



Das Wettbewerbsrecht als Waffe gegen Cheatbots

Nach einer Entscheidung des LG Hamburg ist das Anbieten von sogenannten „Cheatbots“ für Browsergames, die sich durch kostenpflichtige Zusatzfunktionen finanzieren, wettbewerbswidrig.

Die Fakten:

Die Antragsstellerin, Anbieterin eines in der Grundversion kostenlosen Browsergames, das sich über den Verkauf kostenpflichtiger Zusatzfunktionen finanziert, war dagegen vorgegangen, dass die Antragsgegnerin sogenannte „Cheatbots“ anbot, die gerade diese Zusatzfunktionen ersetzen und so verhinderten, dass die Antragsstellerin an ihrem Vertrieb Geld verdienen konnte. Sie berief sich dabei einerseits auf das Wettbewerbsrecht, andererseits auf ihr sog. „virtuelles Hausrecht“.

Ferner hatte sie sich auf Urheber- und markenrechtlicher Grundlage dagegen gewehrt, dass die Antragsgegnerin ihr Angebot mit Bildern und Grafiken, deren Urheberin die Antragsstellerin ist, und einer markenrechtswidrigen Bezeichnung beworben hatte.

Die Entscheidung:

Hinsichtlich der Ansprüche nach §§ 14 Abs. 5, 15 Abs. 3 MarkenG und §§ 97, 16, 19a UrhG stellt das

Gericht die Marken- bzw. Urheberrechtsverletzungen durch die Antragsgegnerin ohne Schwierigkeiten fest und verbietet das entsprechende Bewerben des Spiels.

Auch bezüglich der geltend gemachten wettbewerbsrechtlichen Ansprüche nach §§ 8, 3, 4 Nr. 9b und 10 UWG gibt das Gericht der Antragsstellerin Recht, wobei es gleich zwei Rechtsverletzungen konstatiert: Die Antragsgegnerin begehe einerseits eine Rufausbeutung in Form eines Einschlebens in eine fremde Serie (ein in den sog. „Lego-Fällen“ entwickelter Tatbestand (vgl. BGHZ 41, 55, „Klemmbausteine I“ und BGH NJW-RR 1992, 1067, „Klemmbausteine II“)), indem sie „das von der Antragsstellerin durch das Bereitstellen der kostenlosen Grundversion überhaupt erst geschaffene Interesse der Spieler an kostenpflichtigen Spielerweiterungen abschöpft.“

Andererseits sei in ihrem Verhalten ein Verleiten zum Vertragsbruch zu erblicken, da dem Spieler die Verwendung von Zusatzprogrammen und anderen Hilfsmitteln nach den Vertragsbedingungen der Antragsstellerin untersagt ist. Da so gleich zwei Gründe für ein Verbot des Geschäfts der Antragsgegnerin vorliegen, nimmt das Gericht zu einem etwaigen Abwehranspruch nach §§ 823 Abs. 1, 1004 BGB

wegen Verletzung des „virtuellen Hausrechts“ keine Stellung mehr.

Fazit : Das Urteil des LG Hamburg untersagt jegliches Angebot von sogenannten „Cheatbots“, die es dem Spieler ermöglichen, die vom Anbieter des Ursprungsspiels vorgesehenen kostenpflichtigen Zusatzfunktionen kostengünstig über einen Drittanbieter zu erlangen. Während die vorliegenden Marken- und Urheberrechtsverletzungen von anderen (geschickteren) Cheatbot-Anbietern leicht zu vermeiden sind, erscheint ein Szenario, in dem weder eine Rufausbeutung durch Einschleusen in eine fremde Serie noch ein Verleiten zum Vertragsbruch vorliegen, nicht recht vorstellbar. Auf rein werbe- oder gebührenfinanzierten Spielen scheint diese klare Rechtsprechung allerdings nur bedingt übertragbar, da das wichtige Element der Abschöpfung des Interesses an kostenpflichtigen Erweiterungen hier fehlt.

LG Hamburg, Beschluss v. 9. Juli 2009, Az. 308 O 332/09