

Hanseatisches Oberlandesgericht

Urteil vom 17. Oktober 2012, 5 U 168/11

Gründe

I.

Die Klägerin nimmt die Beklagte aus Wettbewerbs- und Markenrecht auf Unterlassung, Auskunft, Schadensersatzfeststellung und Erstattung von Rechtsverfolgungskosten in Anspruch.

Die Klägerin, Inhaberin der für die Klassen 09, 16, 28, 38 und 41 registrierten deutschen Wortmarke „Runes of Magic...“, betreibt und vermarktet Online-Spiele, insbesondere das Fantasy-Spiel „Runes of Magic...“ mit ca. 4 Millionen registrierten Nutzern. Das Spiel, in dem „Gold“ als virtuelles Zahlungsmittel verwendet wird, steht den Spielern kostenlos auf der Website www.....de zur Verfügung; Einnahmen erzielt die Klägerin vor allem dadurch, dass sie an die Spieler sog. Diamanten verkauft, mit denen diese Gegenstände zur Benutzung durch ihre Spielfigur sowie „Gold“ als Spielwährung erwerben können. Der Preis des Goldes, das in einem virtuellen Auktionshaus auf der klägerischen Website gehandelt werden konnte, bis der Handel durch die Klägerin ausgesetzt wurde, wird dabei durch Angebot und Nachfrage bestimmt. Außerdem bietet die Klägerin auf ihrer Website ein Internetforum für Spieler an. Die Klägerin stellt in dem Spiel eine Programmierschnittstelle zur Verfügung, die es Spielern technisch ermöglicht, eigene kleine Programme, sog. Add-ons, in das Spiel einzubinden.

Die Beklagte zu 1), deren einziger Geschäftsführer der Beklagte zu 2) ist, betreibt die Website www.....de, auf der sie eine Vielzahl von Angeboten für Online-Spiele verbreitet und Foren unterhält. Das Internetportal erreicht monatliche Nutzerzahlen von mehreren Millionen. Inhaber der Domain war der Beklagte zu 2); mittlerweile ist ein Unternehmen mit Sitz auf den Seychellen als Domaininhaber registriert. Teil der Website ist die Rubrik „Forum“, die aus mehreren Unterforen besteht, in welche die Benutzer nach Eingabe eines Benutzernamens und einer E-Mail-Adresse eigene Beiträge einstellen können. Darunter befindet sich unter der Überschrift „The Black Market“ und der Untertitelzeile „Post any trade (virtual goods only) in this forum“ ein Forum namens „Trading“, welches ein Unterforum namens „Runes of Magic... Trading“ umfasst. In diesem Bereich wurde von verschiedenen Benutzern virtuelles Gold, das dem Spiel der Klägerin entstammt, zum Verkauf oder Tausch angeboten; außerdem wurden ganze Spieler-Accounts zum Tausch und Kauf angeboten. In

zumindest einem Fall bot sich ein von der Beklagten zu 1) eingesetzter Moderator als Mittelsmann für den Handel mit virtuellen Gegenständen an.

Ein weiteres Unterforum findet sich in der Rubrik „Other Online Games“ und trägt den Titel „Runes of Magic...“. Darunter heißt es: „Discuss anything about Runes of Magic... in this forum“; unterhalb dieses Textes finden sich Links zu Unterforen mit den Titeln „RoM Hacks, Bots, Cheats & Exploits“ sowie „RoM Black Market“; „RoM“ ist die in Spielerkreisen geläufige Abkürzung für „Runes of Magic...“. Bei den genannten Hacks, Bots, Cheats und Exploits handelt es sich um Zusatzprogramme bzw. Anwendungen (etwa bestimmte Tastenkombinationen) für das Online-Spiel Runes of Magic..., die den Spielern Möglichkeiten der Spielgestaltung bieten, die im Spiel selbst nicht oder nicht in dieser Art und Weise vorgesehen sind. In dem so bezeichneten Unterforum befindet sich unter der Kategorie „Sticky Threads“ unter anderem ein Eintrag zu einem Programm namens „Elverion’s RoM Bot“, der ebenso wie ein weiterer Diskussionsbeitrag unter dem Titel „RoM-Multihack“ über 200.000mal aufgerufen wurde. Elverion’s RoM Bot ist ein Programm, das in der Lage ist, bestimmte von einem Spieler auszuführende Aufgaben, entsprechend einem Roboter, automatisch durchzuführen. Die Beklagte zu 1) erzielt ihre Einnahmen aus Werbung auf ihren Seiten sowie durch den Verkauf einer eigenen virtuellen Währung, mit der unter anderem virtuelle Güter für andere Online-Spiele (nicht Runes of Magic...) erworben werden können.

Die Klägerin, deren allgemeine Geschäftsbedingungen unter anderem Regelungen über die Übertragung eines persönlichen Accounts eines Spielers, die Weitergabe virtueller Währung und die Nutzung von Software Dritter in dem Spiel enthält (Anlage K 13), sieht durch die Angebote auf der Website der Beklagten die Langzeitmotivation der Spieler und dadurch den Erfolg des Online-Spiels Runes of Magic... beeinträchtigt und begehrt deren Untersagung. Mit Schreiben vom 29.6.2010 mahnte die Klägerin die Beklagten ab. Die Beklagten lehnten unter dem 5.7.2010 die Abgabe der geforderten Unterwerfungserklärung ab, löschte jedoch im November 2010 eine Vielzahl von Forumseinträgen, die den Verkauf von Gold oder die Übertragung von Accounts betrafen.

Mit dem angefochtenen Urteil, auf das wegen der weiteren Einzelheiten des Sachverhalts Bezug genommen wird, hat das Landgericht der Klage (mit Ausnahme eines zurückgenommenen Teils des Kostenerstattungsantrags) stattgegeben. Zur Begründung hat es ausgeführt, die geltend gemachten Unterlassungsansprüche stünden der Klägerin aus §§ 3, 4 Nr. 10, 8 Abs. 2 Nr. 1 UWG zu. Das Unterhalten des Forums mit der Bezeichnung „Runes of Magic... Trading“, auf dem sog. Goldseller virtuelles Spielgold für das Online-Spiel der Klägerin angeboten haben, stelle unter dem Gesichtspunkt des Verleitens zum Ver-

tragsbruch eine gezielte Behinderung der Klägerin dar. Die Beklagte zu 1) sei Mitbewerberin der Klägerin und handele dabei durch den Beklagten zu 2), der als unmittelbar Handelnder auch selbst hafte. Das erforderliche Unterlauterkeitsmoment ergebe sich daraus, dass im Hinblick auf die klägerischen AGB, an deren Wirksamkeit keine Zweifel bestünden, sowohl der Goldverkäufer, der das Gold bei der Klägerin erspielt habe, als auch der Käufer, der es dort einsetzen wolle, ihr gegenüber vertragsbrüchig würden. Hierauf wirkten die Beklagten gezielt und bewusst hin, wodurch sie täterschaftlich handelten. Hierdurch werde das Spiel der Klägerin in wettbewerbswidriger Weise beschädigt, denn es liege auf der Hand, dass aus der Sicht des angesprochenen Verkehrs ein Online-Spiel, bei dem ehrliche Spieler benachteiligt würden, erheblich an Attraktivität einbüße. Aus denselben Erwägungen seien auch die geltend gemachten Ansprüche auf Unterlassung des vertragswidrigen Handels mit Spieleraccounts und der Abgabe von Software, die den Nutzern in vertragswidriger Weise Vorteile in dem Spiel verschaffe, begründet. Die Klägerin könne des Weiteren gem. § 14 Abs. 2 Nr. 1, Abs. 5 MarkenG beanspruchen, dass die Beklagten die Verwendung des Zeichens „Runes of Magic...“ im geschäftlichen Verkehr wie aus Anlage K 4 ersichtlich unterließen. § 23 Nr. 2 MarkenG stehe dem Unterlassungsanspruch nicht entgegen, denn die streitgegenständliche Zeichenbenutzung verstoße gegen die guten Sitten, wie sich aus den Ausführungen zu den wettbewerbsrechtlichen Ansprüchen ergebe. Der Auskunftsanspruch sei aus § 19 Abs. 1 und 2 MarkenG, § 9 UWG bzw. Gewohnheitsrecht i.V.m. § 242 BGB begründet, der Kostenerstattungsanspruch aus § 12 Abs. 1 Satz 2 UWG.

Hiergegen richtet sich die Berufung der Beklagten. Sie tragen vor, die Voraussetzungen der vom Landgericht angenommenen wettbewerbsrechtlichen Unterlassungsansprüche seien nicht gegeben. Es fehle bereits an geschäftlichen Handlungen i.S.d. § 2 Abs. 1 Nr. 1 UWG. Bei der gebotenen Berücksichtigung der betroffenen Grundrechte aus Art. 5 Abs. 1 GG könne bei Meinungsforen wie den hier streitgegenständlichen der erforderliche objektive Zusammenhang mit der Absatzförderung nicht angenommen werden, wenn diese wie hier nur die Nebenwirkung, nicht aber der Hauptzweck der Handlung sei. Angesichts der geringen Zahl der von der Klägerin geltend gemachten Rechtsverstöße im Verhältnis zu der Vielzahl sonstiger Benutzungen der Foren auf der Internetseite der Beklagten sowie des Umstandes, dass die Forenregeln ausdrücklich die Einhaltung der geltenden Gesetze verlangten, sei nicht ersichtlich, dass die Forumsteilnehmer verleitet oder bewegt würden, dort virtuelles Spielgold bzw. Accounts oder Software anzubieten. Die Beklagte zu 1) sei außerdem nicht Mitbewerberin der Klägerin. Ein konkretes Wettbewerbsverhältnis bestehe nicht; denn die Beklagte zu 1) stelle lediglich eine technische Infrastruktur in Form eines Internetforums zur Verfügung. Entgegen dem angefochtenen Urteil

seien auch gezielte unlautere Behinderungen durch Verleitung zum Vertragsbruch nicht gegeben. Nach den AGB der Klägerin seien die inkriminierten Handlungen nicht per se verboten, sondern nur unter einen Einwilligungsvorbehalt gestellt und im Fall der Software insoweit untersagt, als kostenpflichtige Optionen der Spiele umgangen würden. Außerdem sei die Grenze zwischen legalen spielunterstützenden Add-ons oder Makros einerseits und „Bots“, „Hacks“, „Cheats“ und „Exploits“ gar nicht eindeutig. Die Klägerin trage aber zu den Inhalten der ihrer Meinung nach rechtsverletzenden Programme nicht substantiiert vor. Gerade um diese Frage gehe es in den streitgegenständlichen Diskussionsforen der Beklagten aber unter anderem. Auch sei es möglich, dass die vom Landgericht untersagten Handlungen gerade ohne Vertragsbruch begangen würden, so wenn sie ausdrücklich gestattet wurden oder der Nutzer das angebotene Gold bzw. den angebotenen Account zuvor von einem nicht vertraglich gebundenen Dritten erworben hatte. Im Übrigen fehle es jedenfalls an der Verletzung wesentlicher Vertragspflichten, denn in Rede stünden allenfalls vertragliche Nebenpflichten, deren Verletzung auch kein ausreichendes Gewicht zukäme. Namentlich seien erhebliche Umsatzeinbußen der Klägerin durch den inkriminierten Handel auf der Website der Beklagten nicht dargetan. Außerdem genügten nach der Rechtsprechung des Bundesgerichtshofs an die Allgemeinheit gerichtete Anzeigen für das Tatbestandsmerkmal des Verleitens regelmäßig nicht. Hiernach liege auch kein unlauteres Ausnutzen fremden Vertragsbruchs vor. Der geltend gemachte Unterlassungsanspruch hinsichtlich des Zeichens „Runes of Magic...“ stehe der Klägerin ebenfalls nicht zu. Es liege schon keine Zeichenbenutzung durch die Beklagten im geschäftlichen Verkehr vor und die Benutzung beeinträchtige nicht die Herkunftsfunktion des Zeichens in Bezug auf identische Waren oder Dienstleistungen. Die Nutzer des Forums sähen in der Bezeichnung desselben mit den Worten „Runes of Magic...“ keinen Hinweis auf die Herkunft der dortigen Beiträge und Angebote von der Klägerin oder einem mit ihr verbundenen Unternehmen. Ebenso wenig seien die Voraussetzungen des § 14 Abs. 2 Nr. 2 oder Nr. 3 MarkenG erfüllt.

Die Beklagten beantragen:

Auf die Berufung der Beklagten wird das Urteil des Landgerichts Hamburg vom 30.06.2011 zum AZ: 327 O 741/10 aufgehoben und die Klage abgewiesen.

sowie hilfsweise:

Auf die Berufung der Beklagten das Urteil des Landgerichts Hamburg vom 30.06.2011 zum AZ: 327 O 741/10 aufzuheben und die Sache zur er-

neuten Verhandlung und Entscheidung, auch über die Kosten, an das Landgericht Hamburg zurückzuverweisen.

Die Klägerin beantragt,

die Berufung mit der Maßgabe zurückzuweisen, dass der Klageantrag zu I. 1. lauten soll: „zu unterlassen, im geschäftlichen Verkehr ein Forum zu unterhalten, in dem sogenannte Goldseller virtuelles Spielgold für das Onlinespiel ‚Runes of Magic...‘ anbieten, wie aus Anlagen K 1 und K 18 ersichtlich, der Antrag zu I.2. lauten soll: „zu unterlassen, im geschäftlichen Verkehr ein Forum zu unterhalten, in dem Accounts für das Onlinespiel ‚Runes of Magic...‘ angeboten werden wie aus Anlage K 2 ersichtlich, soweit nicht eine vorherige schriftliche Einwilligung der Klägerin vorliegt, und der Antrag zu I.3. lauten soll: „zu unterlassen, ein Forum zu unterhalten, in dem Software für das Onlinespiel ‚Runes of Magic...‘ angeboten wird, die nicht von der Klägerin autorisiert ist und die es den Spielern ermöglicht, Funktionen in Anspruch zu nehmen, die in dem Spiel ‚Runes of Magic...‘ nicht vorgesehen sind und/oder den Nutzern der Software Vorteile im Spiel verschaffen, wenn dies wie aus der Anlage K 3 ersichtlich erfolgt.“

Die Klägerin verteidigt das angefochtene Urteil und trägt vor, der Umfang der ihr aus dem Vorgehen der Beklagten entstehenden Schäden könne aus den unstrittigen Benutzerzahlen der Angebote der Beklagten geschlossen werden; bei den mit den Anlagen K 1 bis K 4 dokumentierten Sachverhalten handele es sich nur um beispielhaft vorgetragene Fälle. Effektive Möglichkeiten, Regelverstöße ihrer Spieler außerhalb des Spielbetriebs zu verhindern, stünden ihr wegen der durch die Beklagten ermöglichten Anonymität der inkriminierten Transaktionen nicht zu Gebote. Die Beklagten könnten sich nicht auf das Grundrecht der Meinungsfreiheit berufen, denn die Klage wende sich nur gegen die Handelsbereiche des Internetportals, die nicht der Meinungsäußerung dienten. Das Vorgehen der Beklagten zu 1) erfülle die Voraussetzungen einer geschäftlichen Handlung; die Internetplattform fördere zielgerichtet sowohl den Absatz der Gold, Accounts bzw. Software anbietenden Nutzer als auch die eigenen Werbeeinnahmen der Beklagten zu 1), ohne dass ein ideeller Hauptzweck erkennbar wäre. Die Beklagte zu 1) sei auch Mitbewerberin der Klägerin, nämlich im Hinblick auf die von beiden Seiten angebotenen Foren und den Verkauf virtueller Güter für das Spiel „Runes of Magic...“. Entgegen dem Vorbringen der Beklagten sei zudem ein Verleiten zum Vertragsbruch gegeben. Eine Übertragung von Spielgold oder Accounts sei ebenso wenig wie der Handel mit der von dem tenorierten Verbot erfassten Software ohne Vertragsbruch denkbar. Durch die Schaffung eines Handelsplatzes und Erleichterung der Abwicklung des Handels ver-

leite die Beklagte zu 1) die Nutzer zu den Vertragsbrüchen. Darüber hinaus habe das Landgericht auch den markenrechtlichen Unterlassungsanspruch zu Recht bejaht. Die Beklagte zu 1) verwende das Zeichen herkunftshinweisend und nicht nur rein beschreibend; die Verwendung diene lediglich der Förderung von Rechtsverletzungen zulasten der Klägerin. Die Beklagte zu 1) hafte für ihre eigenen Verstöße, hilfsweise als Störerin. Der Beklagte zu 2) hafte als deren Geschäftsführer auch persönlich.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Parteivorbringens wird auf die zwischen den Parteien gewechselten Schriftsätze nebst Anlagen Bezug genommen.

II.

1. Die zulässige Berufung hat in der Sache keinen Erfolg. Zu Recht und mit jedenfalls weitgehend zutreffender Begründung hat das Landgericht der Klage stattgegeben. Der Senat hat sich lediglich veranlasst gesehen, die Unterlassungsansprüche entsprechend der Fassung der klägerischen Sachanträge in der Berufungsinstanz zu präzisieren, um die jeweilige konkrete Verletzungsform, hinsichtlich deren eine Wiederholungsgefahr besteht, genauer darzustellen.

Im Einzelnen gilt Folgendes:

a) Antrag zu I.1.

Der geltend gemachte Unterlassungsanspruch hinsichtlich des Handels mit virtuellem Spielgold steht der Klägerin aus §§ 3, 4 Nr. 10, 8 Abs. 1, 2, 3 Nr. 1 UWG zu.

aa) Zutreffend hat das Landgericht den Tatbestand der geschäftlichen Handlung bejaht. Entgegen den Einwänden der Beklagten ist insbesondere der erforderliche objektive Zusammenhang mit der Förderung des Absatzes von Waren oder Dienstleistungen gegeben. Die inkriminierte Handlung der Beklagten – das Unterhalten des aus den Anlagen K 1 und K 18 ersichtlichen Unterforums – steht sowohl mit dem Absatz des eigenen Unternehmens der Beklagten als auch des fremden Unternehmens der in dem Forum handelnden Nutzer in objektivem Zusammenhang. Die Beklagte zu 1) fördert hierdurch, abgesehen von dem Absatz ihrer in der Bereitstellung der Infrastruktur für den Handel der Benutzer liegenden Dienstleistung, die sie unentgeltlich anbietet, mittelbar auch ihren Absatz von Werbedienstleistungen, denn die Veröffentlichung und Unterhaltung eines attraktiven Handelsplatzes ist geeignet, die für Werbekunden maßgebliche Aufmerksamkeit einer Vielzahl von Internetnutzern zu schaffen. Daneben fördert sie fremden Wettbewerb. Hierbei kommt es nicht darauf an, ob die bisher in dem Forum als Anbieter oder Abnehmer virtuellen Goldes auf-

getretenen Nutzer ihrerseits tatsächlich als Unternehmer oder nur als Private (vgl. dazu Köhler/Bornkamm, UWG-Kommentar, 30. Aufl. 2012, § 2 UWG Rn. 18) gehandelt haben, denn die Vorschrift des § 2 Abs. 1 Nr. 1 UWG setzt nach ihrem eindeutigen Wortlaut nicht voraus, dass eine Absatzförderung tatsächlich eintritt. Erforderlich ist vielmehr nur die objektive Eignung zur und funktionale Ausrichtung auf die Absatzförderung (vgl. Köhler/Bornkamm, a.a.O., Rn. 37 ff., 48). Dies ist hier aber jedenfalls gegeben, denn die Plattform ermöglicht es gewerblichen Verkäufern in gleicher Weise wie Privatpersonen, ihr Spielgold anzubieten.

Außer der objektiven Eignung ist auch die erforderliche funktionale Ausrichtung des Forums auf die Absatzförderung zu bejahen. Zu Recht entnimmt das Landgericht der Benennung des Forums „Runes of Magic... Trading“ sowie den unstrittigen weiteren Umständen, insbesondere der Überschrift „The Black Market“ und der Aufforderung „post any trade (virtual goods only) in this forum“ sowie dem eigenen Handel der Beklagten mit virtuellem Gold, dass der Handel durch die Nutzer in dem streitgegenständlichen „Forum“ nicht nur zufällig stattfindet, sondern dieses einen hierauf gerade angelegten virtuellen Handelsplatz darstellt. Soweit sich die Beklagten demgegenüber auf den unter Art. 5 Abs. 1 GG fallenden ideellen Zweck des Meinungs austauschs berufen, verkennen sie, dass ein auch diese Form der Nutzung des Forums betreffendes Verbot nicht streitgegenständlich, sondern nur das Verfügbarhalten der Infrastruktur für den virtuellen Goldhandel („Trading“). Dieses Verhalten fällt aber als solches schon nicht in den Schutzbereich des Grundrechts auf Meinungsfreiheit. Das Angebot einer Plattform zum Meinungs austausch ist von dem Verbot – wie die vom Senat gewählte Tenorfassung verdeutlichen soll – gerade nicht erfasst.

bb) Im Ergebnis ebenfalls zutreffend hat das Landgericht angenommen, dass die Klägerin Mitbewerberin der Beklagten zu 1) i.S.d. § 2 Abs. 1 Nr. 3 UWG ist. Nach der dortigen Legaldefinition wird der Begriff des Mitbewerbers durch das Merkmal des konkreten Wettbewerbsverhältnisses bestimmt. Dieses ist aber zwischen den Parteien ohne weiteres anzunehmen. Ein Spieler kann sowohl bei der Klägerin als auch in dem Forum der Beklagten zu 1) Spielgold erwerben. Dass die Beklagte zu 1) nicht selbst als Veräußerin des Goldes auftritt, sondern lediglich die Infrastruktur für den Handel durch ihre Nutzer zur Verfügung stellt, ändert nichts daran, dass ihr Verhalten konkret geeignet ist, ihren Absatz gerade zum Nachteil des Absatzes der Klägerin zu fördern (vgl. zu diesem Wechselwirkungskriterium Köhler/Bornkamm, a.a.O., Rn. 102). Denn wer in dem Forum der Beklagten Gold erwirbt (und ihr dadurch zumindest durch den Besuch ihrer Seite im Hinblick auf deren Werbewert einen Vorteil verschafft), muss dieses nicht mehr bei der Klägerin tun.

cc) Des Weiteren stellt das von dem Klageantrag zu I.1. erfasste Verhalten auch eine gezielte, unlautere Behinderung der Klägerin i.S.d. § 4 Nr. 10 UWG dar.

Der Senat lässt dabei offen, ob die Voraussetzungen der in der Rechtsprechung anerkannten Fallgruppe des Verleitens zum Vertragsbruch erfüllt sind (1), denn das Verhalten der Beklagten stellt sich auch unabhängig davon als unlauter dar (2).

(1) Allerdings hat das Landgericht aufgrund der Gesamtumstände des streitgegenständlichen Forums zu Recht angenommen, dass die Beklagten dem inkriminierten Goldhandel objektiv Vorschub leisten. Wie dargestellt hat die Beklagte zu 1) ein Forum für Online-Spiele eingerichtet und unterhält es (unter Einsatz ihrer Administratoren), das die Überschriften „The Black Market“ und „Trading“ aufweist. Daneben betreibt sie auf ihrer Seite einen eigenen Handel mit ihrer virtuellen Währung e.....gold und ermöglicht zudem den Handel mit Gold für andere Online-Spiele. Angesichts dessen konnten die Nutzer der Website der Beklagten, wie das Landgericht zutreffend ausgeführt hat, das Unterforum nicht anders verstehen als eine von der Beklagten zu 1) eigens zu diesem Zweck geschaffene Gelegenheit zum – anonymen, ggf. auch über Mittelsmänner abzuwickelnden – „Schwarzhandel“ mit virtuellen Gegenständen aus dem Spiel der Klägerin, namentlich mit Spielgold. Des Weiteren macht die Klägerin zu Recht geltend, dass nach Ziff. 10.4 ihrer AGB den Spielern der Handel mit Spielgold gegen Geld ausnahmslos untersagt ist. Der von den Beklagten angeführte Erlaubnisvorbehalt bezieht sich nur auf „Items“, die nach dem Satz 1 der Klausel eindeutig von Gold unterschieden werden, bzw. auf den Erwerb von „Items“ gegen Gold. Durchgreifende Bedenken an der Wirksamkeit dieser Klausel sind weder vorgetragen noch sonst ersichtlich.

Nach Auffassung des Senats steht der Annahme eines Verleitens zum Vertragsbruch auch nicht entgegen, dass die Angebote von Spielgold in dem Forum der Beklagten nicht ausnahmslos von solchen Nutzern stammen müssen, die vertraglich mit der Klägerin verbunden sind, sondern der Handel auch über Dritte abgewickelt werden kann, denen das Gold von einem Spieler überlassen worden ist. Denn in einem solchen Fall liegt der Vertragsbruch des Spielers gerade in der Weitergabe des Goldes an den Dritten. Außerdem kommen – wie das Landgericht zutreffend ausgeführt hat – als Ankäufer nur solche Personen in Betracht, die das Gold entgegen dem vertraglichen Verbot in dem Spiel einsetzen wollen, denn nur für diese hat der Kaufgegenstand einen Wert.

Der Senat folgt des Weiteren nicht dem Einwand der Beklagten, wonach der Annahme einer Wettbewerbsbehinderung in Form des Verleitens zum Vertragsbruch im vorliegenden Fall entgegenstehe, dass es sich entgegen den nach

der Rechtsprechung des Bundesgerichtshofs (vgl. BGH, GRUR 1997, 920 – Automatenaufsteller) geltenden Anforderungen an diese Fallgruppe bei der Vertragspflicht, den Handel mit Spielgold zu unterlassen, nicht um eine Hauptpflicht handele. Zwar ist hieran zutreffend, dass das Verbot in keinem synallagmatischen Verhältnis mit der Pflicht der Klägerin steht, den Zugang zu dem Spiel zu ermöglichen. Jedoch kommt es auf die formale Frage, ob die verletzte Pflicht in dem Vertragsverhältnis als Haupt- oder Nebenpflicht nicht abschließend an. Der Bundesgerichtshof betrachtet die Verletzung vertraglicher Hauptpflichten zwar als eine hinreichende, aber nicht als eine notwendige Bedingung des wettbewerbswidrigen Verleitens zum Vertragsbruch. Maßgeblich ist, ob sich das Verleiten auf eine wesentliche Vertragspflicht bezieht, worunter Hauptpflichten im schuldrechtlichen Sinn in der Regel fallen, während vertragliche Nebenpflichten in der Regel nicht als wesentlich anzusehen sein sollen (vgl. BGH, NJW 1960, 1853 – JURIS Rn. 27). Im vorliegenden Fall ist aber, wie die Klägerin nachvollziehbar dargelegt hat, die Einhaltung des Verbots für die Spielbalance und damit für den langfristigen Erfolg des Spielangebots der Klägerin von ganz wesentlicher Bedeutung. Der Handel mit virtueller Währung zu für die Klägerin nicht kontrollierbaren Bedingungen ist geeignet, das Geschäftsmodell der Klägerin zu gefährden, denn der Erfolg jedes als kompetitiv konzipierten Spiels steht und fällt mit der Gleichheit der Wettbewerbsbedingungen der Spieler. Diese sind indes beeinträchtigt, wenn einzelne Spieler sich durch billiger oder in größeren Mengen als im Spiel der Klägerin selbst angebotenes Gold Fertigkeiten verschaffen, die ihr Vorankommen in dem Spiel erleichtern. Diese durch das Anlagenkonvolut K 10 weiter plausibilisierte Erwägung wird auch nicht dadurch in Frage gestellt, dass der Vorstandsvorsitzende der F... AG in einem Schreiben an einen Aktionär das Problem der Goldseller als nicht gravierend dargestellt hat, denn es ist nicht ungewöhnlich, dass eine Aktiengesellschaft gegenüber ihren Anteilseignern bestrebt ist, Gefahren für ihr Geschäftsmodell zu bagatellisieren.

Allerdings setzt nach der Rechtsprechung des Bundesgerichtshofs das Verleiten zum Vertragsbruch weiter voraus, dass gezielt und bewusst darauf hingewirkt wird, dass ein anderer seine Vertragspflichten verletzt (vgl. BGH, GRUR 2009, 173, 175 – bundesligakarten.de m.w.N.), wofür eine an einen unbestimmten Personenkreis gerichtete Suchanfrage in aller Regel nicht ausreicht (vgl. BGH, a.a.O., Tz. 32). Insoweit macht die Klägerin zwar zutreffend geltend, dass die Erwägung des Bundesgerichtshofs, der Anfragende wolle sich erkennbar nicht unbegrenzt verpflichten und sich daher die Entscheidung über die Annahme oder Ablehnung eines auf seine Anfrage eingehenden Angebots vorbehalten, auf den vorliegenden Fall nicht ohne weiteres übertragbar. Denn die Beklagte zu 1), die durch ihr Forenangebot lediglich als Vermittlerin der Transaktionen

Dritter auftritt, ist auf die Möglichkeit der Begrenzung des Handelsvolumens nicht zwingend angewiesen. Dies ändert aber nichts daran, dass sie sich nach ihren Forenregeln immerhin vorbehält, Einträge von Nutzern zu löschen, und so das konkrete Zustandekommen eines Goldhandels noch unterbinden kann.

Ob dies der Einordnung des Verhaltens der Beklagten in die Fallgruppe des Verleitens zum Vertragsbruch entgegensteht, kann allerdings offenbleiben, denn die Unlauterkeit ergibt sich nach Auffassung des Senats jedenfalls aus einem weiteren Gesichtspunkt.

(2) Indem die Beklagte zu 1) in der näher beschriebenen Weise Gelegenheit zum Handeltreiben mit Spielgold bietet, wirkt sie beeinträchtigend auf das Produkt der Klägerin, das Spiel „Runes of Magic...“, ein. Wie bereits ausgeführt, ist die Möglichkeit, von anderen Quellen als der Klägerin selbst virtuelle Währung für das Spiel zu beziehen, nicht nur geeignet, den eigenen Absatz der Klägerin zu verringern, bei der für echtes Geld sogenannte Diamanten erworben und in Spielgold umgetauscht werden können bzw. zumindest zeitweise konnten. Hinzu kommt vielmehr die naheliegende Schädigung des Spiels als solchen. Wie das Landgericht zutreffend ausgeführt hat, liegt es auf der Hand, dass die Benachteiligung ehrlicher Spieler gegenüber solchen, die sich Gold preiswert zu kaufen und so ihre Chancen in dem Spiel erhöhen, die Attraktivität des Spiels herabsetzen und damit langfristig das Geschäftsmodell der Klägerin beeinträchtigen und letztlich gar gefährden können. Anders als über das von ihr selbst betriebene virtuelle Auktionshaus, in dem „Items“ und Gold gehandelt werden können, hat die Klägerin in Bezug auf Angebote Dritter außerhalb ihres Spiels keine Möglichkeit, die Preise und Mengen der Handelsware, insbesondere der Währung zu kontrollieren und – bis hin zur vollständigen Aussetzung des Handels – so zu gestalten, dass negative Effekte auf die Motivation derjenigen Spieler, die sich nur durch das Lösen von Aufgaben durch die Spielhierarchie bewegen wollen, voraussichtlich ausbleiben. Auch ist nicht davon auszugehen, dass die „Goldseller“ von sich aus die Gewähr bieten, die Spielbalance zu wahren. Vielmehr dürfte deren Interesse allein dahin gehen, möglichst schnell das von ihnen erspielte oder auf andere Weise erlangte Gold abzusetzen, erforderlichenfalls auch zu verramschen. Je mehr aber in der Folge der Wert des Goldes sinkt, desto mehr Spieler werden den Zukauf von Gold erwägen, statt sich dieses mühevoll zu erarbeiten, wie es dem eigentlichen Sinn eines Strategiespiels entspricht. Dies gilt umso mehr, sofern es sich bei dem angebotenen Gold um solches handelt, das mit nicht zugelassenen Mitteln (insbesondere der unter dem Klageantrag zu I.3. streitgegenständlichen Software) erlangt wurde.

Bei der gebotenen Gesamtwürdigung aller Umstände (vgl. BGH, GRUR 2010, 346, 347 f. – Rufumleitung; GRUR 2004, 877, 879 – Werbeblocker) ergibt sich

die Unlauterkeit mithin daraus, dass die Beklagten das Angebot der Klägerin gleichzeitig ausnutzen und untergraben. Zwar ist das Anbieten von Zubehör für ein am Markt durchgesetztes Produkt eines anderen selbst dann nicht ohne weiteres unzulässig, wenn der Anbieter des Originalprodukts die Zubehörware auch seinerseits anbietet (vgl. BGH, GRUR 1996, 781, 782 – Verbrauchsmaterialien; GRUR 1990, 528, 530 – Rollenclips m.w.N.). Anders stellt es sich hingegen dar, wenn wie hier das Konkurrenzangebot zugleich geeignet ist, das Ursprungsprodukt bzw. dessen Absatz zu beschädigen, und den Anbieter desselben daher letztlich zwingt, sein Produkt zu verändern – im vorliegenden Fall etwa durch Einführung eines anderen virtuellen Bezahlsystems (vgl. Harte-Bavendamm/Henning-Bodewig-Omsels, UG, 2. Aufl. 2009, § 4 Rn. 107 m.w.N.: „parasitäres Ausnutzen“; ähnlich BGH, GRUR 2000, 521, 526 – Modulgerüst zu § 1 UWG a.F.: Beeinträchtigung der Originalware als Grenze des Kompatibilitätsinteresses des Mitbewerbers). Zu berücksichtigen ist weiter, dass es für die Beklagte zu 1) ohne größeren Aufwand möglich wäre, ihr Internetangebot so zu gestalten, dass ein die Klägerin potentiell schädigender Handel mit Gold unterbliebe oder die Nutzer jedenfalls zu ihm nicht mehr veranlasst würden. Insbesondere könnte ein reines Diskussionsforum ohne weiteres mit anderen Überschriften als „Black Market“ und „Trading“ versehen werden. Auch könnte die Beklagte zu 1) deutlicher als geschehen darauf hinweisen, dass ein Handel mit Spielgold der Klägerin auf ihrer Seite nicht erwünscht ist. Demgegenüber stehen der Klägerin selbst offenkundig keine ebenso unaufwändigen Möglichkeiten zu Gebote, sich gegen den Goldhandel außerhalb ihres Spiels zur Wehr zu setzen.

Ob aus den genannten Erwägungen außer dem Tatbestand der unlauteren Behinderung (§ 4 Nr. 10 UWG) auch derjenige des „Einschiebens in eine fremde Serie“ gem. § 4 Nr. 9 UWG (vgl. exempl. BGH, GRUR 2005, 349, Rn. 33 – Klemmbausteine III m.w.N.) erfüllt ist, auf den sich die Klägerin nur hilfsweise stützt, kann demnach dahinstehen.

dd) Die Beklagten haften für den Wettbewerbsverstoß täterschaftlich. Die Tatbestandsmerkmale der gezielten Behinderung i.S.d. § 4 Nr. 10 UWG sind aus den oben genannten Gründen durch die Beklagte zu 1) verwirklicht worden, so dass es auf die Voraussetzungen einer Haftung als Störerin nicht ankommt. Die Unterlassungshaftung des Beklagten zu 2) folgt daraus, dass er als einziger Geschäftsführer der Beklagten zu 1) deren Verhalten entweder aktiv veranlasst hat oder es zumindest hätte unterbinden können (vgl. BGH, GRUR 2005, 1061 – Telefonische Gewinnauskunft, Rn. 36 m.w.N.).

ee) Die durch die rechtswidrige Erstbegehung begründete Wiederholungsfahr besteht mangels von den Beklagten abgegebener Unterwerfungserklärungen

gen fort (vgl. Köhler/Bornkamm, a.a.O., § 8 Rn. 1.33 f.). Durch die Löschung einzelner Forumsinhalte allein wird sie nicht beseitigt.

b) Antrag zu I.2.

Ebenfalls zu Recht hat das Landgericht unter Bezugnahme auf seine Ausführungen zu dem Goldhandel auch den auf die Unterlassung des Handels mit Spieler-Accounts gerichteten Antrag gegen beide Beklagte für begründet gehalten. Dies folgt schon aus der Erwägung, dass mit den Accounts auch sämtliche virtuellen Gegenstände ihren Besitzer wechseln, darunter auch das Spielgold, so dass die soeben erörterten Argumente hier entsprechend gelten.

Zwar ist, wie die Beklagten im Ausgangspunkt zutreffend geltend machen, die Übertragung von Accounts nach den allgemeinen Geschäftsbedingungen der Klägerin nicht grundsätzlich verboten. Zulässig ist sie aber nach Ziff. 9.7 der AGB nur mit Einwilligung der Klägerin und gegen Entgelt. Hiermit verfolgt die Klägerin nicht nur ein legitimes Gewinnerzielungsinteresse, sondern behält sich auch die Kontrolle über beabsichtigte Transaktionen vor. Dadurch ist sie in der Lage, der oben (1.) näher beschriebenen Gefahr der Wettbewerbsverzerrung in dem Spiel „Runes of Magic...“ und der daraus resultierenden Beeinträchtigung der Langzeitmotivation der Spieler zu steuern – etwa indem sie die Weitergabe sehr werthaltiger Accounts einschränkt oder ganz unterbindet und zudem kontrollieren kann, ob es sich bei den Account-Anbietern um solche handelt, die die Weitergabe von Accounts gewerbsmäßig betreiben. Soweit die Beklagten Bedenken gegen die in der die Weitergabe von Accounts betreffenden AGB-Klausel enthaltene Haftungsfreizeichnung erheben, vermag der Senat ihnen nicht zu folgen. Dabei kann offenbleiben, ob die Haftungsfreizeichnung gegen § 307 oder § 309 Nr. 7b BGB verstößt, denn vorliegend kann es allein darauf ankommen, ob das Verbot mit Erlaubnisvorbehalt als solches wirksam ist, nicht hingegen auf die Frage möglicher Haftungsfolgen bei erlaubter Übertragung eines Accounts. Die Klausel ist insoweit teilbar, so dass jeder Regelungsteil gesondert zu betrachten ist (vgl. Palandt-Grüneberg, BGB-Kommentar, 71. Aufl. 2012, Vorb. v. § 307 BGB Rn. 11 m.w.N.). Bedenken gegen die Wirksamkeit der Bestimmung, dass Accounts nur mit Einwilligung der Klägerin übertragen werden dürfen, sind aber weder vorgetragen noch sonst ersichtlich. Denn es handelt sich, wie die Klägerin zutreffend ausführt, der Sache nach um eine Vertragsübernahme, die bereits nach dem dispositiven Gesetzesrecht nicht ohne Zustimmung der Klägerin wirksam wäre (vgl. Palandt-Grüneberg, a.a.O., § 398 BGB Rn. 42).

c) Antrag zu I.3.

Auch für das Unterlassungsbegehren bezüglich der Software gelten die obigen Ausführungen entsprechend. Entgegen der Auffassung der Beklagten kommt es hier nicht darauf an, ob die konkreten, aus der Anlage K 3 ersichtlichen Software-Angebote unter Verstoß gegen die klägerischen AGB unterbreitet worden sind oder ob die Anbietenden jeweils die gem. 9.4 erforderliche Einwilligung der Klägerin eingeholt hatten bzw. es sich um nicht zu beanstandende Software (etwa sog. Add-ons) handelte. Vielmehr genügt es auch hier, dass die Beklagten im eigenen Absatzförderungsinteresse einen virtuellen Marktplatzes zum effektiven Handel mit Software bzw. Anwendungen der in der Überschrift des Unterforums („Hacks, Bots, Cheats & Exploits“) bezeichneten Art unterhalten. Denn jedenfalls bei Hacks, Bots und Cheats handelt es sich unstreitig um Hilfsmittel, mit denen die Chancen des sie nutzenden Spielers regelwidrig erhöht werden und für die daher die Erwägungen, auf die bereits oben (1.) die Wettbewerbswidrigkeit des Goldhandels gestützt worden ist, in besonderem Maße gelten. Entgegen dem Vorbringen der Beklagten verleitet der Titel auch gerade zur Weitergabe derartiger Software innerhalb des Forums und wird von dem angesprochenen Benutzerkreis trotz der Unterüberschrift „discuss anything about...“ jedenfalls nicht nur als Aufforderung verstanden, über derartige Angebote zu diskutieren.

d) Antrag zu I.4.

Im Ergebnis zu Recht hat das Landgericht auch dem auf die Unterlassung der Verwendung des Zeichens „Runes of Magic...“ gerichteten Antrag gem. § 14 Abs. 2 Nr. 1 MarkenG stattgegeben. Die Wortfolge ist identisch mit der unstreitig für die Klägerin eingetragenen deutschen Wortmarke „Runes of Magic...“. Diese haben die Beklagten auch im geschäftlichen Verkehr benutzt, denn sie betreiben ihr Internetportal, auf dem sich das hier streitgegenständliche Forum befindet, in der Absicht, durch Werbung und Absatz von virtuellen Waren Gewinne zu erzielen. Die Verwendung des Zeichens ist dabei auch gerade markenmäßig erfolgt. Hinsichtlich des Handels mit Gold und Accounts, also des entsprechenden Inhalts des Unterforums „Black Market“ ist das Zeichen von den Beklagten in der klassischen Markenfunktion, nämlich als Herkunftshinweis verwendet worden. Die Angabe des Spielnamens dient gerade dazu, die angesprochenen Nutzer darüber zu informieren, dass die virtuellen Gegenstände, mit denen in dem Forum gehandelt werden soll, aus dem Spiel „Runes of Magic...“ der Klägerin stammen und daher von den Erwerbern auch dort verwendet werden können.

Demgegenüber liegt hinsichtlich der unter die Forenüberschrift „Hacks, Bots, Cheats & Exploits“ fallenden Software eine Verwendung des klägerischen Zeichens als Herkunftshinweis fern, denn die angesprochenen Nutzer werden

kaum annehmen, dass die Klägerin selbst (oder auch nur durch ein verbundenes anderes Unternehmen) Programme herstellen wird, die regelwidrige Eingriffe in ihr Spiel ermöglichen. Allerdings machen die Beklagten selbst geltend, dass der Titel des Unterforums „Hacks...“ nicht ausschließlich auf verbotene Software verweist, sondern auch erlaubte Hilfsprogramme wie z.B. Makros. Dass bei solchen jedenfalls ein erheblicher Teil des angesprochenen Verkehrs die Markennennung gerade als Herkunftshinweis auf die Klägerin verstehen wird, liegt aber nicht fern (vgl. zum Maßstab Ingerl/Rohnke, MarkenG, 3. Aufl. 2010, § 14 Rn. 143 m.w.N.). Im Übrigen folgt aus der Systematik des Markengesetzes, dass auch die bloße Nennung einer fremden Marke als Bestimmungsangabe für das eigene Produkt als unter § 14 MarkenG fallender herkunftshinweisender Gebrauch aufzufassen ist, denn anderenfalls liefe die Ausnahmenvorschrift des § 23 Nr. 3 MarkenG leer (vgl. Ingerl/Rohnke, a.a.O., § 14 Rn. 326).

Die identische Zeichennutzung ist auch für mit den Waren und Dienstleistungen, für die die klägerische Marke Schutz genießt, identische Waren oder Dienstleistungen erfolgt (Doppelidentität i.S.d. § 14 Abs. 2 Nr. 1 MarkenG). Denn die Eintragung der Marke umfasst unter anderem Spielsoftware und Zusatzteile dafür (Klasse 09).

Im Ergebnis zutreffend hat das Landgericht weiter angenommen, dass dem markenrechtlichen Unterlassungsanspruch der Klägerin nicht die Schutzschranke des § 23 MarkenG entgegensteht. Zwar handelt es sich vorliegend um einen unter § 23 Nr. 3 MarkenG fallenden Gebrauch des Zeichens „Runes of Magic...“. Entgegen dem angefochtenen Urteil kommt diese Vorschrift und nicht die des § 23 Nr. 2 MarkenG in Betracht, denn diese betrifft beschreibende, nicht aber die hier gegebenen herkunftshinweisenden Informationen (vgl. OLG Köln, Magazindienst 2001, 180 – JURIS Rn. 36). Hiervon ausgehend kann den Beklagten die Schutzschranke des § 23 MarkenG aber schon deshalb nicht zugutegehalten werden, weil die streitgegenständliche Zeichennutzung nicht notwendig i.S.d. § 23 Nr. 3 MarkenG ist. Zwar stellt sie sicher, dass die Forennutzer erfahren, für welches Spiel die virtuellen Gegenstände bestimmt sein sollen, mit denen in den Foren gehandelt werden kann (vgl. zu diesem Verständnis der Notwendigkeit BGH, GRUR 2005, 423 – Staubsaugerfiltertüten – JURIS Rn. 22; EuGH, GRUR 2005, 509, 511 – Gillette [zu Art. 6 Abs. 1 der RL 89/104 EWG]). Nachdem unstrittig auch die – nicht markenrechtlich geschützte – Bezeichnung „RoM“ bei den Spielern, also dem angesprochenen Verkehr, gebräuchlich ist, kann aber schon nicht angenommen werden, dass die Benutzung des ausgeschriebenen Namens praktisch das einzige Mittel ist, um der Öffentlichkeit verständliche und vollständige Informationen über die Bestimmung der Foren zu geben (vgl. zu diesem Maßstab EuGH, a.a.O., S. 511 f.). Des Weiteren ist das Tatbestandsmerkmal der Notwendigkeit nach Auffassung des Senats erst dann erfüllt, wenn

sich die Markenverwendung gerade in ihrer konkreten Ausgestaltung, namentlich in ihrem konkreten Umfang als erforderlich erweist (so auch Ingerl/Rohnke, a.a.O., § 23 Rn. 119 m.w.N., str.). Dies wäre hier aber selbst dann zu verneinen, wenn sich die Benutzung der Wortmarke „Runes of Magic... entgegen dem soeben Gesagten als unerlässlich erweisen sollte. Denn es kann jedenfalls nicht als notwendig angesehen werden, die Wortmarke, wie aus der Anlage K 4 ersichtlich, als Forumsüberschrift in Alleinstellung zu verwenden. Der erforderliche Herkunftshinweis bezüglich der in dem Forum anzubietenden und zu erwerbenden Gegenstände könnte vielmehr auch durch eine – markenmäßig weniger invasive – Bezeichnung mit Zusätzen gewährleistet werden.

Im Übrigen hat das Landgericht zu Recht angenommen, dass die streitgegenständliche Markennutzung gegen den Lauterkeitsvorbehalt, unter dem die Schutzschranke des § 23 MarkenG ihrerseits steht, verstößt. Nach der Rechtsprechung des Bundesgerichtshofs ist die Frage, ob die Nutzung einer fremden Marke in unlauterer Weise erfolgt, ist aufgrund einer Gesamtwürdigung aller Umstände des Einzelfalls zu beurteilen; dabei können die Wertungen, wie sie bei der Beurteilung der anständigen Gepflogenheiten in Gewerbe oder Handel im Sinne von Art. 6 Abs. 1 MarkenRL und § 23 Nr. 2 MarkenG vorzunehmen sind, herangezogen werden (vgl. BGH, GRUR 2011, 1043, 1047 – TÜV II; GRUR 2009, 1162, 1164 – DAX; Ingerl/Rohnke, a.a.O., § 23 Rn. 15, je m.w.N.) Danach darf der Dritte den berechtigten Interessen des Markeninhabers nicht in unlauterer Weise zuwiderhandeln (vgl. EuGH GRUR Int 1999, 438 Tz. 61 – BMW/Deenik; GRUR 2007, 971, 973 – Céline; konkretisierend EuGH, GRUR 2005, 509, 511 – Gillette).

Nach diesem Maßstab hat das Landgericht im Ergebnis zutreffend auf die Erwägungen, aus denen die Wettbewerbswidrigkeit des Unterhaltens der Foren zum Handel mit virtuellen Gegenständen und zur Weitergabe von regelwidriger Software oder sonstigen Spielerleichterungen folgt, zugleich die Unlauterkeit der Markennutzung gestützt. Zwar sind die Beurteilungskriterien nicht deckungsgleich, denn das Interesse an einem lauterem Wettbewerb entspricht nicht in jeder Hinsicht demjenigen am Schutz der eigenen Marke. Andererseits ist aber anerkannt, dass die Berücksichtigung wettbewerbsrechtlicher Gesichtspunkte bei der Anwendung des § 23 MarkenG – im Hinblick auf den wettbewerbsrechtlichen Charakter der Vorschrift (vgl. Ströbele/Hacker, 10. Aufl. 2012, § 23 Rn. 96) – nicht ausgeschlossen ist, solange die Gesamtwürdigung nicht allein auf sie gestützt wird (vgl. Ingerl/Rohnke, a.a.O., § 23 Rn. 10 m.w.N.).

Hinzu kommt, dass das streitgegenständliche Verhalten der Beklagten, wie aus Anlage K 4 ersichtlich, auch gerade die klägerische Marke als solche beeinträchtigt. Die Beklagten nutzen die Wortmarke, die ausweislich der erheblichen An-

zahl bei der Klägerin registrierter Spieler (4 Mio.) eine hohe Bekanntheit genießt, als Überschrift oder Teil der Überschrift mehrerer Unterforen ihres Internetportals, in denen mit Gegenständen gehandelt wird, welche, wie ausgeführt, geeignet sind, das mit der Marke bezeichnete Originalprodukt der Klägerin zu beschädigen (vgl. zu dieser Konstellation Ströbele/Hacker, a.a.O., § 23 Rn. 103 unter Hinweis auf die zu § 1 UWG a.F. ergangene Entscheidung des BGH, 2000, 521, 526 – Modulgerüst). Dies stellt eine den Interessen der Klägerin als Markeninhaberin zuwiderlaufende Ausnutzung der Unterscheidungskraft und Wertschätzung ihrer bekannten Marke dar. Dabei ist spätestens an dieser Stelle auch zu berücksichtigen, dass die Beklagten die klägerische Wortmarke gerade in Alleinstellung verwendet haben, obwohl sie den Verwendungszweck auch unter Hinzufügung von Zusätzen hätten erreichen können, die das Maß der Ausnutzung der klägerischen Marke verringert hätten.

e) Der Klägerin stehen schließlich auch die geltend gemachten Ansprüche auf Auskunft, Schadensersatzfeststellung und Erstattung der Abmahnkosten zu. Zur Begründung wird auf die Gründe des angefochtenen Urteils Bezug genommen.

2. Die Kostenentscheidung folgt aus §§ 97 Abs. 1, 100 Abs. 4 ZPO. Die tenorierte Maßgabe stellt keinen Teilerfolg der Beklagten dar, denn es handelt sich wie ausgeführt lediglich um eine Klarstellung der Verletzungsform, auf die sich auch das erstinstanzlich ausgeurteilte Verbot lediglich bezog. Die Entscheidung über die vorläufige Vollstreckbarkeit folgt aus §§ 708 Nr. 10, 711 ZPO.

3. Die Voraussetzungen für eine Zulassung der Revision nach § 543 Abs. 2 BGB sind nicht gegeben. Insbesondere hat die Rechtsache weder grundsätzliche Bedeutung noch erfordern die Fortbildung des Rechts oder die Sicherung einer einheitlichen Rechtsprechung eine Entscheidung des Revisionsgerichts. Es handelt sich vielmehr um die Anwendung feststehender Rechtsgrundsätze auf den konkreten Fall.