

|                            |                                                                                   |
|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Gericht:</b>            | Hanseatisches Oberlandesgericht Hamburg 5. Zivilsenat                             |
| <b>Entscheidungsdatum:</b> | 07.10.2021                                                                        |
| <b>Aktenzeichen:</b>       | 5 U 23/12                                                                         |
| <b>ECLI:</b>               | ECLI:DE:OLGHH:2021:1007.5U23.12.00                                                |
| <b>Dokumenttyp:</b>        | Urteil                                                                            |
| <b>Quelle:</b>             |  |
| <b>Normen:</b>             | § 69a UrhG, § 69c Nr 2 UrhG, § 97 Abs 1 UrhG, § 4 Nr 4 UWG, § 823 BGB<br>... mehr |

---

## Urheberrechtlicher Unterlassungsantrag gegen den Verkauf von Software-Ergänzungsprodukte für die PlayStationPortable

### Orientierungssatz

1. Eine Umarbeitung im Sinne des § 69c Nr. 2 UrhG liegt nicht vor, wenn weder eine Veränderung des Programms selbst vorgenommen noch eine Veränderung einer in den Arbeitsspeicher hochgeladenen Programmkopie erstellt wird, sondern lediglich der Einsatz paralleler Befehle erfolgt, die die vom geschützten Computerspiel im Arbeitsspeicher abgelegten Daten verändern. Dies folgt aus einer am Schutzgegenstand orientierten Auslegung der Norm des § 69c Nr. 2 UrhG im Lichte von Art. 4 der Software-Richtlinie 2009/24/EG, auf dessen Umsetzung die inländische Rechtsvorschrift beruht.(Rn.78)
2. Die für die Dauer eines Computerspiels erfolgende Einwirkung durch parallele Befehle auf die im Arbeitsspeicher abgelegten Variablen und die darauf bewirkte Änderung des Spielergebnisses stellt keine Verletzung des - als solchen unveränderten und auch unverändert geladenen - Computerprogramms im Sinne des § 69c Nr. 2 UrhG dar.(Rn.83)
3. Der programmgemäße Ablauf eines Computerprogramms ist nicht Teil des Schutzgegenstandes nach § 69a UrhG und in Folge dessen auch nicht über § 69c UrhG gegen externe Einflussnahmen geschützt. Ohne Veränderung der Programmsubstanz oder Herstellung einer abgeänderten Vervielfältigung stellt eine Beeinflussung des Programmablaufs durch externe Befehle keine Umarbeitung des Programms dar.(Rn.90)

### Verfahrensgang

vorgehend LG Hamburg 10. Zivilkammer, 24. Januar 2012, 310 O 199/10, Urteil  
nachgehend BGH, 23. Februar 2023, I ZR 157/21, EuGH-Vorlage  
nachgehend EuGH, 17. Oktober 2024, C-159/23, Urteil  
nachgehend BGH, 31. Juli 2025, I ZR 157/21, Urteil

### Tenor

1. Auf die Berufung der Beklagten wird das Urteil des Landgerichts Hamburg, Zivilkammer 10, vom 24. Januar 2012, Az. 310 O 199/10, abgeändert und die Klage abgewiesen.
2. Die Berufung der Klägerin gegen das Urteil des Landgerichts Hamburg, Zivilkammer 10, vom 24. Januar 2012, Az. 310 O 199/10, wird zurückgewiesen.
3. Die Kosten des Rechtsstreits erster und zweiter Instanz hat die Klägerin zu tragen.

4. Das Urteil ist ohne Sicherheitsleistung vorläufig vollstreckbar. Die Klägerin darf die Vollstreckung der Beklagten abwenden durch Sicherheitsleistung in Höhe von 110% des aus dem Urteil vollstreckbaren Betrages, sofern nicht die Beklagten vor der Vollstreckung Sicherheit in Höhe von 110% des jeweils zu vollstreckenden Betrages leisten.

5. Die Revision gegen dieses Urteil wird zugelassen.

Beschluss

Der Streitwert wird für das Berufungsverfahren auf 2.200.000,00 € festgesetzt.

## Gründe

I.

- 1 Die Parteien streiten im Wege wechselseitiger Berufungen im Hauptbegehren um urheberrechtliche Ansprüche der Klägerin wegen des Angebots zweier Softwareprodukte durch die Beklagtenseite, die im Arbeitsspeicher der PlayStationPortable auf den Ablauf von Computerspielen der Klägerin einwirken.
- 2 Die Klägerin vertreibt als exklusive Lizenznehmerin für ganz Europa die Serie der PlayStation-Spielkonsolen ihrer Muttergesellschaft, der K... K... S... C... E... Inc., Japan, insbesondere auch die - bis zum Jahr 2014 vertriebene - PlayStationPortable (im Folgenden: PSP), sowie Spiele der Muttergesellschaft für diese Konsolen, darunter das Spiel „Motorstorm Arctic Edge“.
- 3 Die Beklagten zu 1. und 2. gehören zur Unternehmensgruppe der D... H... Group, die unter anderem Software entwickeln, produzieren und vertreiben. Der Beklagte zu 3. ist Director der Beklagten zu 1. und zu 2. und ferner Managing Director der D... H... Group. Seit über 15 Jahren bietet die D...-Gruppe Ergänzungsprodukte zu den Spielkonsolen der Klägerin an.
- 4 Vorliegend hat die Klägerin das Angebot und den Vertrieb der streitgegenständlichen Softwareprodukte Action Replay PSP und Tilt FX beanstandet. Die Software Action Replay PSP, die es in verschiedenen Versionen gab, war durch die Beklagte zu 1. in der neuesten Version für die im Oktober 2008 eingeführte PSP 3000 und die im Oktober 2009 eingeführte PSP Go entwickelt worden. Der Vertrieb der Software Action Replay PSP, die in der vorbeschriebenen Version auch auf der PSP 1000 und der PSP 2000 eingesetzt werden kann, erfolgte in Deutschland seit Dezember 2009. Bei dem Produkt Tilt FX handelte 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 konnten einige Spiele allein durch die Neigung und Bewegung der Spielkonsole gesteuert werden.
- 5 Diese Softwareprodukte funktionierten ausschließlich mit den Originalspielen der Klägerin. Die Ausführung der Software Action Replay PSP erfolgte dergestalt, dass die PSP mit einem PC verbunden und in die PSP ein Memory Stick eingelegt und mit Software der Beklagten beschrieben wird. Nach dem Neustart der PSP erschien dann ein zusätzlicher Menüpunkt „Action Replay“, über den Veränderungen an einzelnen Spielen der Klägerin vorgenommen werden konnten. Darunter waren beispielsweise beim Spiel „Motorstorm Arctic Edge“ die Optionen „Infinite Turbo“ und „All Drivers available“, die dazu

fürten, dass künftige Beschränkungen beim Einsatz des „Turbos“ („Booster“) entfielen oder nicht lediglich ein Teil der Fahrer verfügbar war, sondern auch schon der Teil, der ansonsten erst beim Erreichen bestimmter Punktzahlen freigeschaltet wurde.

- 6 Mit der Software Tilt FX erhielt der Besteller einen Sensor, der an den Headset-Anschluss der PSP angeschlossen wurde und die Steuerung der PSP durch Bewegungen der Spielkonsole im Raum ermöglichte. Zur Vorbereitung des Einsatzes des Bewegungssensors war ebenfalls ein Memory Stick in die PSP einzustecken, wodurch ein zusätzlicher Menüpunkt Tilt FX verfügbar wurde mit einer Auswahlliste von Spielen. Auch hier ermöglichte das angegriffene Produkt, dass während des laufenden Spiels durch eine Tastenkombination ein zusätzliches Menü aufgerufen werden konnte, das nicht im Originalspiel vorgesehen war. Wurde dort die Option „FX“ gewählt, entfielen bestimmte Beschränkungen, wie beispielsweise beim Spiel „Motorstorm Arctic Edge“, wo z.B. der Turbo unbegrenzt eingesetzt werden konnte.
- 7 Die Klägerin erwirkte zunächst unter dem 29.03.2010 gegen die Beklagte zu 1. eine einstweilige Verfügung des Landgerichts Hamburg in der Sache 310 O 115/10, die auf den Widerspruch der Beklagten zu 1. aufgehoben wurde. Eine gegen die Beklagten zu 2. und 3. erwirkte einstweilige Verfügung des Landgerichts Hamburg vom 09.11.2010 (Az. 310 O 408/10), die auf Widerspruch durch Urteil vom 04.02.2011 teilweise bestätigt wurde, bestätigte der Senat im Umfang des landgerichtlichen Widerspruchsurteils mit Urteil vom 13.04.2012 (Az. 5 U 11/11). Wegen der Einzelheiten wird auf die vorgenannten Urteile Bezug genommen.
- 8 Mit ihrer am 24.09.2010 der Beklagten zu 1. zugestellten Klage hat die Klägerin die Beklagte zu 1. auf Unterlassung sowie Auskunft und Feststellung ihrer Schadensersatzverpflichtung in Anspruch genommen. 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. Mit Schriftsatz vom 28.01.2011 hat die Klägerin die Klage auf die Beklagten zu 2. und 3. erweitert.
- 9 Die Klägerin hat zunächst geltend gemacht, die Softwareprodukte der Beklagten stellten Eingriffe bereit, die es ermöglichten oder erleichterten, Kopierschutzmechanismen in der PSP und den Spielen zu umgehen. Sie hat vorgetragen, dass die Spielkonsolen und ihre Spiele einen Schutz vor unautorisierter Veränderung der Spiele selbst enthielten. Diese Vorkehrungen stellten sicher, dass die allein einzusetzenden Originalspiele nicht vor oder während des Spiels verändert werden könnten. Auf dem Memory Stick würden manipulierte Daten eingelesen, die notwendig seien, um die eingebauten Schutzmechanismen zu überwinden, wie sich auch aus einer Anleitung des Herstellers einer Vorversion des angegriffenen Produkts der Beklagten ergebe (vgl. Anlage K 7). 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.
- 10 Die Klägerin hat sodann als Hauptangriffspunkt vorgetragen, die Befehle der angegriffenen Softwareprodukte würden im Wege des Multitasking der originalen Spielesoftware hinzugefügt und zwar in einer Weise, die die bisherigen Befehle der Spielesoftware

wirkungslos werden ließen. Sie hat hierin eine unzulässige Umarbeitung iSd § 69c Nr. 2 UrhG gesehen. Die angegriffenen Softwareprodukte seien geeignet, den Programmablauf der jeweiligen Spielesoftware wesentlich zu beeinflussen. Die Kontrolle über die Daten im temporären Bereich des Arbeitsspeichers, dem sog. Scratch-RAM, werde der ursprünglichen Spielesoftware entrissen. Darin liege eine Beeinflussung der ursprünglich für die Kontrolle der Daten verantwortlichen Befehle in sonstiger Weise.

- 11 Sie ist der Ansicht gewesen, 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 einträten. Die angeblich reine Veränderung weniger Variablen, wie sie die Beklagten geltend machten, greife in die Programmsubstanz ein und beruhe auf zusätzlich eingefügten Software-Codes, womit die Beklagte zu 1. selbst werbe. 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 der angegriffenen Softwareprodukte sei es offenbar gelungen, diese technischen Maßnahmen zu umgehen. Durch die neu geschaffenen Umgehungsmöglichkeiten sei die Attraktivität der PSP-Plattform für Spielhersteller gefährdet. Hilfsweise hat sich die Klägerin auf einen Verstoß gegen Wettbewerbsrecht berufen und weiter Hilfsweise auf einen Eingriff in den eingerichteten und ausgeübten Gewerbebetrieb.
- 12 Sie hat ferner geltend gemacht, die Beklagten seien allesamt für die unzulässigen Umarbeitungen aufgrund von aktiver Anstiftung und Beihilfe verantwortlich, Hilfsweise als Störer. Die Verantwortlichkeit der Beklagten zu 1. folge aus dem Betrieb eines Online-shops unter [www.....com](http://www.....com), wo sie unter anderem das Produkt Action Replay PSP sowie das Produkt Tilt FX angeboten habe.
- 13 Die Klägerin hat in erster Instanz zuletzt beantragt,
- 14 I. die Beklagten zu verurteilen,
- 15 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
- 16 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 PlayStation Portable ablaufende Spiele vornehmen kann, der es ermöglicht oder erleichtert, dass die Spiele unter Veränderung der Spielesoftware umgearbeitet werden können,
- 17 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,
- 18 c. sowie eine Software wie in a. und b. beschrieben und/oder Lizenzen und/oder Updates für eine solche Software zum Download anzubieten;
- 19 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 Zolldokumente) 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;
- 20 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.
- 21 Hilfsweise an erster Stelle hat die Klägerin zum Antrag zu I.a. beantragt, die Beklagte zu 1. unter Androhung der Ordnungsmittel des § 890 ZPO zu verurteilen,
- 22 es zu unterlassen, in der Bundesrepublik Deutschland die im Hauptantrag genannten Handlungen zu unterstützen.
- 23 Des weiteren hat die Klägerin diesen Hilfsantrag auch für die Anträge zu I.b. und so dann I.c. gestellt. Weiter Hilfsweise hat die Klägerin für den Fall der Abweisung der Hauptanträge die Klaganträge zu I. bis III. mit der Maßgabe gestellt,
- 24 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.
- 25 Die Beklagten haben in erster Instanz beantragt,
- 26 die Klage abzuweisen.
- 27 Die Beklagten haben die Klaganträge zu I.a. und I.b. als nicht hinreichend bestimmt gerügt.
- 28 In der Sache haben die Beklagten gemeint, 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 §§ 69f Abs. 2, 69c Nr. 2 UrhG sei nicht berührt. Eine urheberrechtswidrige Umarbeitung eines klägerischen Computerspiels erfolge nicht.

- 29 Sie haben vorgetragen, dass beim Laden eines Originalspiels in die PSP das Spiel bestimmte Variablen mit Werten und Angaben zum aktuellen Spielstand im Arbeitsspeicher der PSP speichere. Sobald der Kunde die Spielanwendung spiele, würden diese Werte geändert und passten sich dem jeweiligen Spielverlauf an. Die Anwendungen Action Replay PSP 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 PSP 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 PSP 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.
- 30 Sie haben geltend gemacht, 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 ermöglichen. Die Speicherbereiche, auf die sich die Klägerin beziehe, die sog. „user mode area“, in der das Computerspiel der Klägerin laufe, und die sog. „kernel area“, in die „Action Replay“ geladen werde, bevor das Spiel der Klägerin gestartet werde, hätten keine speziellen oder unterschiedlichen Schutzvorkehrungen, so dass hier auch keine Umgehung derartiger Schutzvorkehrungen stattfinde. 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.
- 31 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.
- 32 Außerdem sei die Beklagte zu 1. für die geltend gemachten Ansprüche selbst nicht passiv legitimiert. Sie sei ein reines Spieledesign- und Entwicklungsstudio und vertreibe keine Produkte. Vertriebshandlungen nehme nur die Beklagte zu 2 vor. Zur Verletzung zumutbarer Kontroll- und Prüfpflichten sei nichts vorgetragen worden.

- 33     Mit Urteil vom 24.01.2012 hat das Landgericht der Klage überwiegend stattgegeben, hinsichtlich der Beklagten zu 2. und 3. wegen Anstiftung und Beihilfe, hinsichtlich der Beklagten zu 1. nur wegen Beihilfe zur Beihilfe. Das Landgericht hat angenommen, die Nutzer der Softwareprodukte Action Replay PSP und Tilt FX verletzten bei ihrer Anwendung jeweils das ausschließliche Umarbeitungsrecht der Klägerin gemäß § 69 c Nr. 2 UrhG. Der Begriff der Umarbeitung sei weit zu verstehen und umfasse jede Abänderung eines Computerprogramms, so dass ausreichend sei, dass die „Umarbeitung“ nur über den Arbeitsspeicher der PSP dergestalt erfolge, dass durch externe Befehle in den Programmablauf eingegriffen werde. Denn es mache keinen Unterschied, auf welche technische Weise dieses Ergebnis erzielt werde. Die vom Beklagten zu 3. vertretene Beklagte zu 2. begehe jedenfalls eine Anstiftung und Beihilfe zur vorgenannten Urheberrechtsverletzung der Nutzer. Die Beklagte zu 1. habe zwar nicht selbst gehandelt, jedoch Beihilfe zu den Verbreitungshandlungen der Beklagten zu 2. geleistet, was Gegenstand des erstrangigen Hilfsantrages sei. Wegen der vom Landgericht getroffenen Feststellungen und der weiteren Einzelheiten wird auf das angefochtene Urteil Bezug genommen.
- 34     Mit ihren wechselseitigen Berufungen verfolgen die Klägerin ihr Begehren auf vollständige Verurteilung nach den in erster Instanz gestellten Anträgen - unter teilweiser Modifikation des erstinstanzlich zuletzt gestellten Antrags - und die Beklagten auf vollumfängliche Klagabweisung weiter.
- 35     Die Beklagten rügen mit ihrer Berufung, Voraussetzung für die Annahme einer Umarbeitung sei die Veränderung von Programmcode. Dies habe die darlegungs- und beweisbelastete Klägerin nicht nachzuweisen vermocht. Das Landgericht habe vielmehr festgestellt, dass, was unstreitig sei, keine unmittelbare Einwirkung auf Programmbefehle der Software der Klägerin erfolge. Das Landgericht habe zunächst noch völlig zutreffend zwischen der unstreitigen bloßen Veränderung von im Arbeitsspeicher abgelegten Daten einerseits und einer bestrittenen und von der Klägerin nicht unter Beweis gestellten Veränderung der Spielsoftware selbst unterschieden. Auf der Basis einer „Gesamtchau aus Nutzersicht“ habe das Landgericht diese beiden Tatbestände jedoch unzulässig vermengt und für die Annahme einer Urheberrechtsverletzung ausreichen lassen. Festzuhalten sei, dass das beanstandete in wenigen Spielsituationen abweichende Verhalten der Konsolenspiele nur vorübergehend während des Spielens des Nutzers mit der Spielkonsole stattdfinde. Vor, während und nach dem Ausschalten befänden sich sämtliche Produkte technisch in ihrem Originalzustand. Eine Möglichkeit zum Abspeichern des Spielstandes oder einer sonstigen Festlegung des Spielergebnisses biete das Computerprogramm der Beklagten nicht.
- 36     Die Beklagten berufen sich auf ein als Anlage B 12 vorgelegtes Rechtgutachten des Prof. Dr. G... S.... Der Begriff der Umarbeitung sei demnach richtlinienkonform nach dem insoweit gleichlautenden Art. 4 Abs. 1 lit. b) der Software-Richtlinie 2009/24/EG auszulegen. Demnach stelle der Begriff der „Umarbeitung“ den Oberbegriff dar. Die Beispiele „Übersetzung, Bearbeitung, Arrangement“ zeigten, dass es stets um eine Einwirkung auf den Code gehe und sei es in Bezug auf seine Struktur (Arrangement).
- 37     Schutzzweck der Normen sei, die Integrität des Codes zu wahren. Dagegen seien die Ideen und Grundsätze eines Computerprogramms gerade nicht geschützt. Entsprechend übertragen auf den Streitfall habe die Klägerin keinen Anspruch darauf, dass der Spieler nur anleitungsgemäß spiele. Selbst die grafische Benutzeroberfläche genieße indes keinen Urheberschutz, weil diese keine Ausdrucksform eines Computerprogramms sei.

Die Funktionalitäten eines Computerprogramms seien nicht geschützt. Anderenfalls würde man zum Schaden des technischen Fortschritts und der industriellen Entwicklung die Möglichkeit eröffnen, Ideen zu monopolisieren.

- 38 Die Beklagten hätten ferner mitnichten „Programmcode hinzugefügt“, sondern es würden richtigerweise einzig und allein einzelne flüchtige Variablen im Arbeitsspeicher der PSP ausgetauscht. Dies erfolge durch paralleles Betreiben der angegriffenen Software Action Replay PSP.
- 39 Die Beklagten machen weiter geltend, dass die Beklagte zu 1. nicht passiv legitimiert sei. Die bloße grafische Design- und Programmierleistung in England habe mit dem nachfolgenden Vertrieb nach Deutschland nichts zu tun. Zudem seien die Geschäftsführungen der Beklagten zu 1. und zu 2. nicht vollständig personengleich. Auch eine Verletzung von Kontroll- und Prüfpflichten liege nicht vor. Im Übrigen bestünde auch keine Begehungsgefahr mehr, da die Klägerin im Jahr 2014 die Produktion der PSP endgültig eingestellt habe (Anlage B 13).
- 40 Die Beklagten zu 1. bis 3. beantragen,
- 41 das Urteil des Landgerichts Hamburg, Zivilkammer 10, vom 24. Januar 2012, Az. 310 O 199/10, insoweit abzuändern, als es der Klage teilweise stattgegeben hat und die Klage auch insoweit kostenpflichtig abzuweisen.
- 42 Die Klägerin beantragt,
- 43 den Beklagten gemäß § 110 ZPO aufzugeben, eine Prozesskostensicherheit zu leisten.
- 44 und
- 45 die Berufung der Beklagten zurückzuweisen.
- 46 Die Klägerin beantragt als Berufungsführerin,
- 47 das Urteil des Landgerichts Hamburg vom 24. Januar 2012, Az. 310 O 199/10, teilweise abzuändern und
- 48 I. die Beklagte zu 1. zu verurteilen,
- 49 es bei der Meidung eines für jeden Fall der Zuwiderhandlung festzusetzenden Ordnungsgeldes und für den Fall, dass dieses nicht beigetrieben werden kann, einer Ordnungshaft oder Ordnungshaft bis zu sechs Monaten (Ordnungsgeld im Einzelfall höchstens € 250.000,00, Ordnungshaft insgesamt höchstens zwei Jahre), zu unterlassen, in der Bundesrepublik Deutschland
- 50 die Software Action Replay PSP, die geeignet ist, auf den Hardwarevarianten PSP 1000, 2000, 3000 und PSP GO eingesetzt zu werden, sowie die zu einem Bewegungssensor gehörige Software TiltFX anzubieten, zu verkaufen oder zu verbreiten, mit deren Hilfe der Anwender einen Eingriff in auf der Spielkonsole PlayStation Portable ablaufende Spiele vornehmen kann, der es ermöglicht oder erleichtert, dass die Spiele unter Veränderung der Spielesoftware umgearbeitet werden können, oder Updates für solche Software zum Download anzubieten.

- 51 II. die Beklagten zu 1., zu 2. und zu 3. zu verurteilen, der Klägerin Auskunft zu erteilen darüber, in welchem Umfang sie die zu Ziffer I. bezeichneten Handlungen begangen haben, und zwar durch Vorlage eines Verzeichnisses, aus dem sich ergeben:
- 52 a) Namen und Anschrift der Hersteller, der Lieferanten und anderer Vorbesitzer,
- 53 b) Liefermengen, Typenbezeichnungen, Artikelnummern, Lieferzeiten und Lieferpreise,
- 54 c) die Gestehungskosten einschließlich aller Kostenfaktoren sowie der erzielte Gewinn,
- 55 d) die einzelnen Angebote unter Nennung der Angebotsmengen, Typenbezeichnungen, Artikelnummern, Angebotszeiten und Angebotspreise
- 56 e) Art und Umfang der betriebenen Werbung, gegliedert nach Werbeträger, Auflagenzahl, Erscheinungszeit und Verbreitungsgebiet sowie
- 57 f) Namen und Anschriften der gewerblichen Abnehmer und gewerblichen Adressaten von Angeboten;
- 58 III. festzustellen, dass die Beklagte zu 1. gesamtschuldnerisch mit den Beklagten zu 2. und zu 3. 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.
- 59 Die Beklagten beantragen,
- 60 die Berufung der Klägerin zurückzuweisen.
- 61 Die Klägerin rügt mit ihrer Berufung, das Landgericht habe zu Unrecht das gegen die Beklagte zu 1. gerichtete Verbot darauf beschränkt, Handlungen der Beklagten zu 2. zu unterstützen, obwohl diese - wie mit dem Hauptantrag begehrt - bewusst und gewollt arbeitsteilig mit der Beklagten zu 2. zusammengewirkt habe.
- 62 Sie tritt der Berufung der Beklagten entgegen. Es stünde fest, dass die streitgegenständliche Software so in den Befehlsablauf der Spielsoftware eingreife, dass der Spielsoftware die Kontrolle über die zum Spiel gehörenden Variablen und damit über die Funktionsweise entrissen werde. An die Stelle der ursprünglichen Befehle der Software würden damit effektiv die zusätzlichen Befehle der streitgegenständlichen Software eingesetzt, was als Veränderung des Programms und damit als Umarbeitung zu werten sei. Das Landgericht habe zutreffend für eine Umarbeitung nicht gefordert, dass eine Veränderung der Programmsubstanz erforderlich sei. Es reiche aus, wenn - ohne Veränderung der bisherigen Programmsubstanz - zusätzlich Befehle hinzugefügt würden. Dies sei etwa der Fall bei einer Erweiterung des Funktionsumfanges einer Software. Ausdrücklich seien auch Programmverbesserungen erfasst oder die Aufnahme einer zusätzlichen vom Hersteller nicht vorgesehenen Funktion. Der Substanzeingriff sei vorliegend nur deswegen entbehrlich, weil für die Veränderung auf den Arbeitsspeicher der PSP als weiteres Hilfsmittel zurückgegriffen werde.
- 63 Ob im Streitfall tatsächlich von einer „Hinzufügung von Programmcode“ auszugehen sei oder nicht, könne dahingestellt bleiben, denn das Zusammenwirken der beiden Program-

me habe zur Folge, dass die zusätzlichen Befehle der streitgegenständlichen Software die Daten des jeweiligen Spiels überwachen und in der Lage seien, diese Daten direkt zu verändern und dadurch auch auf den Spielverlauf Einfluss zu nehmen. Dies stelle ein systemfremdes Zusammenwirken dar. Die streitgegenständliche Software habe den alleinigen Zweck, durch Hinzufügung von Befehlen Spielsoftware umzuarbeiten, was gegen § 69c Abs. 1 Nr. 2 UrhG verstoße. Sie gebe dem Nutzer die Möglichkeiten, das Originalspiel immer verändert zu spielen.

- 64 Es gehe vorliegend auch nicht um eine bloße Nutzung von Funktionalitäten, wie sie z.B. bei Plug-Ins anzutreffen seien. Die klägerische Software weise keine solchen Schnittstellen auf, um die hier gegebenen Veränderungen zu ermöglichen. Die Klägerin sei auch nicht verpflichtet, solche vorzusehen. Im Arbeitsspeicher entstehe auch ein anderes Exemplar der Originalsoftware. Ob die genutzten und veränderten Teile „wesentlich“ seien, sei nach dem Gesetz kein Kriterium.
- 65 Um in den Speicherbereich der User-Mode-Area des Arbeitsspeichers einzudringen, müsse sich die Beklagtensoftware diese höheren Rechte verschaffen. Hierin liege bereits eine Umgehung einer Schutzmaßnahme. Zudem gebe es als zweite Ebene des Schutzes die Signatur eines Originalspiels. Beiden Schutzmaßnahmen in Kombination würde die Beklagtensoftware umgehen.
- 66 Auf die eingereichten Schriftsätze nebst Anlagen, das Urteil erster Instanz und das Protokoll der mündlichen Verhandlung vor dem Senat wird ergänzend Bezug genommen.

## II.

- 67 Der Antrag der Klägerin, der Beklagten aufzugeben, eine Prozesskostensicherheit nach § 110 ZPO zu leisten, war zurückzuweisen. Der Verpflichtung des § 110 ZPO kann schon nach dem Wortlaut der Norm nur der Kläger unterworfen werden. Maßgebend ist hierfür die Parteirolle in erster Instanz. Für den Beklagten besteht daher keine Verpflichtung zur Erbringung einer Sicherheitsleistung, auch wenn er Rechtsmittelführer ist (Rüting in Ceph/Voß, Prozesskommentar zum Gewerblichen Rechtsschutz, 2. Aufl., § 110 Rn. 9). Die Verwerfung der Einrede ist auch in der Begründung des Endurteils statthaft (Zöller/Herget, ZPO, 33. Aufl., § 112 ZPO, Rn. 1).

## III.

- 68 Die frist- und formgerechte Berufung der Beklagten ist begründet. Zwar ist die Klage zulässig, insbesondere sind die in erster Instanz zuletzt gestellten Unterlassungsanträge der Klägerin noch hinreichend bestimmt (dazu nachfolgend unter 1.). Der Klägerin stehen aber in der Sache die geltend gemachten Ansprüche gemäß § 97 Abs. 1, § 69c Nr. 2 UrhG gegen die Beklagten nicht zu. Das Landgericht hat den Begriff der Umarbeitung zu Unrecht weit ausgelegt und auf eine Einwirkung auf Daten im - von der geschützten Softwarekodierung unabhängigen - Arbeitsspeicher erstreckt (dazu nachfolgend unter 2.). Die geltend gemachten Ansprüche finden auch in wettbewerbsrechtlichen Vorschriften oder Deliktsrecht keine Stütze (dazu nachfolgend unter 3. und 4.). Auch eine Verurteilung der Beklagten nach den in erster Instanz gestellten Hilfsanträgen kommt nicht in Betracht (dazu nachfolgend unter 5.). Die Berufung der Klägerin bleibt daher ohne Erfolg.

- 1.
- 69 Die Klage ist zulässig. Insbesondere sind die zuletzt gestellten Unterlassungsanträge der Klägerin hinreichend bestimmt. Dies ergibt sich aus einer Bestimmung des Streitgegenstandes.
  - a)
- 70 Nach der ständigen Rechtsprechung des Bundesgerichtshofs wird der Streitgegenstand durch den Klageantrag, in dem sich die von der Klagepartei in Anspruch genommene Rechtsfolge konkretisiert, und den Lebenssachverhalt (Klagegrund) bestimmt, aus dem die Klagepartei die begehrte Rechtsfolge herleitet (vgl. BGH, Urteil vom 12.03.2020 - I ZR 126/18, GRUR 2020, 755 Rn. 25 - WarnWetter-App, mwN). Der insoweit maßgebliche Streitgegenstand des Unterlassungsanspruchs nach dem Hauptbegehren ergibt sich aus dem Klageantrag in Verbindung mit der Klagebegründung der Klägerin in erster und auch zweiter Instanz.
  - aa)
- 71 Die Klägerin, die bereits in erster Instanz mit Schriftsatz vom 28.01.2011 eine Umgehung von Kopierschutzmaßnahmen nur noch zum Gegenstand ihrer Hilfsanträge gemacht hatte, hat sich in erster Instanz zum Klagegrund ihres Hauptunterlassungsantrages zuletzt darauf berufen, 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. Die Veränderung weniger Variablen greife in die Programmsubstanz ein und beruhe auf zusätzlich eingefügten Software-Codes. Hierin hat die Klägerin eine unzulässige Umarbeitung im Sinne des § 69c Nr. 2 UrhG gesehen und die Beklagten wegen Anstiftung und Beihilfe, hilfsweise wegen Störerhaftung in Anspruch genommen. Im Berufungsverfahren hat die Klägerin diesen Vorwurf näher präzisiert, in dem sie vorgetragen hat, dass im Streitfall unstreitig sei, dass durch den Einsatz der streitgegenständlichen Software zusätzliche Befehle parallel zu den Befehlen der klägerischen Spielsoftware zur Anwendung kämen. Denn das Zusammenwirken der beiden Softwareprogramme habe zur Folge, dass die zusätzlichen Befehle der streitgegenständlichen Software die Daten des jeweiligen Spiels überwachten und in der Lage seien, diese Daten direkt zu verändern und dadurch auch auf den Spielverlauf Einfluss zu nehmen. An die Stelle der ursprünglichen Befehle der Software würden damit effektiv die zusätzlichen Befehle der streitgegenständlichen Software eingesetzt, was als Veränderung des Programms und damit als Umarbeitung zu werten sei.
  - bb)
- 72 Streitgegenstand ist damit nicht eine Abänderung des Programmcodes durch Überschreiben oder Herstellung einer abgeänderten Vervielfältigung im Arbeitsspeicher. Der Streitgegenstand und damit Gegenstand des Berufungsverfahrens bildet nach den gemäß § 529 Abs. 1 Nr. 1 ZPO bindenden, weil unangegriffenen tatsächlichen Feststellungen des Landgerichts eine Beeinflussung des Ablaufs des geschützten Computerprogramms über den Arbeitsspeicher der PSP durch den parallelen Ablauf der angegriffenen Softwareprodukte, die jeweils eine Änderung der Variablen für die Ausführung der Befehle des geschützten Computerprogramms bewirken, so dass durch externe Befehle in den Programmablauf eingegriffen wird. Nach den Feststellungen des Landgerichts wirken diese Programmbefehle zwar nicht unmittelbar auf Programmbefehle der Spielsoft-

ware ein. Es werden aber Daten, die die Spielsoftware in dem Arbeitsspeicher ablegt und die für den Ablauf der Spielsoftware relevant sind, verändert und dadurch beispielsweise Beschränkungen beim Einsatz des „Turbos“ („Booster“) ausgeschaltet oder die Spielgeschwindigkeiten verändert und damit der Spielablauf beeinflusst. Dies bildet den Gegenstand des von den Beklagten angegriffenen Verbots.

b)

- 73 Vor diesem Hintergrund ist die Klage zulässig, insbesondere die in erster Instanz zuletzt gestellten Unterlassungsanträge nach Ziffer I. noch hinreichend bestimmt.

aa)

- 74 Nach § 253 Abs. 2 Nr. 2 ZPO darf ein Unterlassungsantrag - und nach § 313 Abs. 1 Nr. 4 ZPO eine darauf beruhende Verurteilung - nicht derart undeutlich gefasst sein, dass der Streitgegenstand und der Umfang der Prüfungs- und Entscheidungsbefugnis des Gerichts nicht mehr klar umrissen sind, der Beklagte sich deshalb nicht erschöpfend verteidigen kann und im Ergebnis dem Vollstreckungsgericht die Entscheidung darüber überlassen bleibt, was dem Beklagten verboten ist; der Mangel der Bestimmtheit des Klageantrags ist auch noch im Revisionsverfahren von Amts wegen zu beachten (st. Rspr., BGH, Urteil vom 07.03.2019 - I ZR 184/17, GRUR 2019, 746 Rn. 15 - Energieeffizienzklasse III).

bb)

- 75 Soweit die Klägerin in den Unterlassungsanträgen die Formulierung verwendet hat, „dass die Spiele unter Veränderung der Spielesoftware umgearbeitet werden können“, ist dies aus Bestimmtheitsgründen problematisch. Allerdings kann nach der Rechtsprechung des Bundesgerichtshofs die Verwendung auslegungsbedürftiger Begriffe oder Bezeichnungen hinnehmbar oder im Interesse einer sachgerechten Verurteilung zweckmäßig oder sogar geboten sein, wenn über den Sinngehalt der verwendeten Begriffe oder Bezeichnungen kein Zweifel besteht, so dass die Reichweite von Antrag und Urteil feststeht (BGH, Urteil vom 22.11.2007 - I ZR 12/05, GRUR 2008, 357 Rn. 22 - Planfreigabesystem). Besteht indes zwischen den Parteien Streit über die Bedeutung von allgemeinen Begriffen, muss der Kläger die Begriffe hinreichend konkret umschreiben und gegebenenfalls mit Beispielen unterlegen oder sein Begehren an der konkreten Verletzungshandlung orientieren (BGH, Urteil vom 06.10.2016 - I ZR 25/15 GRUR 2017, 266 Rn. 29 - World of Warcraft I, mwN). Insoweit stellen sich Bestimmtheitsprobleme vorliegend gerade deshalb, weil die Definition des Rechtsbegriffs „Umarbeitung“ zwischen den Parteien im Streit steht. Allerdings ist diese Begriffsverwendung durch die Klägerin nach Maßgabe des oben erläuterten Streitgegenstandes gleichwohl auslegungsfähig und damit noch hinreichend bestimmt. Denn in tatsächlicher Hinsicht ist nach dem von der Klägerin gebildeten Streitgegenstand und den für das Berufungsverfahren bindenden, weil unangegriffenen Feststellungen des Landgerichts (§ 529 Abs. 1 Nr. 1 ZPO) eindeutig, dass die Klägerin sich gegen eine Veränderung des Programmablaufs durch Einwirkung mittels paralleler Befehle im (Arbeits-)Speicher der PlayStationPortable wendet, welche unmittelbar lediglich durch die Spielsoftware im Arbeitsspeicher abgelegte Daten verändern. Bei diesem unstreitigen Sachstand, in dem die Klägerin eine „Umarbeitung“ im Sinne des beantragten Verbotstenors erblickt, wird die Entscheidung darüber, was den Be-

klagen verboten werden soll, nicht in unzulässiger Weise in das Vollstreckungsverfahren verlagert.

cc)

- 76 Selbiges gilt, soweit die Beklagten bereits in erster Instanz beanstandet haben, dass es verschiedene (zeitliche) Versionen der angegriffenen Softwareprodukte gegeben habe, was in den Klageanträgen aber nicht zum Ausdruck komme. Denn auch insoweit ist die Reichweite des begehrten Verbots im Wege der Auslegung noch hinreichend eindeutig bestimmbar. Denn die Klägerin stützt sich auf Verwertungsrechte an zwanzig verschiedenen Computerspielen für die PSP (vgl. Klageschrift S. 15) und wendet sich zuletzt - anders als noch mit der Klageänderung mit Schriftsatz vom 28.01.2011 - explizit und nicht mehr nur „insbesondere“ gegen „die Software Action Replay PSP, die geeignet ist, auf den Hardwarevarianten PSP 1000, PSP 2000, PSP 3000 und PSP Go eingesetzt zu werden“. Für die Software Tilt FX gilt entsprechendes, denn nach dem in erster Instanz gestellten Klageantrag geht es um die Versionen, die geeignet sind, auf den Hardwarevarianten PSP 1000, PSP 2000 und PSP 3000 eingesetzt zu werden. Damit sind Gegenstand ihres Angriffs diejenigen Versionen der beiden Softwareprodukte, die auf diesen Geräten eingesetzt werden können. Damit ist bestimmbar, welche Versionen der unter den Bezeichnungen Action Replay PSP und Tilt FX angebotenen Software Gegenstand des Verbots sein sollen. Ältere Versionen, die nicht auf diesen Geräten eingesetzt werden können, sind nach dem Wortlaut des Unterlassungsantrages nicht Gegenstand der Klage. Daher genügt die Bezugnahme auf die konkrete Bezeichnung der angegriffenen Software, um unter Bestimmtheitsgesichtspunkten den Beklagten vor Augen zu führen, was Gegenstand des Verbots sein soll.

c)

- 77 Gegenstand der Berufung der Klägerin ist das Ziel, die Verurteilung auch der Beklagten zu 1. als arbeitsteilige Mittäterin einer Verbreitungshandlung zu erreichen, die eine Beihilfe zur Urheberrechtsverletzung der Nutzer darstelle, und nicht nur als Unterstützerin einer solchen Handlung. Die in dem Berufungsantrag zu II. der Klägerin liegende teilweise Klagerweiterung des Auskunftsbeghrens ist nach § 533 Nr. 2 ZPO zuzulassen, weil sie nur Details der Auskunftserteilung betrifft, für die der bisherige Sach- und Streitstand verwertet werden kann.

2.

- 78 Der Klägerin stehen die geltend gemachten Unterlassungsansprüche gemäß § 97 Abs. 1 S. 1, § 69c Nr. 2 UrhG nach dem Hauptbegehren nicht zu. Zu Unrecht ist das Landgericht davon ausgegangen, dass eine Umarbeitung im Sinne des § 69c Nr. 2 UrhG auch dann vorliege, wenn weder eine Veränderung des Programms selbst vorgenommen noch eine Veränderung einer in den Arbeitsspeicher hochgeladenen Programmkopie erstellt wird, sondern lediglich der Einsatz paralleler Befehle erfolgt, die die vom geschützten Computerspiel im Arbeitsspeicher abgelegten Daten verändern. Dies folgt aus einer am Schutzgegenstand orientierten Auslegung der Norm des § 69c Nr. 2 UrhG im Lichte von Art. 4 der Software-Richtlinie 2009/24/EG, auf dessen Umsetzung die inländische Rechtsvorschrift beruht.

a)

79 Im Streitfall geht es um den Schutz eines Computerprogramms. Nach Art. 1 Abs. 2 der Software-Richtlinie 2009/24/EG gilt - ebenso wie im Rahmen der insoweit wortlautidentischen Vorgängerrichtlinie 91/250/EG - der gemäß dieser Richtlinie gewährte Schutz für alle Ausdrucksformen von Computerprogrammen. Ideen und Grundsätze, die irgendeinem Element eines Computerprogramms zugrunde liegen, einschließlich der den Schnittstellen zugrunde liegenden Ideen und Grundsätze, sind nicht im Sinne dieser Richtlinie urheberrechtlich geschützt. Der deutsche Gesetzgeber hat diese Vorgabe in § 69a UrhG umgesetzt. Nach dessen Absatz 1 sind Computerprogramme im Sinne dieses Gesetzes Programme in jeder Gestalt, einschließlich des Entwurfsmaterials. Nach Absatz 2 Sätze 1 und 2 gilt der gewährte Schutz für alle Ausdrucksformen eines Computerprogramms. Ideen und Grundsätze, die einem Element eines Computerprogramms zugrunde liegen, einschließlich der den Schnittstellen zugrundeliegenden Ideen und Grundsätze, sind nicht geschützt.

aa)

80 § 69a UrhG enthält keine Definition des Begriffs Computerprogramm, da zu befürchten war, dass eine Begriffsdefinition durch die Entwicklung schon bald wieder überholt sein würde (Fromm/Nordemann/Czychowski, Urheberrecht, 12. Aufl., UrhG § 69a Rn. 5; Schricker/Loewenheim/Spindler, Urheberrecht, 6. Aufl., UrhG § 69a Rn. 2). Der Begriff des Computerprogramms gemäß § 69a UrhG ist vor diesem Hintergrund weit auszulegen. Erforderlich ist jedoch, dass es sich um logische Befehle zur Steuerung eines Computers bzw. einer Maschine handelt. Das fertige Computerprogramm wird als eine Folge von Befehlen definiert, die nach Aufnahme in einen maschinenlesbaren Träger fähig sind zu bewirken, dass eine Maschine mit informationsverarbeitenden Fähigkeiten eine bestimmte Funktion oder Aufgabe oder ein bestimmtes Ergebnis anzeigt, ausführt oder erzielt (Senat, Urteil vom 23.07.2020 - 5 U 18/14, MMR 2021, 510 Rn. 45 - ITPUse, mwN; OLG Frankfurt a. M., Urteil vom 19.06.2019 - 11 U 36/18, GRUR-RS 2019, 44422 Rn. 25 f. - edtas). Die von der Klägerin zur Anwendung in der PSP vertriebenen Spiele erfüllen ohne Zweifel die Voraussetzungen eines Computerprogramms im Sinne dieser Vorschrift.

bb)

81 Nach der Rechtsprechung des Gerichtshofs der Europäischen Union bezieht sich der durch das Unionsrecht geschaffene Schutzgegenstand auf das Computerprogramm in allen seinen Ausdrucksformen, die es erlauben, es in den verschiedenen Datenverarbeitungssprachen, wie Quellcode und Objektcode, zu vervielfältigen (EuGH, Urteil vom 22.12.2010 - C-393/09, GRUR 2011, 220 Rn. 35 - BSA/Kulturministerium, zum gleichlautenden Art. 1 Abs. 2 der Richtlinie 91/250/EG). Geschützte Ausdrucksformen von Computerprogrammen sind daher primär der Quellcode und der Objektcode eines Computerprogramms (vgl. EuGH, GRUR 2011, 220 Rn. 34 - BSA/Kulturministerium). Dagegen sind weder die Funktionalität eines Computerprogramms noch die Programmiersprache oder das Dateiformat, die im Rahmen eines Computerprogramms verwendet werden, um bestimmte Funktionen des Programms zu nutzen, eine Ausdrucksform dieses Programms (EuGH, Urteil vom 02.05.2012 - C-406/10, GRUR 2012, 814 Rn. 39 - SAS Institute Inc./World Programming Ltd, ebenfalls zur Richtlinie 91/250/EG). Ließe man zu, dass die Funktionalität eines Computerprogramms urheberrechtlich geschützt wird, würde man zum Schaden des technischen Fortschritts und der industriellen Entwicklung die Möglichkeit eröffnen, Ideen zu monopolisieren (EuGH, GRUR 2012, 814 Rn. 40 - SAS Institute Inc./World Programming Ltd). Auch die grafische Benutzeroberfläche ist nicht vom

Schutz umfasst, da sie lediglich eine Interaktionsschnittstelle darstellt, die eine Kommunikation zwischen dem Computerprogramm und dem Benutzer ermöglicht. Sie stellt lediglich ein Element dieses Programms dar, mittels dessen die Benutzer die Funktionen dieses Programms nutzen. Folglich stellt diese Schnittstelle keine Ausdrucksform eines Computerprogramms dar und kann demnach nicht in den Genuss des spezifischen Schutzes durch das Urheberrecht für Computerprogramme nach dieser Richtlinie gelangen (vgl. EuGH, GRUR 2011, 220 Rn. 40-42 - BSA/Kulturministerium). Dem Urheberrecht zugängliche sind auf der Ebene des Programmcodes und der niedrigsten Abstraktion zunächst die konkrete Sammlung, Auswahl und Gliederung der Befehle (Wandtke/Bullinger/Grützmaker, Urheberrecht, 5. Aufl., UrhG § 69a Rn. 25). Die Ausdrucksform erfasst daher neben den Programmdateien des Maschinen-, Objekt- oder Quellcodes auch die innere Struktur und Organisation des Computerprogramms (OLG Düsseldorf, Urteil vom 29.06.1999 - 20 U 85/98, MMR 1999, 729, 730 - Zulässigkeit von Frames; Wandtke/Bullinger/Grützmaker, Urheberrecht, 5. Aufl., UrhG § 69a Rn. 24; Schricker/Loewenheim/Spindler, aaO., UrhG § 69a Rn. 10).

cc)

- 82 Bei Computerspielen handelt es sich nach der Rechtsprechung des Bundesgerichtshofs um "hybride Produkte", die zugleich Computerprogramme und andere Werke oder urheberrechtlich geschützte Schutzgegenstände enthalten (vgl. BGH, Beschluss vom 06.02.2013 - I ZR 124/11, GRUR 2013, 1035 Rn. 21 - Videospiel-Konsolen). Die Darstellung der Figuren, der Szenerie und der Handlungsabläufe wird nach Maßgabe des § 2 Abs. 2 UrhG regelmäßig Urheberrechtsschutz genießen (Schricker/Loewenheim/Spindler, aaO., UrhG § 69a Rn. 27; Wiebe in MAH IT-R, 4. Aufl., Teil 3. Schutz von Datenbanken, Computerspielen und Webangeboten Rn. 84). Dagegen wird bei Computerspielen - wie im Urheberrecht üblich - grundsätzlich kein urheberrechtlicher Schutz für die Spielidee, das abstrakte Spielkonzept, das allgemeine Thema oder das Genre gewährt, sondern nur für die konkrete Ausformung (vgl. Schricker/Loewenheim/Spindler, aaO., UrhG § 69a Rn. 27). Für Computerprogramme ist dies durch § 69a Abs. 2 S. 2 UrhG klargestellt, wonach die Ideen und Grundsätze, die dem Computerprogramm als Ganzem oder als einem Element desselben zugrunde liegen, keinen Schutz genießen - im Gegensatz zu ihrer konkreten Ausgestaltung (vgl. LG Düsseldorf, Urteil vom 12.01.2007 - 12 O 345/02, NJOZ 2007, 4356, 4361). Andererseits zeigt der durch § 69a Abs. 1 UrhG ausdrücklich vorgesehene Schutz auch des Entwurfsmaterials, dass nicht erst der Quelltext schutzfähig ist, sondern auch die innere Gestaltung. Dementsprechend ist die Programmlogik prinzipiell schutzfähig, soweit sie nicht mit den dem Programm zugrunde liegenden Ideen und Grundsätzen gleichgesetzt werden kann (vgl. Wandtke/Bullinger/Grützmaker, aaO., UrhG § 69a Rn. 28).

b)

- 83 Nach § 69c Nr. 2 UrhG, der Artikel 4 Abs. 1 Buchst. b der Software-Richtlinie 2009/24/EG umgesetzt, hat der Rechteinhaber das ausschließliche Recht, die Übersetzung, die Bearbeitung, das Arrangement und andere Umarbeitungen eines Computerprogramms sowie die Vervielfältigung der erzielten Ergebnisse vorzunehmen oder zu gestatten. Vor dem Hintergrund des Schutzbereichs stellt die für die Dauer des Spiels erfolgende Einwirkung durch parallele Befehle auf die im Arbeitsspeicher abgelegten Variablen und die darauf bewirkte Änderung des Spielergebnisses keine Verletzung des - als solchen unveränderten und auch unverändert geladenen - Computerprogramms im Sinne des § 69c Nr. 2

UrhG dar. An seiner gegenteiligen Auffassung hält der Senat in seiner aktuellen Besetzung nicht fest.

aa)

- 84 Dass die ursprüngliche Datenquelle des jeweiligen, als Computerprogramm nach § 69a UrhG geschützten Spiels abgeändert worden sei, hat die Klägerin nicht geltend gemacht und ist auch nicht ersichtlich.

bb)

- 85 Zwar kommt eine Rechtsverletzung auch in Betracht, wenn beim Laden des Programms in den Arbeitsspeicher eine Vervielfältigung des Programms vorgenommen wird und die angegriffene Software darauf in einer Weise abändernden Einfluss nimmt, mit der Folge dass ein abgeändertes Vervielfältigungsstück entsteht, wie das Zusammenspiel von § 69c Nr. 1 und Nr. 2 UrhG zeigt. Der Programmcode der Spiele ist jedoch nach vorliegendem Sach- und Streitstand im vorliegenden Verfahren auch mit Blick auf die in den Arbeitsspeicher vom Nutzer vor Beginn des Spiels zu ladende Version unangetastet geblieben.

- 86 (1) Das Speichern eines Programms, das - wie das Laden eines Programms in den Arbeitsspeicher eines Computers - eine zusätzliche Nutzung des Programms durch weitere Programmkopien ermöglicht, stellt eine Vervielfältigung dar, die nach Art. 4 Abs. 1 Buchst. a S. 2 der Software-Richtlinie und § 69c Nr. 1 S. 2 UrhG der Zustimmung des Rechtsinhabers bedarf (BGH, Beschluss vom 03.02.2011 - I ZR 129/08, GRUR 2011, 418 Rn. 13 - Used Soft). Ob eine solche zustimmungspflichtige Nutzungshandlung vorliegt, richtet sich danach, ob die im Rahmen der Programmbenutzung erfolgende Programmeingabe und -verarbeitung eine Vervielfältigung erforderlich macht (BGH, Urteil vom 04.10.1990 - I ZR 139/89, GRUR 1991, 449, 453 - Betriebssystem).

- 87 (2) Eine etwaig abgeänderte körperliche Vervielfältigung im Arbeitsspeicher der PSP hat die Klägerin zutreffender Weise nicht zum Streitgegenstand gemacht und zwar weder mit Blick auf die Klageanträge noch auf die Klagebegründung. Der Streitfall ist nach den unangegriffenen Feststellungen des Landgerichts vielmehr so gelagert, dass das Laden des Programms - also seine Vervielfältigung - in den Arbeitsspeicher unangetastet verläuft und nur das Ablaufenlassen durch Veränderung von - dem Spiel allerdings grundsätzlich bekannten - Variablen beeinflusst wird. Nach den Feststellungen des Landgerichts ändern die angegriffenen Softwareprodukte der Beklagten nicht die Befehle im Arbeitsspeicher selbst - was eine unzulässige Umarbeitung einer Vervielfältigung darstellen könnte - sondern nur die (variablen) Daten, die die Spielsoftware in ihrer Ausführung in den Arbeitsspeicher ablegt. Das Landgericht hat insoweit das Folgende festgestellt:

- 88 „Diese Programmbefehle wirken - dies sei zwischen den Parteien unstrittig - 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 „Turbo“ („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.“

- 89 Diese Tatsachenfeststellung hat die Klägerin nicht beanstandet, sondern sich im Berufungsverfahren zu eigen gemacht und vorgetragen, dass im Streitfall unstreitig sei, dass durch den Einsatz der streitgegenständlichen Software *zusätzliche* Befehle parallel zu den Befehlen der klägerischen Spielsoftware zur Anwendung kämen.

cc)

- 90 Ohne Erfolg beruft sich die Klägerin darauf, dass eine Umarbeitung im Sinne des § 69c Nr. 2 UrhG auch dann vorliegen könne, wenn ohne Einwirkung auf den Objektcode oder die innere Struktur eines Computerprogramms lediglich auf dessen Ablauf Einfluss genommen wird. Der programmgemäße Ablauf eines Computerprogramms ist nicht Teil des Schutzgegenstandes nach § 69a UrhG und in Folge dessen auch nicht über § 69c UrhG gegen externe Einflussnahmen geschützt. Ohne Veränderung der Programmsubstanz oder Herstellung einer abgeänderten Vervielfältigung stellt eine Beeinflussung des Programmablaufs durch externe Befehle keine Umarbeitung des Programms dar.
- 91 (1) Im Ausgangspunkt ist die Benutzung eines Werkes als solche kein urheberrechtlich relevanter Vorgang. Dies gilt für das Benutzen eines Computerprogramms ebenso wie für das Lesen eines Buches, das Anhören einer Schallplatte, das Betrachten eines Kunstwerks oder eines Videofilms (BGH, Urteil vom 04.10.1990 - I ZR 139/89, NJW 1991, 1231, 1234 - Betriebssystem). Im bloßen Ablauf eines Computerprogramms liegt dementsprechend, analog dem Lesen eines Buchs, keine urheberrechtlich relevante Nutzungshandlung, mit anderen Worten stellt das *Laden* in den Arbeitsspeicher eine Vervielfältigung dar, das Ablaufenlassen selbst aber nicht (vgl. Fromm/Nordemann/Czychowski, aaO., UrhG § 69c Rn. 6).
- 92 (2) Die Beeinflussung des Programmablaufs ist im Streitfall nicht zu beanstanden. Auch nach dem Sachvortrag der Klägerin bleiben die ursprünglichen Befehle der geschützten Computerspiele jederzeit aktiv und ihre innere Struktur durchgehend unangetastet. Lediglich die aus dem laufenden Spiel generierten Daten im Arbeitsspeicher werden verändert, also im Rahmen der Nutzung und Sichtbarmachung des Programms, mit der Folge, dass die Befehle des Spiels auf anderen Befehlsparametern ausgeführt werden, als sie bei regulärer Ausführung des Spiels zu diesem Zeitpunkt entstanden wären. Die Befehlsparameter selbst sind indessen dem Spiel bekannt, sonst könnte es sie nicht zur Grundlage ihrer Befehlsausführung machen. Das bedeutet, die Spiele laufen stets wie programmiert. Im Spiel erzeugte Daten (z.B. Verbrauch des Turbo) werden im Arbeitsspeicher durch die angegriffenen Softwareprodukte mit Variablen, die auch das Spiel selbst kennt und interpretieren kann, überschrieben. Daher liegt auch entgegen der Ansicht der Klägerin keine Veränderung an der Spiellogik vor. Die innere Logik des Spiels, manifestiert in der Abfolge von Befehlen, bleibt unverändert. Der Senat teilt auch nicht die Auffassung der Klägerin, dass der Spielsoftware die Kontrolle über die zum Spiel gehörenden Variablen und damit über seine eigene Funktionsweise „entrissen“ worden sei. Aus dem Umstand, dass das geschützte Spiel diese (veränderten) Variablen selbst vor sieht und als (zulässigen) Spielstand einlesen kann, wird vielmehr erkennbar, dass die programmgemäßen Befehle und ihre innere Anordnung unangetastet bleiben, ihre Ausführung zu diesem - vom Spiel selbst vorgesehenen - Zeitpunkt angesichts des Spielstandes oder Variablenveränderung jedoch anders erfolgt wäre (weil z.B. der Turbo verbraucht gewesen wäre). Das Spiel selbst läuft folglich auf der Basis dieser veränderten, aber spielbekannten Variablen - wie codiert - ab und folgt seiner eigenen Spiellogik.

- 93 (3) An dieser Beurteilung vermag auch der auf die Anlagen K 24 und K 26 gestützte Vortrag der Klägerin nichts zu ändern. Denn die in dem Video gemäß Anlage K 26 gezeigten Kollisionen anderer Fahrzeuge mit der Seitenbande stellen keine Spielszenen dar, die das Originalspiel nicht vorsehen würde, denn sonst würde die grafische Darstellung der Kollisionen nicht funktionieren. Nicht die angegriffene Software fügt eine Bandenkollision hinzu, sondern beeinflusst lediglich den Zeitpunkt und die Häufigkeit, mit der das geschützte Spiel diesen Befehl ausführt. Auch hierdurch wird deutlich, dass das Computerprogramm selbst unangetastet geblieben ist und lediglich im Rahmen der Nutzung und Sichtbarmachung des Computerprogramms die angegriffenen Softwareprodukte die Befehlsausführung des geschützten Spiels mit abweichenden, aber dem Spiel bekannten Parametern entlocken.
- 94 Auch aus der Anzeige eines zusätzlichen Menüs gemäß Anlage K 24, dort S. 7, das im Originalspiel nicht enthalten ist, folgt keine Umarbeitung des Objektcodes oder der inneren Struktur des geschützten Computerprogramms. Denn es handelt sich insoweit lediglich um die Sichtbarmachung eines Menüs der *angegriffenen* Software im Wege eines sog. Overlays. Es wird also ein Teil des angegriffenen Programms dargestellt, nicht des geschützten Spiels. Mit diesem Menü kann auf die Ausführung der dem Spiel immanenten Befehle Einfluss genommen werden, was weder auf eine Umarbeitung des Objektcodes oder der inneren Struktur des geschützten Computerprogramms hindeutet noch eine solche erforderlich macht, da es sich gerade nicht um ein umgearbeitetes Menü des geschützten Computerspiels handelt, dem etwa neue, zuvor unbekannte Befehle hinzugefügt worden wären.
- dd)
- 95 Fehlt es im Streitfall an einer Abänderung des Objekt- oder Quellcodes oder der inneren Struktur des geschützten Computerprogramms, scheidet eine Umarbeitung im Sinne des § 69c Nr. 2 UrhG aus, da der Schutzgegenstand des § 69a UrhG nicht betroffen ist.
- 96 (1) Eine funktionale Betrachtungsweise, wie sie der Senat noch im Verfahren der einstweiligen Verfügung vertreten hatte, wonach unabhängig von der Einwirkung auf den Programmcode (oder unabhängig von einer abgeänderten Vervielfältigung des Programmcodes) auch dann von einer Umarbeitung auszugehen sein könne, wenn auf andere Art und Weise in den Programmablauf eingegriffen wird (zust. Spindler/Schuster/Wiebe, Recht der elektronischen Medien, 4. Aufl., UrhG § 69c Rn. 10), lässt sich mit dem Schutzgegenstand eines Computerprogramms nach § 69a UrhG nicht vereinbaren. Denn der programmgemäße Ablauf eines Computerprogramms ist nicht Teil des Schutzgegenstandes und daher nicht über § 69c UrhG gegen externe Einflussnahmen geschützt (wie hier Wandtke/Bullinger/Grützmacher, aaO., UrhG § 69c Rn. 22; Schricker/Loewenheim/Spindler, aaO., UrhG § 69c Rn. 18; aA Bräutigam/Rücker, E-Commerce, 6. Teil. F. Online-Gaming Rn. 31; Dreier/Schulze/Dreier, UrhG, 6. Aufl., § 69c Rn. 16; Spindler/Schuster/Wiebe, Recht der elektronischen Medien, 4. Aufl., UrhG § 69c Rn. 10). Weder haben die Funktionalitäten eines Programms Teil am Schutz als Computerprogramm noch wird die reine *Benutzung* eines Werkes - im Gegensatz zu den technischen Nutzungsrechten - als urheberrechtliche Nutzungsform erfasst (BGH, NJW 1991, 1231, 1234 - Betriebssystem). Der Urheber eines Computerprogramms hat daher keinen aus §§ 69a, 69c UrhG ableitbaren Anspruch darauf, dass sein Programm nur in einer Weise genutzt wird, wie er es gerne möchte und ursprünglich vom chronologischen Ablauf vorgesehen hat, solange das Spiel auch bei Einwirkung durch Dritte programmgemäß abläuft und die einzelnen Spiel-

situationen vom Spiel selbst vorgesehen sind. Was dem Urheber eingeräumt ist, ist ein über § 23 UrhG hinausgehender Anspruch nach § 69c UrhG, dass sein Programm nicht umgeschrieben wird. Bei der Umarbeitung geht es einerseits um eine mit §§ 23, 24 UrhG a.F. vergleichbare Regelung, die aber andererseits als *lex specialis* strenger ist als § 23 UrhG, denn sie untersagt Umarbeitungen unabhängig davon, ob nun ein neues Werk entsteht oder ob die eigenpersönlichen Züge verblassen oder nicht (vgl. Fromm/Nordemann/Czychowski, aaO., § 69c Rn. 20). Das Programm selbst ist allerdings nach dem vorliegenden Sachstand unangetastet geblieben.

- 97 (2) Ein anderes Ergebnis lässt sich auch nicht aus der Regelung des § 69d UrhG ableiten, wonach die in § 69c Nr. 1 und 2 UrhG genannten Handlungen nicht der Zustimmung des Rechtsinhabers bedürfen, wenn sie für eine bestimmungsgemäße Benutzung des Computerprogramms einschließlich der Fehlerberichtigung durch jeden zur Verwendung eines Vervielfältigungsstücks des Programms Berechtigten notwendig sind. Das Kriterium der bestimmungsgemäßen Benutzung knüpft daran an, ob das Laden, Anzeigen, Ablaufen, Übertragen oder Speichern des Computerprogramms eine Vervielfältigung erfordert. Damit ist aber nicht gesagt, dass eine Umarbeitung *einer Vervielfältigung* gegeben ist oder nicht. Die Vervielfältigung des Spiels beim Laden in den Arbeitsspeicher der PSP nimmt der Nutzer aber auch nach dem Klägervortrag bestimmungsgemäß vor. Dass er die während des Spiels angelegten Daten - nicht bestimmungsgemäß, wenn auch programmimmanent - durch die Software der Beklagten überschreiben lässt, betrifft die Programmbefehle weder im Ausgang noch deren Kopie im Arbeitsspeicher. Dem Programm wird letztlich nur ein Zustand vorgespiegelt, der im regulären Spielbetrieb zwar eintreten kann, also programmimmanent ist, nur eben nicht zu diesem Spielstand eingetreten wäre. Fehlt es indes an einer abändernden Vervielfältigung, liegt § 69c UrhG tatbestandlich nicht vor, so dass die Ausnahmeregelungen des § 69d UrhG nicht zum Tragen kommen.
- 98 (3) Ohne Erfolg beruft sich die Klägerin schließlich darauf, dass eine Umarbeitung wie bei Gegenständen der bildenden Kunst schon dann vorliege, wenn die Befehle der angegriffenen Softwareprodukte bildlich gesprochen "so dicht" an die klägerische Software heranträten, dass das Werk verändert erscheine. Denn der Schutz eines Computerprogramms nach § 69a UrhG folgt insoweit anderen Regeln und ist, wie ausgeführt, auf eine Substanzveränderung oder abändernde Vervielfältigung begrenzt. Die in § 69c UrhG genannten Beispiele (Übersetzung, Bearbeitung und Arrangement) zielen dementsprechend auf eine Veränderung des Codes bzw. seiner Struktur ab. Eine Auslegung, die bereits eine Veränderung des Programmablaufs als Umarbeitung wertet, würde dazu führen, dass jede durch Dritte erfolgende Steuerung der Funktionalitäten einer Software zustimmungsbedürftig wäre. Dies würde jedoch das von der Software-Richtlinie in Erwägungsgrund 15 verfolgte Ziel konterkarieren, die Verbindung und das Zusammenwirken aller Elemente eines Computersystems, auch Computersysteme verschiedener Hersteller, zu ermöglichen (LG Hamburg Beschluss vom 22.07.2016 - 308 O 244/16, BeckRS 2016, 137325 Rn. 11).
- 3.
- 99 Soweit die Klägerin auch im Berufungsverfahren unter Bezugnahme auf ihren erstinstanzlichen Vortrag wettbewerbsrechtliche Ansprüche verfolgt, vermag dies die geltend gemachten Unterlassungsansprüche ebenfalls nicht zu begründen. Die Klägerin hat einen für wettbewerbsrechtliche Ansprüche erforderlichen Außenbezug, der die Vermarktung oder Attraktivität der geschützten Spiele beeinträchtigen könnte, nicht dargetan.

a)

- 100 Nach der Rechtsprechung des Bundesgerichtshofs ist wettbewerbsrechtlich unlauter, wenn die Chancengleichheit der Spieler beispielsweise durch den Einsatz von 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 (BGH, Urteil vom 12.01.2017 - I ZR 253/14, MMR 2017, 394 Rn. 71 - World of Warcraft II). Von einer unlauteren Behinderung ist demnach dann auszugehen, wenn der Einsatz der Bots im Blick auf die Reaktionen der sich regelkonform verhaltenden Spieler erhebliche wirtschaftlich nachteilige Auswirkungen auf den Vertrieb des Spiels haben könne. Grundlegende Voraussetzung des wirtschaftlichen Erfolgs des Spiels sei, dass die Spieler die Spielregeln einhielten (BGH, MMR 2017, 394 Rn. 77 - World of Warcraft II).

b)

- 101 Es ist bereits in tatsächlicher Hinsicht nicht ersichtlich, ob das Spielen der PSP als Konsolenspiel überhaupt in nennenswerter Weise mit über das Internet verbundenen anderen Spielern erfolgt bzw. erfolgen kann. Aber selbst unterstellt, einzelne Spiele ließen sich über die PSP auch über das Internet mit verschiedenen Spielern spielen, fehlt es an jeglichem Vortrag dazu, ob und dass die hier gegenständlichen Datenänderungen tatsächlich nur dem Host, der die Konsole besitzt und nicht vielmehr allen Spielern des Netzwerkes gleichermaßen zugutekämen. Ist letzteres der Fall, fehlte es schon im Ansatz an einer relevanten Beeinträchtigung von Spielspaß und Fairness in Mehrspielersituationen. Dem Vortrag der Klägerin zu etwaigen negativen Beiträgen in Internetforen fehlt, wie die Beklagten hervorgehoben haben, jeglicher Bezug zu den streitgegenständlichen Computerspielen. Da der Einsatz der angegriffenen Softwareprodukte der Beklagten unstreitig stets ein Originalspiel der Klägerin voraussetzt, kann auch im Übrigen im Streitfall nicht von einer Absatzbehinderung ausgegangen werden.

4.

- 102 Das Landgericht hat zutreffend Ansprüche unter dem Gesichtspunkt des Eingriffs in den eingerichteten und ausgeübten Gewerbebetrieb im Sinne des § 823 BGB verneint. An einer unmittelbaren betriebsbezogenen Beeinträchtigung fehlt es schon deshalb, weil der Einsatz der angegriffenen Softwareprodukte der Beklagten, wie erwähnt, stets ein Originalspiel der Klägerin voraussetzt.

5.

- 103 Der Unterlassungsantrag gegen die Beklagten zu 2. und 3. ist auch nicht nach dem ersten oder zweiten Hilfsantrag begründet.

a)

- 104 Mit dem ersten Hilfsantrag verfolgt die Klägerin die Verurteilung der Beklagten zu 2. und 3. wegen einer auf eine Umarbeitung gerichteten Unterstützungshandlung. Da es im Streitfall an jeglicher Umarbeitung fehlt und auch vom Nutzer eine solche nicht vor-

genommen wird, kommt auch eine Unterstützungshandlung der Beklagten zu 2. und 3. diesbezüglich nicht in Betracht.

b)

- 105 Mit dem zweiten Hilfsantrag begehrt die Klägerin das Verbot, die angegriffenen Softwaren Action Replay PSP und Tilt FX, die geeignet sind, auf den Hardwarevarianten PSP 1000, PSP 2000, PSP 3000 und - im Falle der Action Replay PSP - auch auf der 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, *Kopierschutzmechanismen in der PlayStationPortable und den Spielen zu umgehen, so dass* die Spiele unter Veränderung der Spielesoftware umgearbeitet werden können.

aa)

- 106 Die Klägerin hat dazu vorgetragen, sie sehe Speicherschutzmaßnahmen vor, die im Arbeitsspeicher der PSP zwei Bereiche auswiesen, eine User-Mode-Area und eine Kernel-Area. Das Spiel werde in die User-Mode-Area geladen. Auf die User-Mode-Area habe nur Einfluss, wer höhere Rechte habe, etwa ein Betriebssystem. Die Software der Beklagten verhalte sich wie ein Betriebssystemupdate und könne daher auf die User-Mode-Area im Arbeitsspeicher der PSP zugreifen. Um daher in diesen Speicherbereich der User-Mode-Area des Arbeitsspeichers einzudringen, müsse sich die Beklagtensoftware diese höheren Rechte verschaffen. Die Klägerin meint, bereits hierin liege eine Umgehung einer Schutzmaßnahme. Zudem gebe es als zweite Ebene des Schutzes die Signatur eines Originalspiels. Beide Schutzmaßnahmen in Kombination würde die Beklagtensoftware umgehen.

bb)

- 107 Mit diesem Vortrag hat die Klägerin keine (unzulässige) Umgehung von (Kopier-) Schutzmechanismen dargelegt.
- 108 (1) Unter technische Programmschutzmechanismen im Sinne des § 69f Abs. 2 UrhG fallen nur Vorrichtungen, die Urheberrechtsverletzungen an Computerprogrammen wie z.B. unberechtigte Vervielfältigungen, Umgestaltungen und Mehrplatznutzungen verhindern sollen. Die Vorrichtungen können Bestandteil einer Hardware oder auch einer Software sein. Typische Hardwarevorrichtungen sind Dongles (Hardwarelocks), welche die gleichzeitige Mehrfachnutzung von Computerprogrammen verhindern. Typischer software-spezifischer Programmschutz sind Kopierschutzprogramme, welche die Vervielfältigung von Computerprogrammen verhindern, oder auch Passwortabfragen, Programm- bzw. Zeitsperren, Kontrollnummern oder Routineabfragen, welche die zeitliche oder inhaltliche Benutzung eines Computerprogramms beschränken (BeckOK UrhR/Kaboth/Spies, 31. Ed. 1.5.2021, UrhG § 69f Rn. 8; vgl. auch Dreier/Schulze/Dreier, aaO., § 69f Rn. 11 f.; Fromm/Nordemann/Czychowski, aaO., UrhG § 69f Rn. 9).
- 109 (2) Dass die angegriffenen Softwareprodukte die Vervielfältigung der geschützten Computerprogramme ermöglichen, macht die Klägerin ebenso wenig geltend wie eine Beeinträchtigung eines digitalen Rechtemanagements. Auch der Upload in den Arbeitsspeicher der PSP erfolgt programmgemäß. Wenn etwa eine Software nur einen Arbeitsspeicher ausliest und entsprechend mit dem Spielprogramm interagiert, liegt darin in

der Regel keine Überwindung eines Programmschutzmechanismus (Schricker/Loewenheim/Spindler, aaO., UrhG § 69f Rn. 10) Dass die angegriffenen Softwareprodukte im Rahmen der Ausführung und Sichtbarmachung des Programms auf Zeitpunkt und Häufigkeit von spielimmanenten Befehlen Einfluss nehmen, stellt, wie ausgeführt, keine Urheberrechtsverletzung dar, und liegt auch nicht in einer Überwindung von Kopierschutzmaßnahmen begründet. Die angegriffenen Softwares der Beklagten funktionieren unstreitig ausschließlich mit Originalspielen, so dass insoweit technische Schutzvorkehrungen, die ein Laden von Raubkopien in den Arbeitsspeicher der PSP verhindern, nicht erkennbar sind. Zwischen den Parteien besteht Einigkeit, dass lediglich für die Ausführung einzelner Spielfunktionen relevante Variablen im Arbeitsspeicher der PSP überschrieben werden. Action Replay PSP sorgt dafür, dass Routinen dieser Software während des Spiels auch aktiviert werden, wenn bestimmte Ereignisse eintreten.

- 110 (3) Die Klägerin hat auch nicht den Vortrag der Beklagten zu entkräften vermocht, wonach die bloße Aufteilung des Arbeitsspeichers der PSP in zwei Bereiche keine spezielle Kopierschutzvorkehrung darstelle. Der Vortrag, es werde mit der angegriffenen Software ein Programm geladen, das sich ähnlich wie ein Betriebssystem-Update verhalte, wodurch das Programm Zugriff auf die speziell geschützten Speicherbereiche erhalte, haben die Beklagten zu Recht als für die Darlegung eines Programmschutzmechanismus nicht genügend gerügt.

6.

- 111 Die Berufung der Klägerin hat vor dem Hintergrund der obigen Ausführungen keinen Erfolg.

IV.

- 112 Die Kostenentscheidung beruht auf §§ 91, 97 ZPO. Die Entscheidung über die vorläufige Vollstreckbarkeit beruht auf §§ 708 Nr. 10, 711, 709 ZPO.

- 113 Der Streitwert für das Berufungsverfahren war auf € 2.200.000,00 festzusetzen. Hier-von entfallen auf die Berufung der Beklagten zu 2. und 3. gegen die Verurteilung nach dem Urteilsausspruch zu I. je Prozessrechtsverhältnis € 500.000, auf den ersten Hilfsantrag zu I., über den aufgrund der erfolgreichen Berufung eine Entscheidung zu ergehen hat, jeweils weitere € 100.000, den zweiten Hilfsantrag zu I. ebenfalls jeweils weitere € 100.000 sowie gegen die Verurteilung zu III. und IV. je Prozessrechtsverhältnis jeweils € 50.000, mithin insgesamt € 1,6 Mio. Auf die Berufung der Beklagten zu 1. gegen die Verurteilung zu II. entfallen € 300.000 und auf den zweiten Hilfsantrag zu I., über den aufgrund der erfolgreichen Berufung eine Entscheidung zu ergehen hat, weitere € 100.000, mithin insgesamt € 400.000. Auf die auf weitergehende Verurteilung der Beklagten zu 1. gerichtete Berufung der Klägerin entfallen auf den Berufungsantrag zu I. € 100.000 und die Berufungsanträge zu II. und III. jeweils € 50.000, mithin weitere € 200.000.

- 114 Die Revision ist zur Rechtsfortbildung zuzulassen, § 543 Abs. 2 S. 1 Nr. 2, 1. Alt. ZPO. Zur Fortbildung des Rechts ist eine Entscheidung des Revisionsgerichts erforderlich, wenn der Einzelfall Veranlassung gibt, Leitsätze für die Auslegung von Gesetzesbestimmungen des materiellen oder formellen Rechts aufzustellen oder Gesetzeslücken auszufüllen (MüKoZPO/Krüger, 6. Aufl., ZPO § 543 Rn. 11). Dazu besteht im Streitfall Anlass, da Auslegung und Reichweite des Umarbeitungsbegriffs des § 69c Nr. 2 UrhG in Literatur und Rechtsprechung umstritten sind und letztlich die Auslegung eines unionsrechtlichen

Begriffs aus Artikel 4 Abs. 1 Buchst. b der Software-Richtlinie 2009/24/EG in Rede steht. Weder die Reichweite des Schutzes eines Computerprogramms noch die Definition des Umarbeitungsbegriffs sind in der Rechtsprechung bislang hinreichend abgesichert.