

Fundstelle

openJur 2022, 4298

Rkr: ? AmtlSlg: ?

Tenor

- ¹ I. Die Beklagten zu 2. und zu 3. werden verurteilt, es bei der Meidung eines für jeden Fall der Zuwiderhandlung festzusetzenden Ordnungsgeldes von bis zu € 250.000,00, ersatzweise Ordnungshaft bis zu sechs Monaten, oder Ordnungshaft bis zu sechs Monaten, im Falle wiederholter Zuwiderhandlung bis zu insgesamt zwei Jahren, wobei die Ordnungshaft am jeweiligen gesetzlichen Vertreter der Beklagten zu 2. zu vollstrecken ist, zu unterlassen, in der Bundesrepublik Deutschland
- ² a. die Software Action Replay PSP, die geeignet ist, auf den Hardwarevarianten PSP 1000, PSP 2000, PSP 3000 und PSP Go eingesetzt zu werden, anzubieten, zu verkaufen, zu verbreiten und/oder anbieten, verkaufen oder verbreiten zu lassen, mit deren Hilfe der Anwender einen Eingriff in auf der Spielkonsole PlayStationPortable ablaufende Spiele vornehmen kann, der es ermöglicht oder erleichtert, dass die Spiele unter Veränderung der Spielsoftware umgearbeitet werden können,
- ³ b. die zu einem Bewegungssensor zugehörige Software Tilt FX, die geeignet ist, auf den Hardwarevarianten PSP 1000, PSP 2000 und PSP 3000 eingesetzt zu werden, anzubieten, zu verkaufen, zu verbreiten und/oder anbieten, verkaufen oder verbreiten zu lassen, mit deren Hilfe der Anwender einen Eingriff in auf der Spielkonsole PlayStationPortable ablaufende Spiele vornehmen kann, der es ermöglicht oder erleichtert, dass die Spiele unter Veränderung der Spielsoftware umgearbeitet werden können,
- ⁴ c. sowie eine Software wie in a. und b. beschrieben, und/oder Lizenzen und/oder Updates für eine solche Software zum Download anzubieten.
- ⁵ II. Die Beklagte zu 1. wird verurteilt, es bei der Meidung eines für jeden Fall der Zuwiderhandlung festzusetzenden Ordnungsgeldes von bis zu € 250.000,00, ersatzweise Ordnungshaft bis zu sechs Monaten, oder Ordnungshaft bis zu sechs Monaten, im Falle wiederholter Zuwiderhandlung bis zu insgesamt zwei Jahren, wobei die Ordnungshaft am jeweiligen gesetzlichen Vertreter der Beklagten zu 1. zu vollstrecken ist, zu unterlassen, in der Bundesrepublik Deutschland es zu unterstützen,
- ⁶ a. die Software Action Replay PSP, die geeignet ist, auf den Hardwarevarianten PSP 1000, PSP 2000, PSP 3000 und PSP Go eingesetzt zu werden, anzubieten, zu verkaufen, zu verbreiten und/oder anbieten, verkaufen oder verbreiten zu lassen, mit deren Hilfe der Anwender einen Eingriff in auf der Spielkonsole PlayStationPortable ablaufende Spiele vornehmen kann, der es ermöglicht oder erleichtert, dass die Spiele unter Veränderung der Spielsoftware umgearbeitet werden können,
- ⁷ b. die zu einem Bewegungssensor zugehörige Software Tilt FX, die geeignet ist, auf den Hardwarevarianten PSP 1000, PSP 2000 und PSP 3000 eingesetzt zu werden, anzubieten, zu verkaufen, zu verbreiten und/oder anbieten, verkaufen oder verbreiten zu lassen, mit deren Hilfe der Anwender einen Eingriff in auf der Spielkonsole PlayStationPortable ablaufende Spiele vornehmen kann, der es ermöglicht oder erleichtert, dass die Spiele unter Veränderung der Spielsoftware umgearbeitet werden können,
- ⁸ c. eine Software wie in a. und b. beschrieben, und/oder Lizenzen und/oder Updates für eine solche Software zum Download anzubieten.
- ⁹ III. Die Beklagten zu 2. und zu 3. werden verurteilt, der Klägerin unter Angabe des Namens und der Anschrift der Hersteller, der Lieferanten und anderer Vorbesitzer, der gewerblichen Abnehmer und Auftraggeber sowie der Menge und Preise der hergestellten, ausgelieferten, erhaltenen und bestellten Waren und Vorlage entsprechender Belege (Angebote, Rechnungen, Lieferscheine und Zollpapiere) in einem chronologisch geordneten Verzeichnis Auskunft über die Herkunft und den Vertriebsweg der nach Deutschland vertriebenen Produkte gemäß Ziffer I. zu erteilen, und zwar ab Januar 2008.
- ¹⁰ IV. Es wird festgestellt, dass die Beklagten zu 2. und zu 3. gesamtschuldnerisch verpflichtet sind, der Klägerin allen Schaden zu ersetzen, der ihr daraus entstanden ist und noch entsteht, dass die Beklagte zu 2. die in Ziffer I. beschriebenen Handlungen begeht und bereits beging.
- ¹¹ V. Die weitergehende Klage wird abgewiesen.
- ¹² VI. Von den Gerichtskosten haben die Klägerin 37 %, die Beklagte zu 1. 10 %, die Beklagten zu 2. und 3. als Gesamtschuldner 7 % sowie die Beklagten zu 2. und 3. allein jeweils weitere 23 % zu tragen. Von den außergerichtlichen Kosten der Klägerin tragen die Beklagte zu 1. 10 %, die Beklagten zu 2. und 3. als Gesamtschuldner 7 % und die Beklagten zu 2. und 3. allein jeweils weitere 23 %. Von den außergerichtlichen Kosten der Beklagten zu 1. trägt die Klägerin 80 %. Im Übrigen tragen die Parteien ihre außergerichtlichen Kosten jeweils selbst.
- ¹³ VII. Das Urteil ist für die Klägerin hinsichtlich des Ausspruchs zu Ziffer I. gegenüber den Beklagten zu 2. und 3. gegen Sicherheitsleistung in Höhe von jeweils € 100.000,00, hinsichtlich des Ausspruchs zu Ziffer II. gegen Sicherheitsleistung in Höhe von € 100.000,00, hinsichtlich des Ausspruchs zu Ziffer III. gegenüber den Beklagten zu 2. und 3. gegen Sicherheitsleistung in Höhe von jeweils € 50.000,00 und hinsichtlich des Kostenausspruchs gegen Sicherheitsleistung in Höhe von 110 % des jeweils zu vollstreckenden Betrages vorläufig vollstreckbar. Für die Beklagte zu 1. ist das Urteil gegen Sicherheitsleistung in Höhe von 110 % des jeweils zu vollstreckenden Betrages vorläufig vollstreckbar.

Tatbestand

- ¹⁴ Die Klägerin verlangt von den Beklagten wegen einer angeblich rechtswidrigen Verbreitung von Software Unterlassung sowie Auskunft und Feststellung ihrer Schadensersatzverpflichtung. Sie stützt die Ansprüche auf die angebliche Verletzung von Urheber- und Wettbewerbsrechten sowie auf einen Eingriff in den eingerichteten und ausgeübten Gewerbebetrieb.
- ¹⁵ Die Klägerin vertreibt als exklusive Lizenznehmerin für ganz Europa die Serie der PlayStation-Spielkonsolen ihrer Muttergesellschaft, der K. K. S. C. E. Inc., J., insbesondere auch die PlayStationPortable (im Folgenden: PSP), sowie Spiele der Muttergesellschaft für diese Konsolen. Daneben produziert und vertreibt die Klägerin auch eigene Spiele. So stehen der Klägerin unter anderem die ausschließlichen Nutzungsrechte an der Software in den Spielen "Motorstorm Arctic Edge", "Everybody's Golf" und "Resistance: Retribution" zu.
- ¹⁶ Die Spielkonsolen und die Spiele der Klägerin enthalten technische Vorkehrungen zum Schutz vor dem Einsatz unautorisierter Spielkopien. Streitig ist, ob es auch Vorkehrungen zum Schutz vor unautoriserten Veränderungen der Spiele selbst gibt.
- ¹⁷ Unternehmen der D. H. Group (im Folgenden: D.-Gruppe), zu der auch die Beklagten zu 1. und 2. gehören, entwickeln, produzieren und vertreiben unter anderem Software. Streitig ist, welche Aufgaben die in Großbritannien ansässige Beklagte zu 1. in diesem Zusammenhang genau hat. Sie ist jedenfalls für die Gestaltung und Entwicklung der Internetseite www. c..com und der Produkte nebst Verpackung verantwortlich. Die Beklagte zu 2. ist jedenfalls mit dem Online-Versandhandel befasst. Bei dem Beklagten zu 3. handelt es sich um den or der Beklagten zu 1. und zu 2. (Anlage K 16). Außerdem ist er Managing or der D. H. Group.
- ¹⁸ Seit über 15 Jahren bietet die D.-Gruppe auch zu den Spielkonsolen der Klägerin Ergänzungsprodukte wie die Software "Action Replay" und neuerdings das Produkt "Tilt FX" an. Die Software "Action Replay PSP" wurde durch die Beklagte zu 1. in der neuesten Version eigens für die im Oktober 2008 eingeführte PSP 3000 und die im Oktober 2009 eingeführte PSP Go entwickelt. Der Vertrieb der Software "Action Replay PSP", die in der vorbeschriebenen Version auch auf der PSP 1000 und der PSP 2000 eingesetzt werden kann, erfolgt in Deutschland seit Dezember 2009. Bei dem Produkt "Tilt FX" handelt es sich um ein zusätzliches Eingabegerät nebst Software für die Spielkonsole PSP, welches im Frühjahr 2010 für die ältere PSP 2000 und die PSP 3000 entwickelt wurde. Einsetzbar ist das Produkt auch für die PSP 1000. Dadurch können einige Spiele allein durch die Neigung und Bewegung der Spielkonsole gesteuert werden. Die D.-Gruppe insgesamt hat seit 1983 allein mit dem weltweiten Verkauf der "Action Replay"-Produkte für PCs und Spielkonsolen einen stetig steigenden Umsatz im Großhandel von insgesamt über € 250 Mio. erzielt.
- ¹⁹ Der Vertrieb des Produkts "Action Replay PSP" erfolgt insbesondere über einen Onlineshop unter der Webseite www. c..com. Unter "Contacts" wird auf dieser Seite die Beklagte zu 1. genannt. Lieferungen erfolgten auch nach Deutschland. Auf dem beigefügten Lieferschein (Anlage K 17) wird die Beklagte zu 1. unter der Überschrift "Customer Services" genannt.
- ²⁰ Der Besteller der Software "Action Replay PSP" erhält jeweils eine CD, die in das CD-Laufwerk eines PCs einzulegen ist, oder er lädt die Software über den Onlineshop herunter. Daneben wird auf der Webseite angeboten, nach Erwerb der Software jederzeit Updates herunterzuladen, die neue Codes enthalten. Mit der Software "Tilt FX PSP" erhält der Besteller einen Sensor, der an den Headset-Anschluss der PSP angeschlossen wird und die Steuerung der PSP durch Bewegungen der Spielekonsole im Raum ermöglicht. Die zunächst per CD erworbene Demo-Version wird zur Vollversion umgewandelt, wenn der Kunde einen gültigen Lizenzschlüssel eingibt.
- ²¹ Beim Ausführen der Software "Action Replay PSP" wird der Benutzer aufgefordert, seine PSP mit dem PC zu verbinden und in die PSP einen Memory Stick einzulegen. Zudem muss der PC mit dem Internet verbunden sein. In der Folge werden über das Internet Daten auf den Memory Stick der PSP heruntergeladen. Zu diesem Zeitpunkt befindet sich dann schon eine Vorabversion der "Action Replay"-Software auf dem Memory Stick der PSP. Mit deren Hilfe wird die Identifikationsnummer (ID) der verwendeten PSP festgestellt. Nach Ermittlung dieser ID wird die Installation der "Action Replay"-Software fortgesetzt. Dazu muss der Benutzer einen Lizenzschlüssel der Software eingeben, der auf der Anleitung zum Produkt aufgedruckt ist. Während des Installationsvorgangs nimmt die PC-Software Veränderungen an dem Memory Stick vor. In einer Herstelleranleitung zu einer Vorversion des angegriffenen Produkts heißt es unter anderem übersetzt: "Niemals den Action Replay Memory Stick formatieren. Der Action Replay Memory Stick enthält spezielle versteckte Dateien, die für die Ausführung benötigt werden." Nachdem der Memory Stick eingelegt und die PSP neu gestartet wurde, ist dann ein zusätzlicher Menüpunkt "Action Replay" verfügbar. Hierüber ist ein Menü aufrufbar, welche Veränderungen an welchen Spielen vorgenommen werden sollen. Darunter sind unter anderem auch die Spiele "Motorstorm Arctic Edge", "Everybody's Golf" und "Resistance: Retribution" aufgeführt. Nach Auswahl des Spiels erscheint eine Auswahl der Möglichkeiten, wie das Spiel verändert werden kann. Zwei Beispiele sind beim Spiel "Motorstorm Arctic Edge" "Infinite Turbo" und "All Drivers available". Wird die erstgenannte Option gewählt, entfallen künftig Beschränkungen beim Einsatz des "Turbos" ("Booster"), wird die letztgenannte Option gewählt, ist nicht lediglich ein Teil der Fahrer verfügbar, sondern auch schon der Teil, der ansonsten erst beim Erreichen bestimmter Punktzahlen freigeschaltet wird.

- ²² Zur Vorbereitung des Einsatzes des Bewegungssensors im Zusammenhang mit der zugehörigen Software "Tilt FX" ist die Installation der Software auf der PSP notwendig. Beim Ausführen der Software wird der Benutzer aufgefordert, seine PSP mit dem PC zu verbinden und in die PSP einen Memory Stick mit einer Mindestkapazität von 3 MB einzulegen. Zudem muss der PC mit dem Internet verbunden sein. In der Folge werden über das Internet Daten auf den Memory Stick der PSP heruntergeladen. Zu diesem Zeitpunkt befindet sich dann schon eine Vorabversion der "Tilt FX"-Software auf dem Memory Stick der PSP. Mit deren Hilfe wird eine eindeutige ID der verwendeten PSP festgestellt. Um "Tilt FX" zu aktivieren, muss die Vorabversion der Software beendet werden und die PSP noch einmal mit dem PC verbunden werden. Nach der Ermittlung der ID wird die Installation der "Tilt FX"-Software fortgesetzt. Dazu muss der Benutzer einen Lizenzschlüssel der "Tilt FX"-Software eingeben, der auf der Anleitung zum Produkt aufgedruckt ist. Wird der eingegebene Lizenzschlüssel erfolgreich verifiziert, wird die Installation der Software beendet. Die "Tilt FX"-Software ist einsatzbereit. Um die Bewegungssteuerung nutzen zu können, muss der "Tilt FX"-Sensor nach der Software-Installation in den Headset-Anschluss der PSP eingesteckt werden. Nachdem der Memory Stick eingelegt und die PSP neu gestartet wurde, ist ein zusätzlicher Menüpunkt "Tilt FX" verfügbar, der eine Liste mit Spielen enthält, aus denen der Besitzer auswählen kann. Darunter befindet sich beispielsweise auch das Spiel "Motorstorm Arctic Edge". Nachdem man das Spiel im "Tilt FX"-Programm ausgewählt hat, kann es von der Original-UMD des Spiels gestartet werden. Das Produkt ermöglicht es dann während des laufenden Spiels, durch eine Tastenkombination ein zusätzliches Menü aufzurufen, das nicht im Originalspiel vorgesehen ist. Wird dort die Option "FX" gewählt, entfallen ab sofort bestimmte Beschränkungen, d.h. beim Spiel "Motorstorm Arctic Edge" kann z.B. der Turbo unbegrenzt eingesetzt werden.
- ²³ Auf Antrag der Klägerin hat die Kammer in der Sache [310 O 115/10](#) am 29.03.2010 eine einstweilige Verfügung (Anlage K 15) erlassen, welche der Beklagten zu 1. am 30.6.2010 zugestellt worden ist. Auf den Widerspruch der Beklagten zu 1. ist die einstweilige Verfügung ihr gegenüber mit Urteil vom 23.12.2010 aufgehoben und der zugrunde liegende Antrag insoweit zurückgewiesen worden. Daneben hat die Kammer auf Antrag der Klägerin am 09.11.2010 in der Sache 310 O 408/10 gegen die Beklagten zu 2. und 3. eine einstweilige Verfügung erlassen. Auf den Widerspruch dieser Beklagten ist die einstweilige Verfügung durch Urteil vom 04.02.2011 teilweise bestätigt worden. Wegen der Einzelheiten wird auf die vorgenannten Urteile Bezug genommen.
- ²⁴ Die Klägerin trägt vor, dass die Spielkonsolen und ihre Spiele auch einen Schutz vor unautorisierter Veränderung der Spiele selbst enthielten. Diese Vorkehrungen stellten sicher, dass die allein einzusetzenden Original-Spiele nicht vor oder während des Spiels verändert werden könnten. Solche Veränderungen würden durch die technischen Schutzvorkehrungen wirksam verhindert. Schutzgegenstand sei hier die Software von Konsolenspielen. Es gehe darum, dass die Befehle der angegriffenen Software im Wege des Multitasking der originalen Spielesoftware hinzugefügt würden und zwar in einer Weise, die die bisherigen Befehle der Spielesoftware wirkungslos werden ließen. Hierin liege eine unzulässige Umarbeitung. Die angegriffene Software sei geeignet, den Programmablauf der Spielesoftware wesentlich zu beeinflussen.
- ²⁵ Die Beklagte zu 1. sei ein autonomer Hersteller von Zubehör für die PSP und vertreibe dieses auch. Sie betreibe unter der Webseite [www. c..com](#) einen Onlineshop. Hier biete sie unter anderem das Produkt "Action Replay PSP" zum Download und als CD in einer Verpackung sowie das Produkt "Tilt FX" als CD mit dem Bewegungs-Sensor in einer Verpackung an. Daneben biete die Beklagte zu 1. auf der Webseite [www. c..com](#) bzw. betreffend das Produkt "Tilt FX" auf der Webseite [www.tiltfx.com](#) an, jederzeit nach Erwerb der Software Updates für das jeweilige Produkt herunterzuladen, die neue "Schummel"-Codes enthielten.
- ²⁶ Die Beklagte zu 1. sei die einzige Gesellschaft, die bei den Angeboten, Bestell- und Liefervorgängen nach außen erkennbar tätig sei. So heiße es, wie unstreitig ist, auf dem Versandumschlag: "Customer Services D. D. & D. Ltd.". Ebenso werde die Beklagte zu 1., wie ebenfalls unstreitig ist, auf der Produktverpackung genannt.
- ²⁷ Durch den Einsatz der Softwareprodukte "Action Replay PSP" sowie "Tilt FX" sei es möglich, Spiele für die PSP zu verändern. Es handele sich jeweils um so genannte "Schummelmodule". Durch "Action Replay PSP" könnten den Spielcharakteren oder Spielgeräten stärkere Eigenschaften oder größere Fähigkeiten verliehen werden. Auch durch "Tilt FX" gewinne der Spieler einen erheblichen Wettbewerbsvorteil gegenüber Mitspielern. Die meisten Funktionen der angegriffenen Software ließen sich nicht über eine Spielstand-Sicherung verwirklichen.
- ²⁸ Die durch die Software möglich gemachten Veränderungen an der Spiellogik und an den Spielregeln der Spiele für die PSP stellten einen erheblichen Eingriff in die Rechte der Spielurheber dar und beeinträchtigten zugleich den Spielspaß und die Fairness in Mehrspielersituationen. Dem hätten die Urheber der Spiele nicht zugestimmt. Deshalb würden solche Veränderungen durch technische Maßnahmen in der PSP verhindert. Den Herstellern des angegriffenen Produkts sei es offenbar gelungen, diese technischen Maßnahmen zu umgehen.
- ²⁹ Wenn das Produkt "Action Replay PSP" zuvor gestartet worden sei, werde ein Programm geladen, das sich ähnlich wie ein Betriebssystem-Update verhalte. Dadurch erhalte das Programm Zugriff auf die speziell geschützten Speicherbereiche. Mit Hilfe dieser Speicherbereiche könne in ein laufendes Spiel eingegriffen werden, da der übrige Speicher vollständig für das Spiel vorgesehen sei. Der Schutz dieses Speicherbereichs habe daher auch die Funktion, Manipulationen während des Spiels zu unterbinden. "Action Replay PSP" umgehe diesen Schutz und ermögliche während des laufenden Spiels, durch eine Tastenkombination ein zusätzliches Menü aufzurufen, das nicht in dem Originalspiel vorgesehen sei. Würden nun bestimmte Optionen gewählt, entfielen ab sofort vorgesehene Begrenzungen. Ebenso nehme die PC-Software während des Installationsvorgangs der Software "Tilt FX" Veränderungen an dem Memory Stick vor. Auch das Produkt "Tilt FX" ermögliche zahlreiche Veränderungen an den Spielen für die PSP.

- ³⁰ Auf dem Memory Stick würden jeweils manipulierte Daten eingelesen, die notwendig seien, um die eingebauten Schutzmechanismen zu überwinden. Hierzu heiße es in der Anleitung zur Software "Tilt FX", dass sicherzustellen sei, dass der Memory Stick mit der "Tilt FX"-Software in dem Memory Stick Anschluss der PSP eingesteckt sei. Durch die neu geschaffenen Umgehungsmöglichkeiten sei die Attraktivität der PSP-Plattform für Spielhersteller gefährdet.
- ³¹ Action Replay PSP stelle eine Ergänzung zu den Spielen dar. Diese Software bestehe nicht nur aus abgespeicherten Spielständen. Die Ergänzung von Software falle klar unter den Umarbeitungsbegriff. Action Replay PSP Sorge dafür, dass Routinen dieser Software während des Spiels auch aktiviert würden, wenn bestimmte Ereignisse eintreten. Die angeblich reine Veränderung weniger Variablen greife in die Programmsubstanz ein und beruhe auf zusätzlich eingefügten Software-Codes. Die Beklagte zu 1. werbe selbst - übersetzt - damit: "100 % code-maschinen-basierter Spiele-Erweiterer - echte Codes - keine Power-Spielstandsicherung". Tatsächlich gebe es etwa bei "Motorstorm Arctic Edge" keinen Spielstand, bei dem die Beschränkungen des Turbos ("Booster") ausgeschaltet würden. Auch die anderen Veränderungen würden nicht durch Spielstandsicherung herbeigeführt. Hierzu macht die Klägerin weitere Ausführungen.
- ³² Die Klägerin macht geltend, dass es hier um eine Inanspruchnahme der Unternehmen der D.-Gruppe gehe, die an den streitgegenständlichen Vorgängen beteiligt seien. Bei der Beklagten zu 1. handele es sich nicht um ein unabhängiges Entwicklerstudio. Mit dem Angebot und dem Verkauf der angegriffenen Produkte verletze auch die Beklagte zu 1. das ausschließliche Recht der Klägerin, Bearbeitungen ihrer Spielesoftware anzufertigen bzw. zu autorisieren. Die Beklagten seien gemeinsam für die geltend gemachte Rechtsverletzung verantwortlich. Es handele sich um eine wirtschaftlich einheitliche Angelegenheit, die sich aus der Entwicklung, der Herstellung und dem Vertrieb des jeweiligen Produkts zusammensetze. Dabei sei die Passivlegitimation der Beklagten zu 1. unter mittäterschaftlichen Aspekten, unter dem Gesichtspunkt der Beihilfe, jedenfalls aber unter dem Aspekt der Störerhaftung gegeben. Sie sei aufgrund ihres Wissens über den Vertrieb durch die Beklagte zu 2. und der Konzernstruktur der Beklagtenseite mitverantwortlich. Die mittäterschaftliche Verantwortung der Beklagten zu 1. ergebe sich daraus, dass sie für den Konzern mit dem Wissen, dass diese Produkte auch nach Deutschland vertrieben werden und dass die Produkte der Klägerin umfänglich durch eingetragene und nicht eingetragene Schutzrechte geschützt sind, neue Produkte entwickelt und gestaltet und dies zentral durch die Konzernmutter gesteuert wird. Sie sei auch maßgeblich in den Vertrieb der streitgegenständlichen Produkte eingebunden. Darüber hinaus hafte die Beklagte zu 1. als Störer. Es liege eine Unterstützungshandlung vor und die rechtliche Möglichkeit zur Verhinderung werde nicht ausgeübt. Der Beklagte zu 3. habe als Mehrheitseigentümer die volle Kontrolle über sämtliche Unternehmen der D.-Gruppe.
- ³³ Die Klägerin verfolgt in erster Linie urheberrechtliche Ansprüche. In zweiter Linie werden die geltend gemachten Ansprüche auf Wettbewerbsrecht gestützt. Weiter nachrangig verfolgt die Klägerin Ansprüche wegen eines behaupteten Eingriffs in den eingerichteten und ausgeübten Gewerbebetrieb.
- ³⁴ Die Klägerin hat zunächst lediglich gegenüber der Beklagten zu 1. die Anträge verfolgt,
- ³⁵ I. die Beklagte (zu 1.) zu verurteilen,
- ³⁶ es bei der Meidung eines für jeden Fall der Zuwiderhandlung festzusetzenden Ordnungsgeldes von bis zu € 250.000,00, ersatzweise Ordnungshaft bis zu sechs Monaten, oder Ordnungshaft bis zu sechs Monaten, im Falle wiederholter Zuwiderhandlung bis zu insgesamt zwei Jahren, wobei die Ordnungshaft am jeweiligen gesetzlichen Vertreter der Beklagten zu vollstrecken ist, zu unterlassen,
- ³⁷ a. eine Software anzubieten, zu verkaufen, zu verbreiten und/oder anbieten, verkaufen oder verbreiten zu lassen, mit deren Hilfe der Anwender einen Eingriff in auf der Spielkonsole PlayStationPortable ablaufende Spiele vornehmen kann, der es ermöglicht oder erleichtert, Kopierschutzmechanismen in der PlayStationPortable und den Spielen zu umgehen, so dass die Spiele umgearbeitet werden können, insbesondere die Software Action Replay PSP,
- ³⁸ b. eine zu einem Bewegungssensor zugehörige Software anzubieten, zu verkaufen, zu verbreiten und/oder anbieten, verkaufen oder verbreiten zu lassen, mit deren Hilfe der Anwender einen Eingriff in auf der Spielkonsole PlayStationPortable ablaufende Spiele vornehmen kann, der es ermöglicht oder erleichtert, Kopierschutzmechanismen in der PlayStationPortable und den Spielen zu umgehen, so dass die Spiele umgearbeitet werden können, insbesondere die Software Tilt FX,
- ³⁹ c. sowie eine Software wie in a. und b. beschrieben, und/oder Lizenzen, und oder Updates für eine solche Software zum Download anzubieten;
- ⁴⁰ II. die Beklagte (zu 1.) zu verurteilen, der Klägerin unter Angabe des Namens und der Anschrift der Hersteller, der Lieferanten und anderer Vorbesitzer, der gewerblichen Abnehmer und Auftraggeber sowie der Menge und Preise der hergestellten, ausgelieferten, erhaltenen und bestellten Waren und Vorlage entsprechender Belege (Angebote, Rechnungen, Lieferscheine und Zolldokumente) in einem chronologisch geordneten Verzeichnis Auskunft über die Herkunft und den Vertriebsweg der Produkte gemäß Ziffer I. zu erteilen;
- ⁴¹ III. festzustellen, dass die Beklagte (zu 1.) gesamtschuldnerisch verpflichtet ist, der Klägerin allen Schaden zu ersetzen, der ihr daraus entstanden ist und noch entsteht, dass die Beklagte (zu 1.) die in Ziffer I. beschriebenen Handlungen begeht und bereits beging.
- ⁴² Nach erfolgter Klagerweiterung auf die Beklagten zu 2. und 3. hat die Klägerin sodann unter teilweiser Neufassung die Anträge verfolgt,
- ⁴³ I. die Beklagten zu verurteilen,

⁴⁴ es bei der Meidung eines für jeden Fall der Zuwiderhandlung festzusetzenden Ordnungsgeldes von bis zu € 250.000,00, ersatzweise Ordnungshaft bis zu sechs Monaten, oder Ordnungshaft bis zu sechs Monaten, im Falle wiederholter Zuwiderhandlung bis zu insgesamt zwei Jahren, wobei die Ordnungshaft am jeweiligen gesetzlichen Vertreter der Beklagten zu vollstrecken ist, zu unterlassen, in der Bundesrepublik Deutschland

⁴⁵ a. eine Software anzubieten, zu verkaufen, zu verbreiten und/oder anbieten, verkaufen oder verbreiten zu lassen, mit deren Hilfe der Anwender einen Eingriff in auf der Spielkonsole PlayStationPortable ablaufende Spiele vornehmen kann, der es ermöglicht oder erleichtert, dass die Spiele unter Veränderung der Spielesoftware umgearbeitet werden können, insbesondere die Software Action Replay PSP,

⁴⁶ b. eine zu einem Bewegungssensor zugehörige Software anzubieten, zu verkaufen, zu verbreiten und/oder anbieten, verkaufen oder verbreiten zu lassen, mit deren Hilfe der Anwender einen Eingriff in auf der Spielkonsole PlayStationPortable ablaufende Spiele vornehmen kann, der es ermöglicht oder erleichtert, dass die Spiele unter Veränderung der Spielesoftware umgearbeitet werden können, insbesondere die Software Tilt FX,

⁴⁷ c. sowie eine Software wie in a. und b. beschrieben, und/oder Lizenzen und/oder Updates für eine solche Software zum Download anzubieten;

⁴⁸ II. die Beklagten zu verurteilen, der Klägerin unter Angabe des Namens und der Anschrift der Hersteller, der Lieferanten und anderer Vorbesitzer, der gewerblichen Abnehmer und Auftraggeber sowie der Menge und Preise der hergestellten, ausgelieferten, erhaltenen und bestellten Waren und Vorlage entsprechender Belege (Angebote, Rechnungen, Lieferscheine und Zollpapiere) in einem chronologisch geordneten Verzeichnis Auskunft über die Herkunft und den Vertriebsweg der Produkte gemäß Ziffer I. zu erteilen;

⁴⁹ III. festzustellen, dass die Beklagten gesamtschuldnerisch verpflichtet sind, der Klägerin allen Schaden zu ersetzen, der ihr daraus entstanden ist und noch entsteht, dass die Beklagte die in Ziffer I. beschriebenen Handlungen begeht und bereits beging.

⁵⁰ Hilfsweise für den Fall der Abweisung der Hauptanträge hat die Klägerin außerdem die Klaganträge zu I. bis III. mit der Maßgabe verfolgt,

⁵¹ dass unter I.a. und I.b. jeweils hinter "ermöglicht oder erleichtert" die Worte "Kopierschutzmechanismen in der PlayStationPortable und den Spielen zu umgehen, so dass" eingefügt werden.

⁵² Nunmehr beantragt die Klägerin unter erneuter teilweiser Neufassung der Anträge,

⁵³ I. die Beklagten zu verurteilen,

⁵⁴ es bei der Meidung eines für jeden Fall der Zuwiderhandlung festzusetzenden Ordnungsgeldes von bis zu € 250.000,00, ersatzweise Ordnungshaft bis zu sechs Monaten, oder Ordnungshaft bis zu sechs Monaten, im Falle wiederholter Zuwiderhandlung bis zu insgesamt zwei Jahren, wobei die Ordnungshaft am jeweiligen gesetzlichen Vertreter der Beklagten zu vollstrecken ist, zu unterlassen, in der Bundesrepublik Deutschland

⁵⁵ a. die Software Action Replay PSP, die geeignet ist, auf den Hardwarevarianten PSP 1000, PSP 2000, PSP 3000 und PSP Go eingesetzt zu werden, anzubieten, zu verkaufen, zu verbreiten und/oder anbieten, verkaufen oder verbreiten zu lassen, mit deren Hilfe der Anwender einen Eingriff in auf der Spielkonsole PlayStationPortable ablaufende Spiele vornehmen kann, der es ermöglicht oder erleichtert, dass die Spiele unter Veränderung der Spielesoftware umgearbeitet werden können,

⁵⁶ b. die zu einem Bewegungssensor zugehörige Software Tilt FX, die geeignet ist, auf den Hardwarevarianten PSP 1000, PSP 2000 und PSP 3000 eingesetzt zu werden, anzubieten, zu verkaufen, zu verbreiten und/oder anbieten, verkaufen oder verbreiten zu lassen, mit deren Hilfe der Anwender einen Eingriff in auf der Spielkonsole PlayStationPortable ablaufende Spiele vornehmen kann, der es ermöglicht oder erleichtert, dass die Spiele unter Veränderung der Spielesoftware umgearbeitet werden können,

⁵⁷ c. sowie eine Software wie in a. und b. beschrieben, und/oder Lizenzen und/oder Updates für eine solche Software zum Download anzubieten;

⁵⁸ II. die Beklagten zu verurteilen, der Klägerin unter Angabe des Namens und der Anschrift der Hersteller, der Lieferanten und anderer Vorbesitzer, der gewerblichen Abnehmer und Auftraggeber sowie der Menge und Preise der hergestellten, ausgelieferten, erhaltenen und bestellten Waren und Vorlage entsprechender Belege (Angebote, Rechnungen, Lieferscheine und Zollpapiere) in einem chronologisch geordneten Verzeichnis Auskunft über die Herkunft und den Vertriebsweg der nach Deutschland vertriebenen Produkte gemäß Ziffer I. zu erteilen, und zwar ab Januar 2008;

⁵⁹ III. festzustellen, dass die Beklagten gesamtschuldnerisch verpflichtet sind, der Klägerin allen Schaden zu ersetzen, der ihr daraus entstanden ist und noch entsteht, dass die Beklagte die in Ziffer I. beschriebenen Handlungen begeht und bereits beging.

⁶⁰ Hilfsweise an erster Stelle beantragt die Klägerin zum Antrag zu I.a., die Beklagte zu 1. unter Androhung der Ordnungsmittel des § 890 ZPO zu verurteilen,

⁶¹ es zu unterlassen, in der Bundesrepublik Deutschland die im Hauptantrag genannten Handlungen zu unterstützen.

⁶² Des Weiteren stellt die Klägerin diesen Hilfsantrag auch für die Anträge zu I.b. und sodann I.c.

⁶³ Weiter hilfsweise stellt die Klägerin für den Fall der Abweisung der Hauptanträge die Klaganträge zu I. bis III. mit der Maßgabe,

⁶⁴ dass unter I.a. und I.b. jeweils hinter "ermöglicht oder erleichtert" die Worte "Kopierschutzmechanismen in der PlayStationPortable und den Spielen zu umgehen, so dass" eingefügt werden.

- ⁶⁵ Schließlich stellt die Klägerin die Anträge vorsorglich an letzter Stelle hilfsweise auch zunächst unter dem Gesichtspunkt des geltend gemachten Verstoßes gegen das Wettbewerbsrecht und weiter hilfsweise im Hinblick auf den geltend gemachten Eingriff in den eingerichteten und ausgeübten Gewerbebetrieb.
- ⁶⁶ Die Beklagten beantragen,
- ⁶⁷ die Klage abzuweisen.
- ⁶⁸ Die Beklagten tragen vor, dass hier mit der vorgenommenen Klageänderung auch eine teilweise Klagerücknahme vorliege. Es fehle bezüglich der Klaganträge zu I.a. und I.b. auch an einem hinreichend bestimmten Antrag.
- ⁶⁹ Die Klägerin versuche, einen rechtlichen Schutz für Bestandteile oder Elemente ihrer Produkte - vorliegend insbesondere für die Spielidee und Spiellogik bzw. den Spielablauf - zu erlangen, obwohl diese Bestandteile nicht schutzfähig seien. Tatsächlich fehle es an einem Anspruch der Klägerin. Der urheberrechtliche Schutzgegenstand sei nicht substantiiert dargelegt worden. Der Schutzzumfang der §§ 69 f Abs. 2, 69 c Nr. 2 UrhG sei nicht berührt. Eine urheberrechtswidrige Umarbeitung eines klägerischen Computerspiels erfolge nicht.
- ⁷⁰ Bis zu dem Verfügungsantrag habe sich die Klägerin jahrzehntelang nicht an der Geschäftstätigkeit der D.-Gruppe gestört und die durch "Action Replay" bewirkten zusätzlichen Kaufanreize für ihre Kunden und die damit verbundene Erlössteigerung gern mitgenommen.
- ⁷¹ Die Ausführungen der Klägerin zu den angeblich vorhandenen technischen Schutzvorkehrungen gegen Veränderungen der Spiele seien erkennbar von dem Bemühen geprägt, diese Vorkehrungen gegen ein Abspielen von raubkopierten Computerspielen in einen Schutz gegen "Veränderungen" der Spielidee umzudeuten. Die Schutzvorkehrungen der Klägerin dienten nicht der Bewahrung der Spielidee. Die getroffenen Schutzmaßnahmen dienten ausschließlich der Überprüfung der einzelnen Spiele, ob es sich dabei möglicherweise um unrechtmäßige Kopien handele, bevor diese überhaupt auf die Spielkonsole geladen werden. Darum gehe es hier jedoch nicht. Diese Vorkehrungen, die nicht der "Veränderung" von Spielen dienten, würden von "Action Replay PSP" und "Tilt FX" nicht umgangen. Die Klägerin wende sich allein dagegen, Ergänzungen zu Spielen für die Spielkonsole der Klägerin anzubieten, die eine Abweichung von der "vorgesehenen" Spielidee bzw. vom Spielablauf ermöglichten. Die Produkte "Action Replay PSP" und "Tilt FX" funktionierten ausschließlich mit Original-Spielen.
- ⁷² Die Speicherbereiche, auf die sich die Klägerin beziehe, bestünden aus der sog. "user mode area", in der das Computerspiel der Klägerin laufe, und der sog. "kernel area", in die "Action Replay" geladen werde, bevor das Spiel der Klägerin gestartet werde. Beide Speicherbereiche hätten keine speziellen oder unterschiedlichen Schutzvorkehrungen, so dass hier auch keine Umgehung derartiger Schutzvorkehrungen stattfinde. Die angeblich "vielsagenden" Ausführungen in der Bedienungsanleitung beträfen, worauf die Klägerin selbst hinweise, lediglich eine Vorversion. Sie seien hier irrelevant. Es existierten keine "speziellen versteckten Dateien" auf dem Memory Stick. Auf den Memory Stick würden keine "manipulierten Daten" eingelesen, die notwendig seien, um die eingebauten Schutzmechanismen zu überwinden. Sobald die Anwendungen "Action Replay" bzw. "Tilt FX" in den Arbeitsspeicher der PSP geladen worden seien, liefen diese Anwendungen auf der multitaskingfähigen PSP jeweils als weitere Anwendung im Hintergrund, ohne das Betriebssystem der PSP oder das geladene Spiel anzutasten oder zu verändern. Die Herstellung der Interoperabilität der "Action Replay"- bzw. "Tilt FX"-Software mit dem Betriebssystem der PSP stelle keine Urheberrechtsverletzung dar.
- ⁷³ Wenn der Kunde nun ein von ihm erworbenes Originalspiel in die PSP lade, speichere das Spiel bestimmte Variable mit Werten und Angaben zum aktuellen Spielstand im Arbeitsspeicher der PSP. Sobald der Kunde die Spielanwendung spiele, würden diese Werte geändert und passten sich dem jeweiligen Spielverlauf an. Die Anwendungen "Action Replay" und "Tilt FX" interagierten sodann mit den vorgegebenen Routinen des Betriebssystems der PSP wie jede andere Anwendung auch. Diese Routine sei jeweils nicht Bestandteil des Computerspiels, sondern des Betriebssystems. Sobald von dem Kunden diese Standardroutinen des Betriebssystems und damit auch die Anwendung "Action Replay" bzw. "Tilt FX" aktiviert würden, schrieben diese Anwendungen einen bestimmten Wert in genau diesen Bereich des Arbeitsspeichers, der einer besonderen Funktion des Spiels zugeordnet sei. Die Software des Computerspiels werde dadurch in keiner Weise verändert oder bearbeitet. Das Produkt "Action Replay" und die FX-Funktion von "Tilt FX" bewirkten nur den Austausch von einzelnen Werten, die zeitweise von dem Computerspiel im Arbeitsspeicher der PSP (also nicht in der Software des Computerspiels) abgelegt würden. Von diesen im Arbeitsspeicher abgelegten Werten würden auch nur sehr wenige tatsächlich im Laufe des Spiels verändert. Bei Onlinespielen komme es nicht zu ungleichen Spielbedingungen der Mitspieler.
- ⁷⁴ Außerdem sei die Beklagte zu 1. für die geltend gemachten Ansprüche selbst nicht passiv legitimiert. Sie beschäftige lediglich neun Arbeitnehmer und sei ein reines Spiele- und Entwicklungsstudio. Sie vertreibe keine Produkte, sondern sei ausschließlich für die Entwicklung neuer Produkte zuständig, welche sodann von der D. E. Ltd. produziert und anschließend ausschließlich von der Beklagten zu 2. am Markt angeboten und vertrieben würden. Eine gemeinschaftliche Begehung der Rechtsverletzung durch die Beklagten zu 1. und 2. im Sinne eines bewussten und adäquat kausalen Zusammenwirkens an den Vertriebshandlungen der Beklagten zu 2. sei nicht gegeben. Die Beklagte zu 2. sei die Vertriebsgesellschaft der D.-Gruppe. Sie trete als Verkäuferin nach außen auf. Diese Struktur der D.-Gruppe sei der Klägerin seit langem bekannt. Die Tätigkeiten, die zum Unternehmensgegenstand der Beklagten zu 1. gehörten, seien im vorliegenden Verfahren nicht Gegenstand. Der Antrag zu I. erfasse aus der Sicht der Beklagten zu 1. deren tatsächliche Tätigkeit in Großbritannien nicht. Der Antrag erfasse Vertriebshandlungen in Deutschland, welche die Beklagte zu 1. nicht wahrnehme. Ebenso scheide eine Haftung der Beklagten zu 1. als Störerin aus. Zur Verletzung zumutbarer Kontroll- und Prüfpflichten werde nichts vorgetragen.

- ⁷⁵ Die Beklagte zu 1. trägt weiter vor, dass die Erlöse der Spielentwickler und Spielhersteller durch Angebote von Spielergänzungen in keiner Weise beeinträchtigt würden. Sie meint, dass die geltend gemachten Ansprüche nicht bestünden. Hierzu macht sie auch rechtliche Ausführungen. Sie beruft sich unter anderem darauf, dass die Offenlegung sämtlicher Produktions- und Vertriebswege der D.-Gruppe sowie die Vorlage sämtlicher verlangten Unterlagen offensichtlich unverhältnismäßig seien. Die verfolgten Ansprüche seien auch weder zeitlich noch räumlich ausreichend beschränkt worden. Ein Schaden der Klägerin sei praktisch ausgeschlossen.
- ⁷⁶ Hinsichtlich des weiteren Parteivortrags wird ergänzend auf die zur Akte gereichten Schriftsätze nebst Anlagen sowie auf das Protokoll der öffentlichen Sitzung vom 10.11.2011 (Bl. 218 ff. d.A.) Bezug genommen.
- ⁷⁷ Die Beklagten haben am 21.12.2011 den nicht nachgelassenen Schriftsatz vom 20.12.2011 zur Akte gereicht.

Gründe

- ⁷⁸ Die zulässige Klage ist zum überwiegenden Teil begründet.
- ⁷⁹ I. Die Klage ist zulässig. Insbesondere sind die internationale (§ 5 Nr. 3 EuGVVO) und die örtliche Zuständigkeit (§ 32 ZPO) des Landgerichts Hamburg gegeben. Insoweit besteht auch kein Streit.
- ⁸⁰ II. Der mit dem Hauptantrag zu I. verfolgte Unterlassungsanspruch steht der Klägerin gegenüber den Beklagten zu 2. und 3. gemäß §§ 97 Abs. 1 Satz 1, 69c Nr. 2 UrhG zu. Nach dem maßgeblichen Recht des Schutzlandes (vgl. Katzenberger in: Schricker/Loewenheim, Urheberrecht, 4. Aufl., Vor § 120 ff. Rz. 129) kommt es hier entscheidend auf das Recht der Bundesrepublik Deutschland an.
- ⁸¹ 1. Der Klägerin stehen an der Software der Spiele für die PSP die exklusiven Nutzungsrechte für Europa und insbesondere für die Bundesrepublik Deutschland zu. Diese Computerprogramme sind gemäß § 69a UrhG urheberrechtlich geschützt.
- ⁸² 2. Die Anwender der angegriffenen Softwareprodukte "Action Replay PSP" und "Tilt FX" begehen Urheberrechtsverletzungen, indem sie diese Produkte bestimmungsgemäß einsetzen, um die urheberrechtlich geschützte Software der Klägerin zu verändern.
- ⁸³ Die Softwareprodukte "Action Replay PSP" und "Tilt FX" verletzen bei ihrer Anwendung jeweils das ausschließliche Umarbeitungsrecht der Klägerin gemäß § 69 c Nr. 2 UrhG. Der Begriff der Umarbeitung ist weit zu verstehen und umfasst jede Abänderung eines Computerprogramms; es ist keine schöpferische Leistung erforderlich (Loewenheim in: Schricker/Loewenheim, Urheberrecht, 4. Auflage, § 69 c Rz. 14, m.w.N.). Unter § 69 c Nr. 2 UrhG fallen beispielsweise auch Änderungen zur Anpassung an individuelle Benutzerwünsche, Programmverbesserungen und Erweiterungen des Funktionsumfangs (Loewenheim in: Schricker/Loewenheim, a.a.O.). Dabei ist es - bei dem gebotenen weiten Verständnis der Anspruchsvoraussetzung "Umarbeitung" - für eine Verletzungshandlung ausreichend, wenn nicht die Substanz des Programms als beispielsweise auf einer CD-Rom verkörpertes Produkt verändert wird, sondern die Umarbeitung nur über den Arbeitsspeicher der PSP dergestalt erfolgt, dass durch externe Befehle in den Programmablauf eingegriffen wird (enger wohl Grützmaker in: Wandtke/Bullinger, Urheberrecht, 3. Aufl., § 69 c Rz. 20: ohne Eingriff in die Programmsubstanz keine Bearbeitung). Denn es wird kein Unterschied danach gemacht, auf welche technische Weise dieses Ergebnis erzielt wird. § 69 c Nr. 2 UrhG ist gerade weit auszulegen (vgl. auch Hoeren in: Möhring/Nicolini, Urheberrechtsgesetz, 2. Aufl., § 69c Rz. 8). Die Vorschrift untersagt - anders als § 23 UrhG - auch bereits die Herstellung der Umarbeitung und nicht nur ihre Verwertung (Loewenheim in: Schricker/Loewenheim, a.a.O., § 69c Rz. 12).
- ⁸⁴ Die Umarbeitung erfolgt durch das Zusammenwirken der angegriffenen Software mit der verkörperten klägerischen Software. Selbst wenn lediglich Spielstände eines Computerspiels abgespeichert werden, kann eine Umarbeitung vorliegen, wenn nämlich in den abgespeicherten Daten eine Folge von Befehlen vorliegt, die das Spiel zur Kontrolle bzw. Steuerung der Spielhandlungen oder anderer Abläufe innerhalb des Programms nutzt (vgl. OLG Hamburg, NJW-RR 1999, 483 ff.).
- ⁸⁵ Bei der Software "Action Replay PSP" und "Tilt FX" handelt es sich jeweils um Produkte, die schon nach ihrer Beschreibung (Action Replay PSP: "full code engine powered", "real codes"; Action Replay PSP und Tilt FX: "100 % code engine based game enhancer") als "Software" und den erkennbaren Funktionsweisen Programmbefehle enthalten und nicht lediglich abgespeicherte Daten. Diese Programmbefehle wirken - dies ist zwischen den Parteien unstreitig - zwar nicht unmittelbar auf Programmbefehle der Spielsoftware ein. Es werden zum einen aber Daten, die die Spielsoftware in dem Arbeitsspeicher ablegt und die für den Ablauf der Spielsoftware relevant sind, verändert. Zum anderen wird bei den Spielen auch in Abläufe eingegriffen, wenn etwa Beschränkungen beim Einsatz des "Turbos" ("Booster") ausgeschaltet oder die Spielgeschwindigkeiten (z.B. bei "Resistance: Retribution" statt normaler Spielgeschwindigkeit "Slow Motion", "Quicker Game" "Even Quicker Game" oder "Hyper Mode") verändert werden. Insoweit geht es nicht lediglich darum, eine Veränderung am Spielstand vorzunehmen. Die Vorgaben werden im Arbeitsspeicher der PSP festgehalten und insoweit verkörpert.

⁸⁶ Danach wird der Ablauf der geschützten Software durch die genannten Produkte verändert, was bei dem gebotenen weiten Verständnis des Begriffes der "Umarbeitung" zur Erfüllung des Tatbestandes ausreicht. So werden die hier streitgegenständlichen "Cheat-Codes" auch auf der Webseite [www. c.com](http://www.c.com) ausdrücklich von den ebenfalls angebotenen "Saves Results", den Spielstandsicherungen, abgegrenzt (Anlage K 21). Es gibt beispielsweise beim Spiel "Motorstorm Arctic Edge" auch keinen Spielstand, bei dem die Beschränkungen des "Turbos" ausgeschaltet würden. Das Verhalten jeder Spielsoftware hängt von intern verwendeten, meist im Hauptspeicher abgelegten Daten ab. Die Daten unterliegen der ständigen Veränderung entsprechend dem Spielverlauf durch die Software des Spiels. Weder aus Benutzersicht noch aus Urhebersicht macht es einen Unterschied, ob eine Veränderung des Programmablaufs durch die dauerhafte oder vorübergehende Veränderung der Spielsoftware erreicht wird oder durch das Einwirken auf den Ablauf der Software mittels Programmbefehlen, welche unmittelbar lediglich durch die Spielsoftware im Arbeitsspeicher abgelegte Daten verändern. "Action Replay PSP" und "Tilt FX" übernehmen im Ergebnis einen Teil der Steuerung des Ablaufs der geschützten Software und nehmen nicht lediglich eine Veränderung der Spielidee bzw. des Spielverlaufs vor.

⁸⁷ Diese Rechtsverletzungen sind insbesondere nicht durch §§ 69d, 69e UrhG gerechtfertigt. Es geht hier nicht lediglich um die Herstellung der Interoperabilität der "Action Replay"- bzw. "Tilt FX"-Software mit dem Betriebssystem der PSP, wie die Beklagten geltend machen. Die angegriffene Software hat keine eigenständige Funktion.

⁸⁸ 3. Die vom Beklagten zu 3. vertretene Beklagte zu 2. begeht jedenfalls eine Anstiftung und Beihilfe zur vorgenannten Urheberrechtsverletzung. Die Anwender der angegriffenen Software begehen, wie ausgeführt, ihrerseits eine Urheberrechtsverletzung, indem sie die Produkte bestimmungsgemäß einsetzen, um die urheberrechtlich geschützte Spielsoftware der Klägerin zu verändern. Da die durch die Beklagte zu 2. in Deutschland in Vervielfältigungsstücken verkörpert oder per Download über das Internet vertriebene Software (zumindest auch) auf eine Umarbeitung der geschützten Spielsoftware gerichtet ist, stellen Angebot und Verkauf der Produkte "Action Replay PSP" und "Tilt FX" jeweils eine aktive Anstiftung und Beihilfe zu Urheberrechtsverletzungen dar.

⁸⁹ 4. Die Wiederholungsfahrer wird vermutet (vgl. Wild in: Schricker/Loewenheim, Urheberrecht, 4. Aufl., § 97 Rz. 123). Eine Unterlassungsverpflichtungserklärung haben die Beklagten nicht abgegeben.

⁹⁰ 5. Die Androhung der Ordnungsmittel beruht auf § 890 ZPO.

⁹¹ III. Demgegenüber steht der Klägerin der mit dem Hauptantrag zu I. verfolgte Unterlassungsanspruch gegenüber der Beklagten zu 1. gemäß §§ 97 Abs. 1 Satz 1, 69c Nr. 2 UrhG nicht zu. Die streitgegenständlichen Verbreitungshandlungen nimmt sie weder selbst vor noch lässt sie solche Handlungen für sich vornehmen. Die Klägerin kann von der Beklagten zu 1. Unterlassung lediglich mit dem insoweit nunmehr verfolgten erstrangigen Hilfsantrag beanspruchen. Diese Beklagte hat es zu unterlassen, in der Bundesrepublik Deutschland die im Hauptantrag genannten Handlungen zu unterstützen.

⁹² 1. Die Verbreitung der streitgegenständlichen Software nimmt die Beklagte zu 1. selbst nicht vor. Sie bestimmt auch nicht über Verbreitungshandlungen Dritter. Hierzu hat die Kammer im vorangegangenen einstweiligen Verfügungsverfahren zur Geschäftsnummer [310 O 115/10](#) ausgeführt:

⁹³ " Jedoch hat die Antragstellerin nicht glaubhaft gemacht, dass der Antragsgegnerin zu 3. [hier: Beklagte zu 1.] die streitgegenständlichen Handlungen in Bezug auf die angegriffene Software, insbesondere die Software Action Replay PSP, tatsächlich vorgeworfen werden können. Es ergibt sich nicht mit der notwendigen überwiegenden Wahrscheinlichkeit (§ 294 ZPO), dass die in Großbritannien ansässige Antragsgegnerin zu 3. mit dem Angebot, dem Verkauf oder der Verbreitung einer solchen Software in der Bundesrepublik Deutschland befasst war. Ebenso wenig ergibt sich, dass es künftig zu einem solchen Handeln kommen könnte.

⁹⁴ Im Ausgangspunkt festzuhalten ist, dass der Antragstellerin aus einem im Jahr 2008 vor dem High Court of Justice in Großbritannien unter der Claim No. HC 08C03363 geführten Rechtsstreit aufgrund eines schriftlichen "Witness Statement" des Gründers und Geschäftsführers unter anderem der D. H. Ltd., M. C. (Anlage AG 3), bekannt ist, dass der Antragsgegnerin zu 3. seinerzeit die Entwicklung und das der Produkte der D.-Gruppe oblag, während der Vertrieb bei der D. D1 Ltd. lag. Die Antragsgegnerin zu 3. macht im vorliegenden einstweiligen Verfügungsverfahren - gestützt auf eine eidesstattliche Versicherung ihres Gründers und Geschäftsführers M. C. (Anlage AG 1) - geltend, dass sie weiterhin ausschließlich für die Entwicklung neuer Produkte zuständig sei. Der Vertrieb von D.-Produkten werde nur von der D. D1 Ltd. durchgeführt. Diese Angaben sind hier jedenfalls bezogen auf das Gebiet der Bundesrepublik Deutschland letztlich nicht wiederlegt worden. Es wäre jedoch Sache der Antragstellerin gewesen, die Passivlegitimation der Antragsgegnerin zu 3. zu beweisen.

⁹⁵ In Angeboten im Verkaufsportal Amazon unter www.amazon.co.uk wird den Angaben der Antragsgegnerin zu 3. entsprechend bei den Produktbeschreibungen unmittelbar unter dem Produktnamen jeweils die D. D1 Ltd. als Verkäuferin ("by D. D1 Ltd.") genannt (Anlagenkonvolut AG 4). Dies geschieht im Internetangebot unter der Domain " c.com" (Anlage Ast 5) zwar nicht. Jedoch erlauben die dortigen Angaben auch nicht den hinreichend verlässlichen Schluss darauf, dass die Angebote von der Antragsgegnerin zu 3. stammen. Im Zusammenhang mit den Angeboten der Software Action Replay findet sich - soweit ersichtlich - gar keine Anbieterangabe. Dies kann aber nicht dazu führen, die Antragsgegnerin zu 3. bezogen auf die Bundesrepublik Deutschland als Anbieterin anzusehen. Denn verlässliche Anknüpfungspunkte hierfür sind letztlich nicht gegeben.

⁹⁶ Soweit sich auf einer der Seiten der Domain "c..com" ein sog. Copyright-Vermerk zugunsten der Antragsgegnerin zu 3. finden sollte, besagt dies für die Person des Anbieters der Waren allein noch nichts. Die Stellung des Inhabers der Rechte an einem Internetauftritt geht nicht zwangsläufig mit der Stellung des Verkäufers der angebotenen Produkte einher. Soweit sich die Antragstellerin zur Begründung der Passivlegitimation der Antragsgegnerin zu 3. auf die Angaben unter der URL "http://www.d..co.uk/pages/Contacts.aspx" (Ausdruck Anlage Ast 3) bezieht, ergibt sich auch hieraus nicht deren Stellung als Anbieterin, Verkäuferin und/oder Vertrieb der angegriffenen Software. Zum einen finden sich diese Angaben, wie bereits aus der URL folgt, nicht unmittelbar auf der Seite "c..com", sondern sind nur, wie die nähere Prüfung ergibt, über eine nicht weiter beschriebene Verlinkung erreichbar. Zum anderen geben aber auch die Angaben selbst wenig her für eine Vertriebstätigkeit der Antragsgegnerin zu 3. in der Bundesrepublik Deutschland. Unter dieser URL wird unter der Überschrift "D. (UK)" die Antragsgegnerin zu 3. genannt. Weiter heißt es unter dieser Überschrift unter anderem: "Mail Order Sales. 0845 6010015 (UK only)". Damit ergeben sich jedenfalls kein Angebot und keine weitere Vertriebstätigkeit für das Gebiet der Bundesrepublik Deutschland. Die im Folgenden für "Trade Sales" genannte Email-Anschrift lautet so auch nur: "sales@.co.uk". Damit ist keine Zuordnung zur Antragsgegnerin zu 3. möglich. Die Antragsgegnerin zu 3. trägt hierzu vielmehr unwiderlegt vor, dass diese Email-Anschrift nicht bei ihr auflaufe, sondern bei der D. D1 Ltd. Soweit es schließlich auf dieser "Contacts"-Seite in einem Vermerk an anderer Stelle heißt: "D. D. & D. Ltd 2009", weist dies ersichtlich auf die Erstellung der Seite durch die Antragsgegnerin zu 3. im Jahre 2009 hin, nicht auf den Vertragspartner einer unter der Domain "c..com" getätigten Bestellung. Die auf der "Contacts"-Seite weiter für "Sales" genannte Email-Anschrift "sales s.@ d..com" bezieht sich auf das US-Geschäft und die dort tätige Gesellschaft D. D. & Inc.

⁹⁷ Auch die von der Antragstellerin weiter genannten Umstände, insbesondere die Nennung der Antragsgegnerin zu 3. auf Lieferscheinen und auf der Produktverpackung, weisen jeweils keine eigene Vertriebstätigkeit der Antragsgegnerin zu 3. aus. Zum einen handelt es sich um Angaben, die hier erst nach einem Erwerb der Produkte zur Kenntnis genommen werden können, mithin keinerlei Bezug etwa zu einem Angebot haben. Zum anderen geht es bei den Angaben lediglich um eine Herstellerbezeichnung bzw. den Kundendienst ("Customer Services D. D. & D. Ltd.", Anlage Ast 14). Weder die Produktherstellung noch der Kundendienst sind als Verbreitungshandlungen anzusehen. Auf den Briefumschlägen der Warenlieferungen wird die Antragsgegnerin zu 3. als "Kundendienst" für den Fall einer erfolglosen Zustellung oder bei auftretenden technischen Problemen als Adressat für eine Rücksendung genannt. Demgegenüber stellt das Inverkehrbringen als Verbreitungshandlung im Sinne des UrhG eine Handlung dar, durch die Werkstücke aus der internen Betriebssphäre der Öffentlichkeit zugeführt werden (Loewenheim in: Schrickner, Urheberrecht, 4. Aufl., § 17 Rz. 14, 16). Soweit beim Zahlungsvorgang bei der Eingabe des MasterCard SecureCodes als Händler angezeigt wird: "D. D." erschließt sich nicht, dass die Antragsgegnerin zu 3. eine Verantwortlichkeit für diese von MasterCard stammende Angabe trifft. Eine Einbeziehung der Antragsgegnerin zu 3. in die Zahlungsabwicklung ist von dieser bestritten und von der Antragstellerin nicht glaubhaft gemacht worden.

⁹⁸ Schließlich führt auch eine Gesamtbewertung der vorgenannten Umstände nicht zu einem anderen Ergebnis: Es ist vorliegend nicht überwiegend wahrscheinlich, dass die Antragsgegnerin zu 3. die angegriffene Software in der Bundesrepublik Deutschland anbietet, verkauft oder verbreitet."

⁹⁹ An dieser Bewertung ist im Ergebnis festzuhalten. Es ergibt sich nicht, dass die Beklagte zu 1. die hier angegriffene Software "Action Replay PSP" und "Tilt FX" in der Bundesrepublik Deutschland anbietet, verkauft oder verbreitet. Auch im vorliegenden Hauptsacheverfahren hat die Klägerin zu eigenen Verbreitungshandlungen der Beklagten zu 1. spezifiziert nicht mehr vorgetragen. Auch eine gemeinschaftliche Begehung der Rechtsverletzungen durch die Beklagten zu 1. und 2. im Sinne eines bewussten und adäquat kausalen Zusammenwirkens an den Vertriebs-handlungen der Beklagten zu 2. ist nicht zu erkennen. Die Beklagte zu 2. ist die Vertriebsgesellschaft der - soweit erkennbar - arbeitsteilig organisierten D.-Gruppe. Die Beklagte zu 1. ist feststellbar nur die Softwareentwicklerin, die als solche auch für die Gestaltung und Entwicklung der Internetseite www. c..com verantwortlich ist.

¹⁰⁰ 2. Die Beklagte zu 1. hat jedoch Beihilfe zu den Verbreitungshandlungen der Beklagten zu 2. geleistet. Diesen Vorwurf verfolgt die Klägerin jetzt mit dem erstrangigen Hilfsantrag, welcher damit Erfolg hat.

¹⁰¹ Insbesondere durch die Entwicklung der streitgegenständlichen Produkte "Action Replay PSP" und "Tilt FX" hat die Beklagte zu 1. erst die Grundlage dafür geschaffen, dass die Verbreitungshandlungen der Beklagten zu 2. geschehen können. Hinzu kommen unter anderem als weitere Unterstützungshandlungen die Gestaltung und Entwicklung der vorgenannten Internetseite, über welche die Internetverkäufe (auch) nach Deutschland abgewickelt wurden. Damit hat die Beklagte zu 1. nicht nur Hilfsdienste ohne urheberrechtliche Verantwortung, sondern, wie ihr auch bekannt war, Beihilfe zu den urheberrechtswidrigen Verbreitungshandlungen der Beklagten zu 2. geleistet. Der Vertrieb in die Bundesrepublik Deutschland erfolgte mit ihrem Wissen. Ihr gesetzlicher Vertreter, der Beklagte zu 3., ist zugleich auch or der Beklagten zu 2. Dass sie einen Vertrieb nach Deutschland vertraglich ausgeschlossen hätte, macht sie selbst nicht geltend. Die für den Unterlassungsanspruch erforderliche Wiederholungsgefahr ist auch hier gegeben. Ergänzend wird auf die vorstehenden Ausführungen Bezug genommen.

¹⁰² IV. Die Klägerin hat daneben gegenüber den Beklagten zu 2. und zu 3. den mit dem Klagantrag zu II. geltend gemachten Auskunftsanspruch gemäß § 101 UrhG, §§ 242, 259, 260 BGB. Auch insoweit gilt nach dem Schutzlandprinzip deutsches Recht.

¹⁰³ Der verschuldensunabhängige Auskunftsanspruch gemäß § 101 UrhG besteht, wie sich bereits aus den vorstehenden Ausführungen ergibt. Ein Handeln in gewerblichem Ausmaß ist ohne weiteres gegeben. Soweit dieser Anspruch sich nicht auf die Vorlage der (als Beleg) begehrten Angebote erstreckt (vgl. BGH GRUR 1980, 227, 233), besteht ein Auskunftsanspruch gemäß §§ 242, 259, 260 BGB.

- ¹⁰⁴ Die Voraussetzungen des Auskunftsanspruchs gemäß §§ 242, 259, 260 BGB liegen vor, wenn - wie hier - eine schuldhafte Rechtsverletzung gegeben ist und damit ein Schadensersatzanspruch dem Grunde nach besteht. Denn der Klägerin ist der Umfang der Verletzungshandlung nicht bekannt, so dass sie den ihr gegebenenfalls zustehenden Schadensersatzanspruch nicht beziffern kann, und die Beklagten zu 2. und 3. können grundsätzlich unschwer Auskunft erteilen.
- ¹⁰⁵ Der von der Klägerin gegenüber den Beklagten zu 2. und 3. verfolgte Schadensersatzanspruch ergibt sich dem Grunde nach aus § 97 Abs. 2 UrhG. Nach § 97 UrhG ist derjenige, der das Urheberrecht oder ein anderes nach diesem Gesetz geschütztes Recht widerrechtlich verletzt und dabei vorsätzlich oder fahrlässig handelt, dem Verletzten zum Ersatz des daraus entstehenden Schadens verpflichtet. Die Rechtsverletzung ist, wie ausgeführt, gegeben. Die Beklagten zu 2. und 3. haben insoweit auch schuldhaft, nämlich jedenfalls fahrlässig gehandelt.
- ¹⁰⁶ Dem Umfang nach kann die Klägerin die begehrte Auskunft bezogen auf die Bundesrepublik Deutschland ohne Einschränkung beanspruchen. Der Umfang der Auskunfts- und Rechnungslegungspflicht, die der allgemeinen Regelung des § 242 BGB untersteht, ist stets unter billiger Abwägung der Interessen beider Parteien bei Berücksichtigung der besonderen Umstände des Einzelfalls zu bestimmen (BGH GRUR 1980, 227, 232 - Monumenta Germaniae Historica). Unter diesem Blickpunkt ist es angezeigt, sämtliche hier begehrten einzelnen Angaben in Erfahrung zu bringen. Die auf die streitgegenständlichen Produkte bezogene Offenlegung der Produktions- und Vertriebswege der Beklagten zu 2. in der Bundesrepublik Deutschland erscheint nicht unverhältnismäßig.
- ¹⁰⁷ V. Daneben kann die Klägerin gegenüber den Beklagten zu 2. und 3. die mit dem Klagantrag zu III. verfolgte Feststellung der Schadensersatzverpflichtung beanspruchen. Dem Grunde nach besteht insoweit ein Schadensersatzanspruch gemäß § 97 Abs. 2 UrhG. Dies ergibt sich bereits aus den vorstehenden Ausführungen.
- ¹⁰⁸ Für den geltend gemachten bloßen Feststellungsanspruch genügt die Wahrscheinlichkeit eines Schadenseintritts, die nicht einmal eine hohe Wahrscheinlichkeit zu sein braucht (BGH GRUR 1980, 227, 232 - Monumenta Germaniae Historica). Die genaue Höhe eines Schadensersatzes ist hier nicht zu klären. Die Begründetheit der auf Feststellung der Schadensersatzpflicht gerichteten Klage setzt nur voraus, dass eine gewisse Wahrscheinlichkeit für den Eintritt eines Schadens besteht. Hierfür genügt es in der Regel - und auch hier - wenn zumindest eine rechtswidrig und schuldhaft begangene Verletzungshandlung vorliegt (BGH GRUR 2008, 896, 898 - Tintenpatrone). Diese Verletzungshandlung ist, wie vorstehend ausgeführt, gegeben.
- ¹⁰⁹ VI. Gegenüber der Beklagten zu 1. besteht demgegenüber weder der mit dem Klagantrag zu II. verfolgte Auskunftsanspruch noch der mit dem Klagantrag zu III. verfolgte Anspruch auf Schadensersatzfeststellung. Diese Klaganträge beziehen sich - wie der insoweit jeweils in Bezug genommene Klagantrag zu I. - auf eigene Verbreitungshandlungen der Beklagten zu 1. in der Bundesrepublik Deutschland. Eine solche Tätigkeit übt die Beklagte zu 1., wie vorstehend im Einzelnen ausgeführt, jedoch nicht aus.
- ¹¹⁰ VII. Daneben muss die Klage auch erfolglos bleiben, soweit die Klägerin diese gegenüber der Beklagten zu 1. für den Fall der Abweisung der Hauptanträge ausdrücklich hilfsweise mit der Maßgabe stellt, dass die Worte "Kopierschutzmechanismen in der PlayStationPortable und den Spielen zu umgehen, so dass" eingefügt werden. Dieser Einschub ist, wie sich bereits aus dem Vorstehenden ergibt, von vornherein nicht geeignet, dem Begehren der Klägerin in einem weiteren Umfang als hier zuerkannt zum Erfolg zu verhelfen. Die Beklagte zu 1. nimmt die Vertriebshandlungen, die Gegenstand der Hauptanträge sind, in der Bundesrepublik Deutschland selbst nicht wahr. Danach kommt es nicht mehr darauf an, ob eine von der Klägerin geltend gemachte Umgehung von Programmschutzmaßnahmen erfolgt.
- ¹¹¹ VIII. Schließlich muss die Klage jeweils erfolglos bleiben, soweit die Klägerin in Bezug auf die Beklagte zu 1. sämtliche Anträge auch hilfsweise gestützt zunächst auf wettbewerbsrechtliche Ansprüche und weiter hilfsweise im Hinblick auf einen Eingriff in den eingerichteten und ausgeübten Gewerbebetrieb stellt.
- ¹¹² Die Klägerin hat gegenüber der Beklagten zu 1. einen Unterlassungsanspruch gemäß §§ 3, 4 Nr. 10, 8 UWG ebenso wenig dargetan wie einen Schadensersatzanspruch gemäß §§ 3, 4 Nr. 10, 9 UWG. Damit scheidet auch ein entsprechender Auskunftsanspruch aus. Eine von der Klägerin geltend gemachte gezielte Behinderung des Vertriebs von Originalprodukten ist nicht zu erkennen. Eine Absatzbehinderung erschließt sich der Kammer nicht. Vielmehr ist für den Einsatz der Software der Beklagtenseite unbestritten stets das Vorhandensein von Originalprodukten der Klägerin Voraussetzung. Die Software der Beklagten arbeitet unstreitig nur mit Originalprogrammen der Klägerin. Soweit sich die Klägerin zusätzlich darauf beruft, dass sie wegen der Beklagten zu 1. den berechtigten Erwartungen ihrer Lizenznehmer nicht genügen könne, dass die Sicherungsmechanismen der Plattform PlayStationPortable wirksam gegen die Veränderung der Spielsoftware schützten, erschließt sich nicht, dass insoweit tatsächlich relevante Erwartungen bestehen. Wie die Beklagten unbestritten vorgetragen haben, wird etwa das Produkt "Action Replay" bereits seit vielen Jahren angeboten. Dementsprechend erscheint es ausgeschlossen, dass bei den fachkundigen Lizenznehmern der Klägerin die behaupteten Erwartungen bezogen auf den Streitgegenstand bestehen.
- ¹¹³ Ebenso wenig besteht gegenüber der Beklagten zu 1. ein Anspruch unter dem Gesichtspunkt des Eingriffs in einen eingerichteten und ausgeübten Gewerbebetrieb. Ein betriebsbezogener Eingriff im Sinne des § 823 BGB ist gerade in Bezug auf diese Beklagte nicht zu erkennen. Wie sich aus dem Vorstehenden ergibt, fehlt es an einer unmittelbaren Beeinträchtigung des Betriebs als solchen bzw. einer Bedrohung seiner Grundlagen (vgl. Palandt-Sprau, BGB, 71. Aufl., § 823 Rz. 128). Die Software der Beklagten arbeitet nur mit Originalprogrammen der Klägerin.

- ¹¹⁴ IX. Eine Wiedereröffnung der mündlichen Verhandlung ist auch im Hinblick auf den nicht nachgelassenen Schriftsatz der Beklagten vom 20.12.2011 nicht veranlasst (§§ 296a, 156 ZPO). Entscheidungserheblichen neuen Tatsachenvortrag enthält der Schriftsatz nicht. In rechtlicher Hinsicht geht es hier, wie vorstehend ausgeführt, nicht um das in diesem Schriftsatz problematisierte - in der Tat urheberrechtlich wohl unproblematische - Erreichen einer bestimmten Funktionalität eines Computerprogramms durch andere Programmierungen.
- ¹¹⁵ X. Die Kostenentscheidung folgt aus §§ 92, 100 ZPO. Die ursprüngliche Zuvielforderung der Klägerin gegenüber den Beklagten zu 2. und 3., die sie durch die Einschränkung des Zeitraums, für den Auskunft begehrt wird, zurückgenommen hat, ist verhältnismäßig geringfügig gewesen und hat keine besonderen Kosten verursacht. Soweit die Klägerin die als Hauptantrag gestellten Verbotsanträge neu formuliert hat, handelt es sich gegenüber den Beklagten zu 2. und 3. jeweils um eine Neufassung des ursprünglichen Verfügungsantrages ohne Veränderung des Streitgegenstandes. Unter Berücksichtigung der Begründung der ursprünglich gestellten Anträge ist ersichtlich, dass es der Klägerin von Anfang an darum gegangen ist, die Software "Action Replay PSP" und "Tilt FX" (unter Einschluss kerngleicher Verstöße) verbieten zu lassen. Eine Kostenbelastung resultiert hieraus nicht.
- ¹¹⁶ XI. Die Entscheidung über die vorläufige Vollstreckbarkeit beruht auf § 709 ZPO.
- ¹¹⁷ BeschlussDer Gegenstandswert wird auf insgesamt € 2.300.000,00 festgesetzt. Hiervon entfallen auf den Hauptantrag zu I. hinsichtlich der einzelnen Beklagten jeweils € 500.000,00, auf den Hauptantrag zu II. hinsichtlich der einzelnen Beklagten jeweils € 50.000,00 und auf den Hauptantrag zu III. insgesamt € 150.000,00. Die Hilfsanträge sind mit weiteren insgesamt € 500.000,00 anzusetzen.