client-Software vorliegen müssten. Da die Software ohne eine Online-Anbindung an den zentralen Spielserver nicht für den Spielbetrieb nutzbar sei, müsse dem Verbraucher zum Zeitpunkt des Erwerbs der Software die Gelegenheit zur Kenntnisnahme von den einzubeziehenden Nutzungsbedingungen gegeben werden, um ihm eine informierte Kauf-entscheidung zu ermöglichen.

Nach § 305 Abs. 2 Nr. 2 BGB muss dem Verbraucher die Möglichkeit zur Kenntnisnahme der einzubeziehenden Allgemeinen Geschäftsbedingungen bei Abschluss des jeweiligen Vertrags verschafft werden. Eine zeitliche Vorverlagerung bei wirtschaftlich aufeinander aufbauenden Verträgen ist nicht vorgesehen. Entgegen der Ansicht der Revision ist eine andere

Auslegung auch nicht im Blick auf die Richtlinie 93/13/EWG über missbräuchliche Klauseln in Verbraucherverträgen geboten. Die Richtlinie 93/13/EWG sieht keine Regelungen zur Einbeziehung von Allgemeinen Geschäftsbedingungen, sondern Bestimmungen zur Auslegung und Inhaltskontrolle von Allgemeinen Geschäftsbedingungen in Verträgen zwischen Gewerbetreibenden und Verbrauchern vor (vgl. Münch-Komm.BGB/Basedow aaO vor § 305 Rn. 20).

cc) Das Berufungsgericht hat angenommen, die Nutzer des Battle.net-Servers hätten sich durch ihre Zustimmung zu den Regelwerken der B. wirksam verpflichtet, bei der Teilnahme an dem Spiel „World of Warcraft“ keine Automatisierungssoftware wie die vorliegend in Rede stehenden Buddy-Bots einzusetzen. Aus den entsprechenden Klauseln ergebe sich im Sinne von § 307 Abs. 1 Satz 2 BGB hinreichend klar und verständlich, dass die Verwendung von Bots untersagt sei. In Ziffer 2.1 der „Battle.net-Nutzungsbedingungen“ und Ziffer 2 B der „World of Warcraft Endbenutzerlizenzvereinbarung“ sei die Verwendung von „Automatisierungssoftware (Bots)“ ausdrücklich aufgeführt. Soweit in Ziffer III 2 (2) der „World of Warcraft Nutzungsbestimmungen“ die Verwendung von „Cheats“ verboten sei, fielen darunter auch Bots. Die Verwendung von Anglizismen entspreche dem Sprachgebrauch der angesprochenen Verkehrskreise. Auch diese Beurteilung hält der rechtlichen Nachprüfung stand.

(1) Die Revision macht geltend, entgegen der Ansicht des Berufungsgerichts seien die in Rede stehenden Klauseln mangels hinreichender Transparenz nach § 307 Abs. 1 Satz 2 BGB unwirksam. Nach ihrer Systematik sei insgesamt unklar, ob Bots verboten seien. In den „Battle.net-Nutzungsbedingungen“ und der „World of Warcraft Endbenutzerlizenzvereinbarung“ seien „Bots“ gesondert neben „Cheats“ angeführt. Für den Durchschnittsadressaten sei deshalb zumindest zweifelhaft, ob „Bots“ zu „Cheats“ im Sinne der Klauseln zählten. Das gelte umso mehr, als zu den Durchschnittsnutzern auch Spieler

zählten, denen die englischen Fachbegriffe „Bots“ und „Cheats“ erfahrungsgemäß nicht geläufig seien. Die jedenfalls bestehende Unklarheit gehe zulasten der B. . Damit dringt die Revision nicht durch.

(2) Die Auslegung von Allgemeinen Geschäftsbedingungen unterliegt der uneingeschränkten revisionsrechtlichen Nachprüfung (vgl. BGH, Urteil vom 9. Juni 2010 – VIII ZR 294/09, NJW 2010, 2877 Rn. 11; Urteil vom 13. November 2012 – XI ZR 500/11, BGHZ 195, 298 Rn. 15). Allgemeine Geschäftsbedingungen sind ausgehend von den Verständnismöglichkeiten eines rechtlich nicht vorgebildeten Durchschnittskunden nach dem objektiven Inhalt und typischen Sinn der in Rede stehenden Klausel einheitlich so auszulegen, wie ihr Wortlaut von verständigen und redlichen Vertragspartnern unter Abwägung der Interessen der regelmäßig beteiligten Verkehrskreise verstanden wird (vgl. BGHZ 195, 298 Rn. 16). Verbleiben nach Ausschöpfung aller in Betracht kommenden Auslegungsmöglichkeiten Zweifel und sind zumindest zwei Auslegungsergebnisse rechtlich vertretbar, geht die Unklarheit nach § 305c Abs. 2 BGB zu Lasten des Verwenders (vgl. BGH, Urteil vom 4. Juli 2013 – I ZR 156/12, NJW-RR 2014, 215 Rn. 25).

(3) Aus der Wendung „Automatisierungssoftware (Bots)“ in Ziffer 2.1 der „Battle.net-Nutzungsbedingungen“ und Ziffer 2 B der „World of Warcraft Endbenutzerlizenzvereinbarung“ ergibt sich nach den zutreffenden Ausführungen des Berufungsgerichts eindeutig, dass es sich bei dem englischsprachigen Begriff „Bots“ um ein Synonym für den deutschen Begriff „Automatisierungssoftware“ handelt. Daraus erschließt sich auch für den nicht vorgebildeten Durchschnittsadressaten unmissverständlich, dass der Einsatz von Computerprogrammen, die Spielzüge selbständig durchführen, untersagt ist. Das Verbot der Verwendung von Bots wird nicht dadurch unklar, dass Ziffer III 2 (2) der „World of Warcraft-Nutzungsbestimmungen“ nicht nochmals ein ausdrückliches Verbot von

Automatisierungssoftware oder Bots vorsieht. Es bedarf daher keiner Entscheidung, ob sich die tatrichterliche Beurteilung des Berufungsgerichts als erfahrungswidrig erweist, dem Durchschnittsteilnehmer des Spiels „World of Warcraft“ seien die englischsprachigen Begriffe „Bots“ und „Cheats“ aus sich heraus in dem Sinn verständlich, dass „Bots“ unter den Oberbegriff „Cheats“ fallen.

e) Das Berufungsgericht hat eine gezielte Behinderung der B. im Sinne von § 4 Nr. 4 UWG (§ 4 Nr. 10 UWG aF) unter dem Gesichtspunkt der unlauteren Vertriebsstörung bejaht, weil der Verkauf der Buddy-Bots dazu führe, dass das Spiel „World of Warcraft“ durch Unterlaufen der verbindlichen Spielregeln inhaltlich verändert und seine Vermarktung bei den sich regelkonform verhaltenden Spielern beeinträchtigt werde. Es hat angenommen, die B. könne das Spiel „World of Warcraft“ nicht mehr in seiner ursprünglichen „reinen“ Form, das heißt frei von den Buddy-Bots der Beklagten zu 2, auf den Markt bringen. Das Spiel werde verfälscht, indem die Buddy-Bots unmittelbar in das Spiel eingebunden und dort unter Missachtung der Spielregeln aktiv würden. Auch diese Beurteilung ist frei von Rechtsfehlern.

aa) Das bloße Sich-Hinwegsetzen über Vertragsbedingungen reicht für die Bewertung einer geschäftlichen Handlung als wettbewerbswidrig regelmäßig nicht aus, weil dies zu einer Verdinglichung schuldrechtlicher Pflichten führe, die mit der Aufgabe des Wettbewerbsrechts nicht im Einklang stünde. Es müssen vielmehr besondere Umstände hinzutreten, die das Wettbewerbsverhalten als unlauter erscheinen lassen (BGH, GRUR 2014, 785 Rn. 35 – Flugvermittlung im Internet, mwN). Solche besonderen Umstände können vorliegen, wenn das pflichtwidrige Verhalten der einen Vertragspartei das durch Allgemeine Geschäftsbedingungen ausgestaltete Geschäftsmodell der anderen Vertragspartei beeinträchtigt und damit in unlauterer Weise auf das von der anderen Vertragspartei angebotene Produkt einwirkt. Dabei kann bereits in der mittelbaren Einwirkung auf

das Produkt eines Mitbewerbers eine wettbewerbsrechtlich unlautere produktbezogene Behinderung zu sehen sein (vgl. BGH, Urteil vom 24. Juni 2004 – I ZR 26/02, GRUR 2004, 877, 879 = WRP 2004, 1272 – Werbeblocker; OLG Frankfurt, NJW 1996, 264 f.; Köhler in Köhler/ Bornkamm aaO § 4 Rn. 4.48a; Ohly in Ohly/Sosnitza aaO § 4 Rn. 4/61; Götting/ Hetmank in Fezer/Büscher/Obergfell, UWG, 3. Aufl., § 4 Nr. 4 Rn. 117; jurisPK-UWG/Müller-Bidinger, 4. Aufl., § 4 Nr. 4 Rn. 117 [Stand: 13. Juni 2016]; aA GroßKomm.UWG/Peifer, 2. Aufl., § 4 Nr. 10 Rn. 383). Eine Einwirkung auf das Produkt eines Mitbewerbers ist regelmäßig als unlauter anzusehen, wenn dabei eine Schutzvorkehrung unterlaufen wird, die eine solche Einwirkung auf das Produkt verhindern soll (vgl. BGH, GRUR 2011, 1018 Rn. 67 bis 70 Automobil-Onlinebörse; GRUR 2014, 785 Rn. 37 – Flugvermittlung im Internet). Nach diesen Maßstäben liegt im Streitfall eine wettbewerbsrechtlich unlautere produktbezogene Behinderung vor.

bb) Durch den Vertrieb der Buddy-Bots wirkt die Beklagte zu 2 auf das Spiel „World of Warcraft“ mittelbar ein, weil ihre Kunden die Bots zur Durchführung von Spielzügen einsetzen. Die Buddy-Bots werden in das Spiel integriert, indem sie anstelle des Spielers bestimmte Spielaktionen durchführen, ohne dabei Interaktionen mit anderen Spielern zuzulassen. Sie beeinflussen damit das Spielerlebnis der anderen Spieler und greifen dadurch in das Konzept des Spiels ein.

Nach den Feststellungen des Berufungsgerichts handelt es sich bei dem Spiel „World of Warcraft“ um ein Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel, das darauf angelegt ist, dass eine Vielzahl von Teilnehmern in einer persistenten virtuellen Welt miteinander und gegeneinander spielt und bei der Erfüllung von Aufgaben und dem Aufstieg in den Spiellevels in Wettstreit zueinander tritt (vgl. auch Trump/Wedemeyer, K&R 2006, 397; Krieg, jurisPR-ITR 19/2009 Anm. 4; Psczolla aaO S. 5; Striezel aaO S. 33 und 43). Der Erfolg eines solchen Spiels steht und fällt damit, dass für alle Spieler die gleichen Bedingungen

für die Bewältigung der Aufgaben und das Erreichen höherer Levels gelten. Zur Einhaltung des auf der Chancengleichheit der Spieler beruhenden Spielkonzepts gibt die B. deshalb jedem Spieler vor, dass er keine Bots verwenden darf.

Das Berufungsgericht ist ohne Rechtsfehler davon ausgegangen, dass die Chancengleichheit der Spieler durch den Einsatz der in Rede stehenden Buddy-Bots beeinträchtigt wird. Die Nutzer der Bots können sich Vorteile gegenüber anderen Spielern verschaffen, indem sie zeitraubende oder reizlose Spielaktionen in ihrer Abwesenheit durch die Automatisierungssoftware durchführen lassen und auf diese Weise eine schnellere Weiterentwicklung ihrer Spielercharaktere als diejenigen der Spieler erreichen, die die Spielzüge selbst ausführen. Die Buddy-Bots lassen zudem keine Interaktionen mit Spielern in Form der gemeinsamen Erfüllung von Aufgaben oder von Kämpfen gegeneinander zu, wie sie im Spiel „World of Warcraft“ vorgesehen sind. Deshalb hat das Berufungsgericht ohne Rechtsfehler angenommen, dass die Buddy-Bots der Beklagten zu 2 durch die Missachtung der Spielregeln das Spiel „World of Warcraft“ in unlauterer Weise untergraben und verändern, so dass die B. es im Rahmen der Abonnements nicht mehr mit dem von ihr vorgesehenen Inhalt vermarkten kann. Der Einsatz der Buddy-Bots führt dazu, dass sich die Spieler nicht mehr uneingeschränkt aneinander messen und miteinander kommunizieren können, und bewirkt damit eine inhaltliche Verfälschung des Spiels.

Darüber hinaus unterlaufen die von der Beklagten zu 2 vertriebenen Buddy-Bots Schutzvorkehrungen, mit denen die Klägerin den Einsatz solcher Bots zu verhindern sucht. Die Klägerin setzt zur Aufdeckung von Bots die Softwarekomponente „Warden“ ein. Die Buddy-Bots der Beklagten zu 2 sind mit der Programmkomponente „TripWire“ ausgestattet, die die Entdeckung der Bots verhindern soll und bewirkt, dass bei der drohenden Aufdeckung des Bot-Einsatzes das Spiel des Nutzers automatisch beendet wird.

cc) Die Revision macht erfolglos geltend, der Vertrieb der Buddy-Bots könne nicht als unlauter angesehen werden, weil die Beklagte zu 2 damit lediglich einen Ergänzungsbedarf der Nutzer des Spiels „World of Warcraft“ befriedige, denen daran gelegen sei, langwierige und monotone Spielpassagen zu überspringen.

(1) Der Vertrieb von Zusatzprodukten, die zu den Erzeugnissen eines Wettbewerbers passen und ihnen einen zusätzlichen, durch die Erzeugnisse selbst nicht erreichbaren Nutzen verschaffen, ist als solcher grundsätzlich nicht zu beanstanden (vgl. BGH, Urteil vom 13. Oktober 1983 – I ZR 138/81, GRUR 1984, 282 f. = WRP 1984, 256 – Telekonverter; zu § 4 Nr. 9 UWG aF [jetzt § 4 Nr. 3 UWG] vgl. BGH, Urteil vom 24. Januar 2013 – I ZR 136/11, GRUR 2013, 951 Rn. 36 f. = WRP 2013, 1188 – Regalsystem; Urteil vom 17. Juli 2013 I ZR 21/12, GRUR 1013, 1052 Rn. 42 = WRP 2013, 1339 – Einkaufswagen III). Die Ausnutzung des Interesses an einem Ergänzungsprodukt ist jedoch unlauter, wenn das Produkt die Waren oder Dienstleistungen des Mitbewerbers unzulässig ausbeutet und den Mitbewerber dadurch um seinen wirtschaftlichen Erfolg bringt (vgl. Omsels in Harte/Henning, UWG, 3. Aufl., § 4 Nr. 10 Rn. 107).

(2) Das Berufungsgericht hat das Angebot der Buddy-Bots als unlauter angesehen, weil die Beklagte zu 2 das Spiel „World of Warcraft“ für eigene geschäftliche Zwecke ausnutze und es zugleich durch die Missachtung der Spielregeln untergrabe und verändere. Diese Beurteilung ist rechtlich nicht zu beanstanden. Die Buddy-Bots dienen nicht der Ergänzung des Spiels „World of Warcraft“. Ihr Einsatz führt nicht zu einer Erweiterung der Spieloptionen, sondern zur Veränderung des Konzepts des den Einsatz von Bots verbietenden Spiels.

dd) Entgegen der Ansicht der Revision muss sich die B. nicht entgegenhalten lassen, sie lasse Hilfsmittel zu, die das Spielgeschehen in stärkerem Maße als die Buddy-Bots beeinflussten, und Sorge auf diese Weise selbst für eine die Chancengleichheit beeinträchtigende Aufweichung der

Spielregeln. Es ist grundsätzlich allein Sache des Veranstalters eines Spiels, die Spielregeln zu bestimmen. Der B. steht es daher frei, die Verwendung von Hilfsmitteln zuzulassen. Die Revision hat nicht dargelegt, dass die zugelassenen Hilfsmittel das Spielerlebnis derart verändern, dass das kompetitive und kooperative Konzept des Spiels „World of Warcraft“ in Frage steht. Soweit die Revision vorbringt, die Klägerin biete mittlerweile zahlreiche Möglichkeiten an, Spiellevel zu überspringen und virtuelles Gold mit realem Geld zu kaufen, obwohl solche Maßnahmen die Chancengleichheit der Nutzer beeinträchtigten, kann sie damit schon deshalb keinen Erfolg haben, weil es sich dabei um neuen Sachvortrag handelt, der in der Revisionsinstanz grundsätzlich ausgeschlossen ist (§ 559 Abs. 1 ZPO).

f) Das Berufungsgericht hat angenommen, der Vertrieb der Buddy-Bots durch die Beklagte zu 2 führe zu einer unlauteren Behinderung der B., weil der Einsatz der Buddy-Bots im Blick auf die Reaktionen der sich regelkonform verhaltenden Spieler erhebliche wirtschaftlich nachteilige Auswirkungen auf den Vertrieb des Spiels „World of Warcraft“ haben könne. Grundlegende Voraussetzung des wirtschaftlichen Erfolgs des Spiels sei, dass die Spieler die Spielregeln einhielten. Das Berufungsgericht, dessen Mitglieder zu den angesprochenen Verkehrskreisen zählten, könne selbst beurteilen, dass es die ehrlichen Spieler als ungerecht ansähen, wenn andere Spieler aufgrund der regelwidrigen automatisierten Erfüllung von aufwändigen oder langwierigen Aufgaben leichter und schneller im Level aufstiegen und ein gemeinsames Spielen mit den durch Bots gesteuerten Spielercharakteren nicht möglich sei. Die Verärgerung und Enttäuschung der ehrlichen Spieler könne dazu führen, dass sie sich von dem Spiel abwendeten oder potentielle Nutzer aufgrund von Beiträgen in den einschlägigen Foren von der Spielteilnahme absähen, was zu erheblichen Einnahmeverlusten der B. bei den Abonnementgebühren führe. Diese Beurteilung hält den Angriffen der Revision stand.

aa) Die Revision wendet vergeblich ein, das Berufungsgericht habe nicht nachvollziehbar dargelegt, dass es die Reaktion der ehrlichen Spieler aus eigener Sachkunde beurteilen könne. Die Mitglieder des Berufungsgerichts zählten nicht zu den vom Spiel „World of Warcraft“ angesprochenen Verkehrskreisen. Die Ansprache der Nutzer in der zweiten Person Singular im Internetauftritt der Beklagten zu 2 deutet darauf hin, dass sich das Spiel an ein jüngeres Publikum richte.

Auch mit dieser Rüge kann die Revision bereits deshalb keinen Erfolg haben, weil es sich um einen neuen Sachvortrag handelt, der in der Revisionsinstanz grundsätzlich ausgeschlossen ist (§ 559 Abs. 1 ZPO). Im Übrigen knüpft die Beurteilung des Berufungsgerichts, ein auf Wettstreit ausgerichtetes Spiel büße im Fall des regelwidrigen Verhaltens von Spielern bei den ehrlichen Spielern an Attraktivität ein, nicht an Besonderheiten des Spiels „World of Warcraft“ an. Das Berufungsgericht konnte die Verärgerung und Enttäuschung der sich regelkonform verhaltenden Spieler daher aufgrund allgemeinen Erfahrungswissens beurteilen, ohne dass es der Darlegung einer eigenen Sachkunde im angefochtenen Urteil bedurfte.

bb) Die Revision führt erfolglos an, bei der Abstandnahme verärgelter und enttäuschter Spieler von dem Spiel „World of Warcraft“ handele es sich um eine bloß theoretische Möglichkeit, die sich nicht in realen empirischen Befunden niederschläge. Die Vermutung des Berufungsgerichts, die B. erleide infolge der Verwendung der Buddy-Bots erhebliche wirtschaftliche Nachteile, sei dadurch widerlegt, dass die Klägerin trotz des jahrelangen Vertriebs der Buddy-Bots keine Angaben zu konkreten Einnahmeverlusten oder Mehrkosten der B. habe machen können.

Für eine gezielte Behinderung im Sinne von § 4 Nr. 4 UWG muss eine Behinderung nicht tatsächlich eingetreten sein. Es genügt, dass die geschäftliche Handlung zur Behinderung geeignet ist (zu § 4 Nr. 10 UWG aF vgl. Begründung zum

Regierungsentwurf eines Gesetzes gegen den unlauteren Wettbewerb, BT-Drucks. 15/1487, S. 17; Köhler in Köhler/Bornkamm aaO § 4 Rn. 4.6). Die bloß theoretische Möglichkeit einer Behinderung reicht allerdings nicht aus (vgl. BGH, Urteil vom 12. Oktober 1989 – I ZR 155/87, GRUR 1990, 44, 46 = WRP 1990, 266 – Annoncen-Avis).

Die Annahme des Berufungsgerichts, die Verärgerung und Enttäuschung der ehrlichen Spieler über den regelwidrigen Einsatz von Buddy-Bots durch andere Spieler sei geeignet, sie zur Abwendung von dem Spiel „World of Warcraft“ zu veranlassen, beruht auf hinreichenden tatsächlichen Anknüpfungspunkten. Seine Einschätzung, die Spieler verlören das Interesse an einem kompetitiven und kooperativen Spiel, bei dem sie sich nicht unter denselben Bedingungen mit anderen Spielern messen und Spielzüge nicht wie vorgesehen gemeinsam ausführen könnten, ist nachvollziehbar und entspricht der Lebenserfahrung. Das Berufungsgericht hat seine Bewertung im Übrigen durch die von der Klägerin vorgelegten Beiträge in Internetforen und Beschwerden bestätigt gesehen, in denen Nutzer ihre Verärgerung über den Einsatz von Bots kundgetan und die Beendigung ihrer Teilnahme am Spiel „World of Warcraft“ in Erwägung gezogen haben.

Die Annahme einer möglichen Schädigung der B. entbehrt nicht deshalb einer tatsächlichen Grundlage, weil die Klägerin keinen konkreten Vortrag zu Einnahmeverlusten infolge von Abonnementkündigungen gehalten hat, die auf den Einsatz der Buddy-Bots der Beklagten zu 2 zurückzuführen sind. Daraus kann nicht gefolgert werden, die B. habe infolge des Vertriebs der Bots keine finanziellen Einbußen erlitten. Der Klägerin muss sich nicht zwingend erschließen, aus welchem Grund Teilnehmer ihre Spielabonnements kündigen. Im Übrigen hat das Berufungsgericht wirtschaftliche Nachteile der B. auch insoweit für möglich gehalten, als potentielle Spieler aufgrund der Beiträge verärrgerter Nutzer über den Einsatz der Buddy-Bots vom Erwerb der Client-Software und vom Abonnement

des Spiels „World of Warcraft“ absehen.

cc) Die Revision rügt, das Berufungsgericht habe außer Acht gelassen, dass der Beeinträchtigung der wirtschaftlichen Entfaltung der B. positive Effekte der Buddy-Bots gegenüberstünden, die sich auf den Vertrieb des Spiels „World of Warcraft“ günstig auswirken könnten. Die Automatisierungssoftware könne neue Spieler gewinnen, die nicht die nötige Geduld oder Zeit für das eigenhändige Erreichen höherer Levels aufbrächten und sich ansonsten nicht für ein Abonnement des Spiels „World of Warcraft“ entschieden. Zudem verlängerten sich die Abonnementzeiten der Nutzer, die an dem Spiel vor allem zum Agieren auf dem – mithilfe der Buddy-Bots schneller zu erreichenden – höchsten Level teilnahmen. Das Überspringen langweiliger Spielpassagen, um möglichst rasch zu den unterhaltsamen und fesselnden Levels zu gelangen, wirke sich positiv auf die langfristige Spielmotivation aus. Mit diesem Einwand dringt die Revision nicht durch.

Die B. muss sich mögliche wirtschaftliche Vorteile aus dem unzulässigen Einsatz von Buddy-Bots aus Rechtsgründen nicht entgegenhalten lassen (zur schadensrechtlichen Vorteilsausgleichung vgl. BGH, Urteil vom 12. März 2007 – II ZR 315/05, NJW 2007, 3130 Rn. 20; Urteil vom 30. September 2014 – X ZR 126/13, NJW 2015, 553 Rn. 14). Ihr Angebot richtet sich an Nutzer, die an dem Spiel „World of Warcraft“ nach den vorgegebenen Regeln teilnehmen. An Abonnenten, die mithilfe der Buddy-Bots unter Verstoß gegen die Spielregeln das Spielkonzept untergraben und für Verärgerung bei den ehrlichen Spielern sorgen, ist der B. nicht gelegen. Das zeigt sich auch daran, dass sie Buddy-Bots mithilfe der Softwarekomponente „Warden“ aufzuspüren versucht und nach den Nutzungsbedingungen bei regelwidriger Verwendung von Bots zur Kündigung des Spielabonnements berechtigt ist.

g) Das Berufungsgericht ist unter Würdigung aller im Streitfall maßgeblichen Gesichtspunkte ohne Rechtsfehler zu

dem Ergebnis gelangt, dass die Beklagte zu 2 durch den Vertrieb der Buddy-Bots die wirtschaftliche Entfaltungsfreiheit der B. unangemessen beeinträchtigt. Es hat im Rahmen der gebotenen Interessenabwägung das Interesse von Spielern, sich mithilfe der Automatisierungssoftware der eigenhändigen Durchführung bestimmter Spielaktionen zu entziehen und dadurch das Spiel für sich attraktiver zu gestalten, zu Recht als unbeachtlich angesehen. Ein solches Interesse ist nicht schutzwürdig, weil es negative Auswirkungen auf das Spielerlebnis der anderen Spieler haben kann und sich die Spieler vor der Teilnahme verpflichtet haben, das Spielkonzept nicht durch den Einsatz von Bots zu unterlaufen.

IV. Das Berufungsgericht hat den gegen die Beklagte zu 2 gerichteten Klageantrag zu Ziffer II 1 zu Recht als begründet angesehen. Es hat angenommen, der Klägerin stehe gegen die Beklagte zu 2 ein unionsweiter Anspruch auf Unterlassung der Verwendung der Zeichen „World of Warcraft Bot“ und „WOW Bot“ zu, weil die auf den Internetseiten der Beklagten zu 2 und in den Quelltexten verwendeten Angaben die Marken A„WORLD OF WARCRAFT“ und A„WOW“ der Klägerin verletzt. Diese Beurteilung hält sowohl nach dem zur Zeit der von der Klägerin gerügten Zuwiderhandlungen geltenden Recht (Art. 9 Abs. 1 Satz 1 und 2 Buchst. b, Art. 102 Abs. 1 Satz 1 GMV) als auch nach dem zur Zeit der Revisionsentscheidung maßgeblichen Recht (Art. 9 Abs. 1 und 2 Buchst. b, Art. 102 Abs. 1 Satz 1 UMV) der Nachprüfung stand.

1. Die Verordnung (EG) Nr. 207/2009 über die Gemeinschaftsmarke (GMV) ist nach dem Erlass des Berufungsurteils durch die Verordnung (EU) Nr. 2015/2424 zur Änderung der Verordnung (EG) Nr. 207/2009 über die Gemeinschaftsmarke und der Verordnung (EG) Nr. 2868/95 zur Durchführung der Verordnung (EG) Nr. 40/94 über die Gemeinschaftsmarke und zur Aufhebung der Verordnung (EG) Nr. 2869/95 über die an das Harmonisierungsamt für den Binnenmarkt

(Marken, Muster und Modelle) zu entrichtenden Gebühren mit Wirkung zum 23. März 2016 geändert und zugleich in „Verordnung über den Schutz der Unionsmarke“ (UMV) umbenannt worden. Eine für die Beurteilung des Unterlassungsanspruchs maßgebliche Änderung der Rechtslage ist dadurch nicht eingetreten.

a) Nach Art. 9 Abs. 1 Satz 1 GMV gewährt die Gemeinschaftsmarke ihrem Inhaber ein ausschließliches Recht. Dieses Recht gestattet es gemäß Art. 9 Abs. 1 Satz 2 Buchst. b GMV dem Inhaber, Dritten zu verbieten, ohne seine Zustimmung im geschäftlichen Verkehr ein Zeichen zu benutzen, wenn wegen der Identität oder Ähnlichkeit des Zeichens mit der Gemeinschaftsmarke und der Identität oder Ähnlichkeit der durch die Gemeinschaftsmarke und das Zeichen erfassten Waren oder Dienstleistungen für das Publikum die Gefahr von Verwechslungen besteht. Stellt ein Gemeinschaftsmarkengericht fest, dass der Beklagte eine Gemeinschaftsmarke verletzt hat oder zu verletzen droht, so verbietet es gemäß Art. 102 Abs. 1 Satz 1 GMV dem Beklagten, die Handlungen, die die Gemeinschaftsmarke verletzen oder zu verletzen drohen, fortzusetzen, sofern dem nicht besondere Gründe entgegenstehen.

b) Nach Art. 9 Abs. 1 UMV erwirbt mit der Eintragung einer Unionsmarke ihr Inhaber ein ausschließliches Recht an ihr. Der Inhaber dieser Unionsmarke hat gemäß Art. 9 Abs. 2 Buchst. b UMV unbeschadet der von Inhabern vor dem Zeitpunkt der Anmeldung oder dem Prioritätstag der Unionsmarke erworbenen Rechte das Recht, Dritten zu verbieten, ohne seine Zustimmung im geschäftlichen Verkehr ein Zeichen für Waren oder Dienstleistungen zu benutzen, wenn das Zeichen mit der Unionsmarke identisch oder ihr ähnlich ist und für Waren oder Dienstleistungen benutzt wird, die mit denjenigen identisch oder ihnen ähnlich sind, für die die Unionsmarke eingetragen ist, und für das Publikum die Gefahr einer Verwechslung besteht, die die Gefahr einschließt, dass das Zeichen mit der Marke gedanklich in Verbindung gebracht wird. Stellt ein

Unionsmarkengericht fest, dass der Beklagte eine Unionsmarke verletzt hat oder zu verletzen droht, so verbietet es nach Art. 102 Abs. 1 Satz 1 UMV dem Beklagten, die Handlungen, die die Unionsmarke verletzen oder zu verletzen drohen, fortzusetzen, sofern dem nicht besondere Gründe entgegenstehen.

2. Das Berufungsgericht hat die Voraussetzungen einer markenmäßigen Verwendung der angegriffenen Zeichen mit Recht bejaht.

a) Eine Markenverletzung nach Art. 9 Abs. 1 Satz 2 Buchst. b GMV oder Art. 9 Abs. 2 Buchst. b UMV kann grundsätzlich nur angenommen werden, wenn eine markenmäßige Verwendung der beanstandeten Bezeichnung vorliegt. Eine markenmäßige Verwendung oder – was dem entspricht – eine Verwendung als Marke setzt voraus, dass die beanstandete Bezeichnung im Rahmen des Produkt- oder Leistungsabsatzes jedenfalls auch der Unterscheidung der Waren oder Dienstleistungen eines Unternehmens von denen anderer dient. Die Rechte aus der Marke nach Art. 9 Abs. 1 Satz 2 Buchst. b GMV oder Art. 9 Abs. 2 Buchst. b UMV, deren Anwendung eine Verwechslungsgefahr voraussetzt, sind daher auf diejenigen Fälle beschränkt, in denen die Benutzung des Zeichens durch einen Dritten die Hauptfunktion der Marke, das heißt die Gewährleistung der Herkunft der Ware oder Dienstleistung gegenüber dem Verbraucher, beeinträchtigt oder immerhin beeinträchtigen könnte (vgl. BGH, Urteil vom 11. April 2013 – I ZR 214/11, GRUR 2013, 1239 Rn. 20 = WRP 2013, 1601 – VOLKSWAGEN/Volks.Inspektion; Urteil vom 30. Juli 2015 – I ZR 104/14, GRUR 2015, 1223 Rn. 21 = WRP 2015, 1501 – Posterlounge).

b) Das Berufungsgericht hat angenommen, die Beklagte zu 2 verwende die Angaben „World of Warcraft Bot“ und „WOW Bot“ in ihrem Internetauftritt und den zugehörigen Quelltexten zur Bezeichnung ihrer „Gatherbuddy“ und „Honorbuddy“ genannten Bot-Software für Computerspiele. Die Bezeichnungen wiesen zwar

auch beschreibende Elemente hinsichtlich der Funktionalität der Software auf. Sie würden jedoch im Rahmen des Absatzes der Bots – jedenfalls auch – herkunftshinweisend verwendet. Mangels beschreibender Zusätze wie etwa „für“ verstehe ein relevanter Anteil des angesprochenen Verkehrs die Angaben im Rahmen des Internetauftritts der Beklagten zu 2 als Hinweis auf die Herkunft der Bot-Software aus ihrem Unternehmen.

c) Gegen diese tatrichterliche Beurteilung erhebt die Revision keine Einwände; Rechtsfehler sind auch nicht ersichtlich. Die Verwendung einer fremden Marke als Bestandteil einer eigenen Kennzeichnung stellt regelmäßig einen markenmäßigen Gebrauch dar (vgl. BGH, Urteil vom 30. April 2009 I ZR 42/07, BGHZ 181, 77 Rn. 55 – DAX, mwN). Für eine markenmäßige Verwendung reicht es ferner aus, dass ein als Suchwort verwendetes Zeichen dazu benutzt wird, das Ergebnis des Auswahlverfahrens in der Trefferliste einer Suchmaschine zu beeinflussen und den Nutzer zu der Internetseite des Verwenders zu führen (vgl. BGH, GRUR 2015, 1223 Rn. 23 – Posterlounge, mwN).

3. Das Berufungsgericht hat angenommen, zwischen den Klagemarken und den angegriffenen Zeichen bestehe im Blick auf die Identität der Waren, die gesteigerte Kennzeichnungskraft der Klagemarken und die hohe Zeichenähnlichkeit Verwechslungsgefahr im Sinne von Art. 9 Abs. 1 Satz 2 Buchst. b GMV und Art. 9 Abs. 2 Buchst. b UMV. Diese Beurteilung lässt keinen Rechtsfehler erkennen und wird von der Revision auch nicht angegriffen.

4. Die Revision wendet sich ohne Erfolg gegen die Annahme des Berufungsgerichts, die Beklagte zu 2 könne sich nicht auf eine Benutzung im Sinne der Schutzschranke des Art. 12 Buchst. c GMV (jetzt Art. 12 Abs. 1 Buchst. c, Abs. 2 UMV) berufen.

a) Die Gemeinschaftsmarke gewährt nach Art. 12 Buchst. c GMV ihrem Inhaber nicht das Recht, einem Dritten zu verbieten, die Marke, falls dies notwendig ist, als Hinweis auf die Bestimmung einer Ware, insbesondere als Zubehör oder

Ersatzteil, oder einer Dienstleistung im geschäftlichen Verkehr zu benutzen, sofern die Benutzung den anständigen Gepflogenheiten in Gewerbe oder Handel entspricht. Die Unionsmarke gewährt nach Art. 12 Abs. 1 Buchst. c UMG ihrem Inhaber nicht das Recht, einem Dritten zu verbieten, die Unionsmarke im geschäftlichen Verkehr zu Zwecken der Identifizierung oder zum Verweis auf Waren oder Dienstleistungen als die des Inhabers dieser Marke zu benutzen, insbesondere wenn die Benutzung der Marke als Hinweis auf die Bestimmung einer Ware, insbesondere als Zubehör oder Ersatzteil, oder einer Dienstleistung erforderlich ist. Nach Art. 12 Abs. 2 UMG findet Absatz 1 nur dann Anwendung, wenn die Benutzung durch den Dritten den anständigen Gepflogenheiten in Gewerbe oder Handel entspricht.

b) Das Berufungsgericht hat mit Recht angenommen, dass die Voraussetzungen der Schutzschränke des Art. 12 Buchst. c UMG und des Art. 12 Abs. 1 Buchst. c, Abs. 2 UMG nicht erfüllt sind, weil die Benutzung der Marken durch die Beklagte zu 2 nicht den anständigen Gepflogenheiten in Gewerbe oder Handel entspricht.

aa) Das Tatbestandsmerkmal der „anständigen Gepflogenheiten“ entspricht spricht der Sache nach der Pflicht, den berechtigten Interessen des Markeninhabers nicht in unlauterer Weise zuwiderzuhandeln (zu Art. 6 Abs. 1 MarkenRL vgl. EuGH, GRUR 2005, 509 Rn. 41 – Gillette Company/LA Laboratories, mwN; zu § 23 Nr. 3 MarkenG vgl. BGH, Urteil vom 14. April 2011 I ZR 33/10, GRUR 2011, 1135 Rn. 24 = WRP 2011, 1602 – GROSSE INSPEKTION FÜR ALLE). Die Beurteilung ist Aufgabe des nationalen Gerichts, das alle Umstände des Einzelfalls zu würdigen hat. Dabei hat es auch Begleitumstände zu berücksichtigen, die außerhalb der eigentlichen Zeichengestaltung liegen (zu Art. 6 Abs. 1 MarkenRL vgl. EuGH, GRUR 2005, 509 Rn. 46 – Gillette Company/LA Laboratories; zu § 23 Nr. 3 MarkenG vgl. BGH, GRUR 2011, 1135 Rn. 24 – GROSSE INSPEKTION FÜR ALLE). Dazu gehören jedenfalls solche

wettbewerbsrechtlichen Gesichtspunkte, die Auswirkungen auf die berechtigten Interessen des Markeninhabers haben können (BGH, Urteil vom 12. März 2015 – I ZR 147/13, GRUR 2015, 1121 Rn. 39 = WRP 2015, 1351 – Tuning, mwN).

bb) Das Berufungsgericht hat angenommen, die Beklagte zu 2 handle den berechtigten Interessen der Klägerin als Markeninhaberin in unlauterer Weise zuwider. Der Vertrieb der als „World of Warcraft Bot“ und „WOW Bot“ bezeichneten Buddy-Bots, die der Automatisierung von Spielaktionen innerhalb des – übereinstimmend mit den Klagemarken – als „World of Warcraft“ oder „WoW“ bezeichneten Computerspiels der Klägerin diene, verstoße in wettbewerbsrechtlich relevanter Weise gegen die legitimen Interessen der Klägerin und der B. als ihrer mittelbaren Tochtergesellschaft. Dagegen hat die Revision keine Rügen erhoben, die über die – nicht durchgreifenden – Einwände gegen die Annahme einer gezielten Behinderung im Sinne von § 4 Nr. 4 UWG hinausgehen.

V. Das Berufungsgericht hat die mit den Klageanträgen zu Ziffer II 3, II 4 und II 5 erhobenen unionsweiten Ansprüche gegen die Beklagte zu 2 auf Auskunftserteilung und Feststellung der Schadensersatzpflicht wegen Verletzung der Klagemarken als begründet angesehen. Die Beurteilung des Berufungsgerichts hält einer rechtlichen Nachprüfung nur insoweit stand, als die Klageanträge sich auf in Deutschland entstandene Schäden beziehen; soweit die Klageanträge in anderen Mitgliedstaaten der Europäischen Union entstandene Schäden betreffen, kann ihnen aufgrund der vom Berufungsgericht bislang getroffenen Feststellungen nicht stattgegeben werden.

1. Für den Anspruch auf Schadensersatz und dem der Vorbereitung seiner Berechnung dienenden Anspruch auf Auskunftserteilung kommt es auf das zur Zeit der Verletzungshandlungen seit dem Jahr 2009 jeweils geltende Recht an (st. Rspr.; vgl. nur BGH, Urteil vom 12. Juli 2012 – I ZR 54/11, GRUR 2013, 301 Rn. 17 = WRP 2013, 491 –

Solarinitiative; Urteil vom 28. Januar 2016 I ZR 40/14, GRUR 2016, 803 Rn. 14 = WRP 2016, 1135 – Armbanduhr).

2. Die Folgeansprüche der Klägerin beurteilen sich sowohl nach den bis zum 22. März 2016 gültigen als auch nach den danach anwendbaren Vorschriften nach deutschem Recht.

a) Nach der Rechtsprechung des Gerichtshofs der Europäischen Union stellen die Verpflichtungen zum Ersatz des durch Verletzungshandlungen entstandenen Schadens sowie zur Erteilung von Auskünften über diese Handlungen zwecks Bestimmung des Schadens keine Sanktionen im Sinne von Art. 89 der Verordnung (EG) Nr. 6/2002 dar (vgl. EuGH, Urteil vom 13. Februar 2014 C-479/12, GRUR 2014, 368 Rn. 53 = WRP 2014, 821 – Gautzsch Großhandel/MBM Joseph Duna). Entsprechendes gilt für Sanktionen im Sinne von Art. 102 GMV und Art. 102 UMV (vgl. BGH, GRUR 2013, 1239 Rn. 68 – VOLKSWAGEN/Volks.Inspektion; BeckOK UMV/Müller, 3. Edition [Stand: 25. August 2016], Art. 101 Rn. 10; BeckOK MarkenR/Grüger, 8. Edition [Stand: 1. Oktober 2016], Art. 101 UMV Rn. 11).

Welches Recht auf die Ansprüche auf Schadensersatz und Auskunftserteilung anwendbar war und ist, richtet sich daher nach Art. 101 Abs. 2 GMV und Art. 101 Abs. 2 UMV (zu Art. 88 Abs. 2 der Verordnung [EG] Nr. 6/2002 vgl. EuGH, GRUR 2014, 368 Rn. 54 – Gautzsch Großhandel/MBM Joseph Duna). Nach Art. 101 Abs. 2 GMV wenden die Gemeinschaftsmarkengerichte in allen Fragen, die nicht durch diese Verordnung erfasst werden, ihr nationales Recht einschließlich ihres internationalen Privatrechts an. Nach Art. 101 Abs. 2 UMV wendet das betreffende Gericht in allen Markenfragen, die nicht durch diese Verordnung erfasst werden, das geltende nationale Recht an. Durch diese Neufassung der Bestimmung hat sich in der Sache nichts geändert. Zum geltenden nationalen Recht gehören die am jeweiligen Gerichtsort geltenden Regeln des internationalen Privatrechts (vgl. BeckOK UMV/Müller aaO Art. 101 Rn. 6).

b) Gemäß Art. 8 Abs. 2 Rom-II-VO – einer in Deutschland geltenden Regelung des internationalen Privatrechts – ist bei außervertraglichen Schuldverhältnissen aus der Verletzung von unionsweit einheitlichen Rechten des geistigen Eigentums auf Fragen, die nicht unter den einschlägigen Rechtsakt der Union fallen, das Recht des Staates anzuwenden, in dem die Verletzung begangen wurde. Die Bestimmung entspricht der bis zum 10. Januar 2009 geltenden Vorschrift des Art. 40 Abs. 1 Satz 1 EGBGB, nach der für Ansprüche aus unerlaubter Handlung das Recht des Staates anwendbar ist, in dem der Ersatzpflichtige gehandelt hat. Danach ist im Streitfall deutsches Sachrecht anwendbar. Der Begehungsort oder Handlungsort liegt in Deutschland, von wo aus die in Deutschland ansässige Beklagte zu 2 die Buddy-Bots unter den Zeichen „World of Warcraft Bot“ und „WOW Bot“ im Internet beworben und angeboten hat.

3. Die gegen die Beklagte zu 2 gerichteten Ansprüche der Klägerin auf Auskunftserteilung und Schadensersatz folgen aus § 125b Nr. 2, § 14 Abs. 6, § 19 Abs. 3 Nr. 2 MarkenG, § 242 BGB. Die Annahme des Berufungsgerichts, die Beklagten hätten die Verletzungshandlungen fahrlässig begangen, ist rechtlich nicht zu beanstanden. Für die Annahme eines zumindest fahrlässigen Verhaltens reicht es aus, dass sich der Verletzer erkennbar in einem Grenzbereich des rechtlich Zulässigen bewegt und deshalb eine von der eigenen Einschätzung abweichende Beurteilung der rechtlichen Zulässigkeit seines Verhaltens jedenfalls in Betracht ziehen muss (vgl. BGH, Urteil vom 19. Februar 2009 I ZR 135/06, GRUR 2009, 685 Rn. 34 = WRP 2009, 803 – ahd.de; Urteil vom 24. September 2013 – I ZR 187/12, GRUR 2014, 479 Rn. 19 = WRP 2014, 568 – Verrechnung von Musik in Werbefilmen). Die Rechtsfrage, ob der Vertrieb von Bots für Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiele, die unter Verstoß gegen die Spielregeln in das Spielkonzept eingreifen, zulässig ist und daher geschützte Zeichen des Spielveranstalters zur Bezeichnung dieser Bots verwendet werden dürfen, war zweifelhaft und höchstrichterlich nicht

geklärt. Soweit der Beklagte zu 1 nach eigenem Vortrag bei mehreren ausgebildeten Personen und Institutionen sich hinsichtlich der Zulässigkeit des Geschäftsmodells der Beklagten zu 2 erkundigt hat, macht die Revision nicht geltend, es habe sich um fachkundige Rechtsbeistände gehandelt, die die Zulässigkeit des Geschäftsmodells ohne Hinweis auf die Möglichkeit einer anderen Beurteilung durch die Gerichte bejaht hätten (vgl. BGH, Urteil vom 14. November 1980 – I ZR 138/78, GRUR 1981, 286, 288 = WRP 1981, 265 – Goldene Karte I).

4. Die Klägerin hat unionsweite Ansprüche auf Auskunftserteilung und Feststellung der Schadensersatzpflicht wegen Verletzung der Unionsmarken geltend macht. Solche Ansprüche sind nur in Bezug auf Mitgliedstaaten der Europäischen Union begründet, in denen aufgrund der – im Streitfall in Deutschland vorgenommenen (vgl. Rn. 106) – Verletzungshandlung ein Schaden entstanden ist. Das Berufungsgericht hat nicht festgestellt, dass der Klägerin aufgrund des Angebots von Buddy-Bots unter den Zeichen „World of Warcraft Bot“ und „WOW Bot“ durch die Beklagte zu 2 im Internet nicht nur in Deutschland, sondern auch in anderen – und gegebenenfalls in welchen – Mitgliedstaaten der Europäischen Union ein Schaden entstanden ist. Da die Klägerin in den Vorinstanzen nicht auf diesen rechtlichen Gesichtspunkt hingewiesen wurde, ist ihr aus Gründen der prozessualen Fairness durch Zurückverweisung der Sache an das Berufungsgericht Gelegenheit zu entsprechendem Sachvortrag zu geben. Ohne entsprechende Feststellungen kann im vorliegenden Verfahrensstadium die Frage offenbleiben, ob auf Auskunfts- und Schadensersatzansprüche wegen Verletzungshandlungen, die von der Beklagten zu 2 in anderen Mitgliedstaaten der Union begangen worden sind, auf die Rechtsordnung der jeweiligen Mitgliedstaaten zurückgegriffen werden muss (vgl. Schlussanträge des Generalanwalts Wathelet vom 5. September 2013 C479/12 Rn. 100 Gautzsch Großhandel/MBM Joseph Duna; BeckOK UMV/Müller aaO Art. 101 Rn. 7; Hoffrichter-Daunicht in

Büscher/Dittmer/Schiwy, Gewerblicher Rechtsschutz Urheberrecht Medienrecht, 3. Aufl., Art. 101, 102 GMV Rn. 13; für eine vorrangige Anknüpfung an die zentrale Verursachungshandlung Kur, GRUR Int. 2014, 749, 758).

VI. Das Berufungsgericht hat die Klageanträge zu Ziffer I und II zutreffend auch insoweit als begründet erachtet, als sie sich gegen den Beklagten zu 1 richten. Es hat ohne Rechtsfehler angenommen, dass der Beklagte zu 1 als Geschäftsführer der Beklagten zu 2 für die von dieser begangenen Wettbewerbsverstöße und Markenverletzungen haftet.

1. Ein Geschäftsführer haftet bei unlauteren Wettbewerbshandlungen der von ihm vertretenen Gesellschaft oder bei der Verletzung absoluter Rechte durch die von ihm vertretene Gesellschaft als Täter oder Teilnehmer, wenn er an den deliktischen Handlungen entweder durch positives Tun beteiligt war oder er sie aufgrund einer nach allgemeinen Grundsätzen des Deliktsrechts begründeten Garantenstellung hätte verhindern müssen (vgl. BGH, Urteil vom 18. Juni 2014 – I ZR 242/12, BGHZ 201, 344 Rn. 17 – Geschäftsführerhaftung; Urteil vom 27. November 2014 – I ZR 124/11, GRUR 2015, 672 Rn. 80 = WRP 2015, 739 – Videospiele-Konsolen II; Urteil vom 22. Januar 2015 – I ZR 107/13, GRUR 2015, 909 Rn. 45 = WRP 2015, 1090 – Exzenterzähne; BGH, GRUR 2016, 803 Rn. 61 – Armbanduhr). Eine Beteiligung durch positives Tun liegt vor, wenn der Geschäftsführer ein auf Rechtsverletzungen angelegtes Geschäftsmodell selbst ins Werk gesetzt hat (vgl. BGHZ 201, 344 Rn. 31 – Geschäftsführerhaftung). Weiter kann bei Maßnahmen der Gesellschaft, über die typischerweise auf Geschäftsführungsebene entschieden wird, nach dem äußeren Erscheinungsbild und mangels abweichender Feststellungen davon ausgegangen werden, dass sie von den Geschäftsführern veranlasst worden sind (vgl. BGH, GRUR 2015, 672 Rn. 83 – Videospiele-Konsolen II; GRUR 2015, 909 Rn. 45 – Exzenterzähne; BGH, GRUR 2016, 803 Rn. 61 – Armbanduhr).

2. Das Berufungsgericht ist bei seiner Beurteilung von diesen

Grundsätzen ausgegangen. Es hat angenommen, der Beklagte zu 1 habe den – wettbewerbswidrigen und markenrechtsverletzenden – Vertrieb der Buddy-Bots ins Werk gesetzt. Er sei im Rahmen seiner Tätigkeit als Geschäftsführer der Beklagten zu 2 mit dem Angebot der Buddy-Bots persönlich befasst gewesen. Das ergebe sich aus seinem Vortrag, er habe Rechtsrat eingeholt und sich erkundigt, ob der Vertrieb der Buddy-Bots rechtmäßig sei. Ferner bezeichne er sich im Impressum der Internetseiten ausdrücklich als verantwortlich für den Inhalt der Webseiten.

Diese trichterliche Beurteilung ist rechtlich nicht zu beanstanden. Der Umstand, dass der Beklagte zu 1 im Blick auf die Vermarktung der Buddy-Bots Rechtsrat eingeholt hat, zeigt, dass er in die typischerweise auf Geschäftsführerebene getroffene Entscheidung eingebunden war, ob die Beklagte zu 2 den Vertrieb der Buddy-Bots aufnimmt. Der Impressumhinweis auf die Verantwortlichkeit des Beklagten zu 1 für die Internetseiten spricht dafür, dass er für ihre textliche Gestaltung zuständig war. Soweit die Revision einwendet, der Hinweis beziehe sich nur auf die äußerungsrechtliche Verantwortlichkeit des Beklagten zu 1 im Sinne des Presserechts, ersetzt sie die trichterliche Würdigung durch ihre eigene Sichtweise, ohne einen Rechtsfehler des Berufungsgerichts aufzuzeigen. Sie legt ferner nicht dar, dass der Beklagte zu 1 in den Tatsacheninstanzen vorgebracht hat, der weitere Geschäftsführer der Beklagten zu 2 habe die Entscheidung über den Vertrieb der Automatisierungssoftware und die textliche Gestaltung der Internetseiten allein getroffen.

C. Ein Vorabentscheidungsersuchen an den Gerichtshof der Europäischen Union nach Art. 267 Abs. 3 AEUV ist nicht veranlasst. Im Streitfall stellt sich keine entscheidungserhebliche Frage zur Auslegung des Unionsrechts, die nicht durch die Rechtsprechung des Gerichtshofs der Europäischen Union geklärt oder zweifelsfrei zu beantworten ist (vgl. EuGH, Urteil vom 6. Oktober 1982 – C283/81, Slg.

1982, 3415 = NJW 1983, 1257, 1258 C.I.L.F.I.T.; Urteil vom 1. Oktober 2015 – C-452/14, GRUR Int. 2015, 1152 Rn. 43 – AIFA/Doc Generici).

D. Danach ist auf die Revision der Beklagten das Berufungsurteil unter Zurückweisung des weitergehenden Rechtsmittels im Kostenpunkt und insoweit aufzuheben, als das Berufungsgericht hinsichtlich der mit den Klageanträgen zu Ziffer II 3, II 4 und II 5 erhobenen Ansprüche auf Auskunftserteilung und Feststellung der Schadensersatzpflicht wegen Verletzung der Klagemarken in Bezug auf andere Mitgliedstaaten der Europäischen Union als Deutschland zum Nachteil der Beklagten erkannt hat. Im Umfang der Aufhebung ist die Sache zur neuen Verhandlung und Entscheidung, auch über die Kosten der Revision, an das Berufungsgericht zurückzuverweisen.

*Vorinstanzen:*

*LG Hamburg, Entscheidung vom 23.05.2013 – 312 O 390/11*

*OLG Hamburg, Entscheidung vom 06.11.2014 – 3 U 86/13*