

# Amtsgericht Charlottenburg

## IM NAMEN DES VOLKES

### URTEIL

§§ 307-309, 314 BGB

- 1. Ein Spielnutzungsvertrag entsteht durch Eröffnung eines Accounts durch Registrierung (Angebot) und Anmeldebestätigung (Annahme). Ein solcher Vertrag stellt keinen Mietvertrag im Sinne der §§ 535 ff. BGB dar, es handelt sich um ein Dauerschuldverhältnis über die Einräumung von Nutzungsrechten des Online-Services.**
- 2. Eine AGB-Klausel, die die Nutzer von Bot-Programmen vom Spiel bannt, ist unter Beachtung der §§ 307-309 BGB wirksam. Das Schutzbedürfnis des Entwicklers überwiegt dem des einzelnen Spielers.**
- 3. Das Nutzen von Bot-Programmen oder ähnlicher Software, die einen Vorteil im Spiel generieren, stört das ausbalancierte Spielgefüge. Dadurch werden regelkonforme Spieler vertrieben, was wiederum die Einnahmen des Entwicklers negativ beeinflusst.**

AG Charlottenburg, Urteil vom 04.05.2012, Az.: 208 C 42/11

#### **Tenor:**

1. Die Klage wird abgewiesen.
2. Der Kläger hat die Kosten des Rechtsstreits zu tragen.
3. Das Urteil ist vorläufig vollstreckbar. Der Kläger darf die Vollstreckung durch Sicherheitsleistung in Höhe von 120 % des auf Grund des Urteils vollstreckbaren Betrages abwenden, wenn nicht die Beklagte vor der Vollstreckung Sicherheit in gleicher Höhe leistet.

#### **Tatbestand:**

Die Beklagte ist Betreiberin des Onlinespiels ..., das unter der Domain ... angeboten wird. Hierbei handelt es sich um ein sogenanntes Massively Multiplayer Online Game (MMoG), in dem sich der Nutzer mittels eines Charakters (Spielfigur/Avatar) in einer virtuellen Welt bewegt.

Das Online-Rollenspiel, für das circa fünf Millionen Nutzer weltweit registriert sind, wird ausschließlich über das Internet gespielt. Es gründet auf einer vielschichtigen Hintergrundgeschichte, die in eine Fantasiewelt mit über 2.300 sogenannten Quests (Aufgaben) von unterschiedlicher Länge und Schwierigkeit eingebettet ist. Durch das Besiegen von Gegnern und Lösen von Quests erhält der Charakter des Spielers Erfahrungspunkte, die ihm ab einem bestimmten Wert erlauben, eine Stufe (Level) aufzusteigen und seine Fähigkeiten zu verbessern, wobei das kontinuierliche

Verbessern des eigenen Charakters (sog. Leveling) einen der Hauptgründe für das Spielen darstellt.

Das Clientprogramm der Beklagten, mit dem sich der Spieler zu einem Server verbindet, steht kostenlos zum Download bereit; auch für das Spiel selbst fordert die Beklagte keine Gebühren. Sie erzielt jedoch Einnahmen vor allem durch kostenpflichtige Zusatzleistungen, die den Spielern von „...“ angeboten werden. Sie können in einem sogenannten Item-Shop spezielle, den Spielfortschritt fördernde Spielgegenstände, z.B. Ausrüstung, Reittiere oder Dekorationen für die Spielfigur erwerben. Als Währung zur Bezahlung dieser Zusatzangebote dienen „Diamanten“, die der Spieler über ein spezielles Bezahlungssystem der Beklagten für echtes Geld kaufen kann und anschließend seiner Spielfigur zur Verfügung stehen. Neben dem Kauf von Gegenständen im Item-Shop können Diamanten auch zum Handel mit anderen Spielern benutzt werden, z.B. zum Tausch gegen Gold. Gold ist die primäre Währung in „Runes of Magic“; mit Gold bezahlt der Spieler die Reparatur der Ausrüstung seines Charakters und kauft Gegenstände von Händlern oder anderen Spielern. Gold erhält der Spieler auch als Belohnung für erledigte Quests. Allerdings hat die Beklagte in das Spiel Sicherheitsmaßnahmen (z.B. erzwungene Wartezeiten zwischen der wiederholten Erledigung derselben Quest durch einen Charakter oder die Beschränkung der Anzahl an maximal möglichen Charakteren pro Account) eingebaut, die ein beliebig häufiges Wiederholen von Quests einzig zum Zwecke der Generierung von Gold verhindern sollen. Diese Einschränkungen können allerdings durch die Verwendung von mehreren Accounts, die ohne Hinterlegung der echten Kontaktdaten errichtet werden können und ein zeitgleiches Betreten der virtuellen Welt ermöglichen, und damit beliebig vielen – auch ausschließlich durch Computerprogramme automatisch gesteuerten – Charakteren mit dem Ziel umgangen werden, das dann ohne menschliche Mitwirkung generierte Gold beispielsweise an den Hauptcharakter eines Spielers zu übertragen, der es sodann ausgeben kann und damit einen Vorteil erhält, den er sich sonst hätte erspielen oder durch echtes Geld hätte erkaufen müssen.

In den „Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB)“ der Beklagten, auf die Bezug genommen wird (Bl. 17 ff d.A.) heißt es u.a.

„9.6.

Dem Nutzer ist auch untersagt, kostenpflichtige Optionen der Spiele oder Webseiten durch Softwareprodukte oder sonstige Anwendungen oder Softwareprodukte oder sonstige Anwendungen Dritter zu umgehen (insbesondere sog. „Bots“ oder „Cheats“). Verstöße gegen die Ziffer 9.4, 9.5 oder 9.6 berechtigen ... zur sofortigen fristlosen Kündigung der Vertragsbeziehungen mit dem Kunden (...).

9.7

Die Übertragung eines persönlichen Accounts oder einzelner Spielcharaktere auf Dritte bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung von ... . (...)

10.5

Dem Nutzer ist weiterhin untersagt, das Online-Spiel in einer Weise zu nutzen, die von ... nicht vorgesehen ist. Verboten ist dem Nutzer insbesondere:

a) Software zu verwenden oder zu verbreiten, die das Spielerlebnis verändert oder dem Spieler einen Vorteil gegenüber anderen Spielern verschafft (insbesondere Cheats, Tools, Bots, Modifikationen und/oder Hacks);

(...)

Ein Verstoß gegen die Bestimmungen dieser Ziff. 10.5 berechtigt ... zur außerordentlichen Kündigung aus wichtigem Grund. Dies umfasst auch sämtliche Umgehungen, ähnliche Handlungsweisen oder Handlungsweisen, die in ihrer Wirkung den vorgenannten Verboten gleichkommen. (...)

10.6.

... ist daran gelegen, eine vertragsgemäße Funktion der Webseiten und Online-Spiele zu gewährleisten. ... ist daher berechtigt, geeignete Programme einzusetzen, um Vertragsverletzungen der Nutzer aufzudecken und den Nutzer im Fall eines begründeten Verdachts einer Vertragspflichtverletzung zu identifizieren. ... behält sich vor, einzelne Handlungen auf Plausibilität und Vereinbarkeit mit Ziffer 10.4 und 10.5 zu prüfen und – falls erforderlich – die Handlungen zu unterbinden. (...).“

Es ist nicht möglich, sich für „...“ zu registrieren, ohne das Feld „AGB & Datenschutzerklärung gelesen und akzeptiert“, das sich direkt über der „Registrieren-Schaltfläche“ befindet, mit einem Mausklick markiert zu haben.

Am 23. Mai 2010 richtete der Kläger auf dem Server der Beklagten einen Account unter dem Namen „...“ (später umbenannt in „...“) ein. Auch die Lebensgefährtin des Klägers, mit der er die Wohnung und den PC-Arbeitsplatz teilt, nutzt das Spielangebot der Beklagten; sie verwendet für ihren Account den Namen „...“. Während die Lebensgefährtin des Klägers in der Zeit vom 21. August 2010 bis zum 23. Januar 2011 einen Betrag von 721,00 Euro für das Online-Spiel aufgewendet hat, hat der Kläger im selben Zeitraum einen darüber noch hinausgehenden Betrag einbezahlt.

Am 2. Februar 2011 registrierte die Beklagte in der Zeit zwischen 4:12 Uhr und 5:09 Uhr u.a. folgende Anmeldungen zu „...“:

Accountname IP-Adresse MAC-Adresse  
Daraufhin wurde der Account des Klägers, auf dem er zulässigerweise fünf spielbare Charaktere - darunter auch seinen Hauptcharakter „...“ - erstellt hat, vorübergehend gesperrt. Insoweit teilte die Beklagte dem Kläger per E-Mail vom 2. Februar 2011 u.a. Folgendes mit:

„(...) Wir möchten Sie darauf hinweisen, dass Ihr Account für 7 Tage aufgrund der Benutzung eines Drittanbieterprogramms zur Automatisierung des Spielablaufs gesperrt worden sind. (...).“

Am 3. Februar 2011 heißt es in einer weiteren Mail der Beklagten an den Kläger:

„Hallo, vielen Dank für Ihre Anfrage bezüglich der Sperrung Ihres Accounts.

Hiermit teilen wir Ihnen mit, dass Sie aufgrund von Botusing für die nächsten 7 Tage bis zum 09.02.2011, 19.30 Uhr, vom Spiel ausgeschlossen werden. Wir legen sehr viel Wert auf eine faire Spielweise und können dieses Verhalten nicht dulden.

(...)

Bitte beachten Sie, dass folgende Definition von Botusing für uns relevant ist:

„Unter einem Bot (vom Begriff robot abgeleitet) versteht man ein Computerprogramm, das weitgehend selbständig sich wiederholende Aufgaben abarbeitet, ohne dabei auf eine Interaktion mit einem menschlichen Benutzer angewiesen zu sein.“

(...)

Diese Programme sind nicht gestattet und die damit in Verbindung stehenden Accounts werden gesperrt.

Sollten Sie erneut durch ein solches oder anderes Fehlverhalten auffallen, sehen wir uns dazu gezwungen, Ihren Account länger bzw. dauerhaft vom Spiel auszuschließen.

Diese Sperre gilt für Sie als Person. Sollten Sie während dieser Sperre mit anderen Accounts im Spiel angetroffen werden, wird die ausgesprochene Sperre automatisch auch auf diese Accounts erweitert und die Gesamtsperre verlängert.

Bitte lesen Sie sich diesbezüglich nochmals die AGB und Nutzungsbestimmungen sowie die EULA zu ... durch und verhalten Sie sich dementsprechend.“

Vom 12. April 2011 (0:00 Uhr) bis zum 13. April 2011 (23:59 Uhr) registrierte die Beklagte u.a. folgende Anmeldungen zu „...“:

Accountname	IP- Adresse	MAC-Adresse	Noch
am 13. April 2011	wurde der Account	„...“	des Klägers von der Beklagten erneut gesperrt. Auf seine Anfrage nach dem Grund erhielt er von der Beklagten mit E-Mail vom 13. April 2011 folgende Auskunft:

„(...) Aufgrund eines Verstoßes gegen unsere Allgemeine Geschäftsbedingungen kündigen wir das Vertragsverhältnis für Ihr Konto „...“ außerordentlich mit sofortiger Wirkung (...).“

Hierauf antwortete der Kläger am gleichen Tag per E-Mail wie folgt:

„Es gab keinen Grund mich zu verstoßen ich habe zu keinem Zeitpunkt gegen die AGBs verstoßen würden sie die Logfiles durchgehen wüssten sie es aber alles weiter jetzt über den Anwalt dieser wurde beauftragt und wird erst seine Arbeit einstellen wenn der gesamte Sachverhalt zu meiner Zufriedenheit richtig gestellt wurde viel Spaß noch und bitte jetzt nur noch über den dann antworten danke (...).“

Im Zeitpunkt der zweiten Sperrung hatte der unter dem Account „...“ verwendete Hauptcharakter des Beklagten „...“ das den Spielfortschritt ausweisende Maximallevel von 62 erreicht, während die anderen vier Charaktere einen Level von 16 oder niedriger aufwiesen.

Mit anwaltlichen Schreiben 21. April und 26. Mai 2011 wurde die ... AG u.a. jeweils unter Fristsetzung und fruchtlos aufgefordert, den Account „...“ wieder vollumfänglich freizuschalten.

Der Kläger meint, er habe nicht gegen vertragliche Pflichten oder gar gegen die Allgemeinen Geschäftsbedingungen verstoßen; zu keinem Zeitpunkt habe es einen Grund zur Sperrung seines Accounts oder einen wirksamen Kündigungsgrund gegeben, zumal ihm lediglich der Account „...“ zuzurechnen sei, von dem – und dies ist unstrittig – keine Regelverstöße ausgingen. Andere Accounts und mittels anderer Accounts etwa vorgenommene Regelverstöße - beispielsweise durch Nutzung von Botprogrammen - seien ihm schon nicht zuzuordnen. Ihm stehe daher aus dem mit der Beklagten geschlossenen Mietvertrag weiterhin die unbeschränkte Nutzung des Online-Spiels zu. Dies gelte sogar bei der Unterstellung eines Kündigungsgrundes, da er vor der endgültigen Sperrung nicht abgemahnt worden sei.

Im Übrigen vertritt der Kläger die Auffassung, Spiel Aufbau und Spielzweck verstießen gemäß § 138 BGB gegen die guten Sitten, „weshalb sodann die Nutzungsbedingungen der Beklagten mangels Vertragsschluss auch nicht einbezogen werden konnten“, so dass die Kündigung auch aus diesem Grund unwirksam „und der Zugang im Wege des actus contrarius wieder einzurichten“ sei.

Schließlich ist der Kläger der Meinung, es bestehe aufgrund unzulässiger Vorratsdatenspeicherung durch die Beklagte ein Beweisverwertungsverbot.

Nachdem der Kläger zunächst hilfsweise auch den Antrag angekündigt hatte, die Beklagte zur Herausgabe folgender Gegenstände

- zwei permanente Reittiere- Flügel für den Rücken- 2 mal Pet-Tränke- ca. 100 Flaschen 75% Talent-Tränke- ca. 100 Flaschen 100% Erfahrungs-Tränke- Makellose Fusionssteine- Arkane Ladungen

zu verurteilen, beantragt er nach entsprechender Teilrücknahme im Termin zur mündlichen Verhandlung vom 11. November 2011 nunmehr,

die Beklagte zu verurteilen, dem Kläger zu seinem Spielaccount „...“ und dem damit verbundenen Avatar „...“ im Onlinespiel der Beklagten „...“ Zugang zu verschaffen und dem Kläger uneingeschränkten Zutritt zur virtuellen Umgebung des Onlinespiels „...“ zu gewähren,

sowie

vorgerichtliche Kosten in Höhe von 120,67 Euro an den Kläger zu zahlen.

Hilfsweise beantragt er,

die Beklagte zu verurteilen, an ihn 1.000,00 Euro zu zahlen.

Die Beklagte beantragt,

die Klage abzuweisen.

Die Beklagte meint, sie habe den Kläger zu Recht von dem von ihr bereit gestellten Online-Spiel ausgeschlossen. Insoweit behauptet sie, der Kläger habe zur Tarnung von Regelverstößen eine Reihe „Wegwerf-Accounts“ erstellt, die jedoch angesichts der verwendeten IP- und MAC-Adressen dem Kläger zugeordnet werden könnten. Diese Accounts, bei deren Einrichtung zur Verschleierung unzutreffende Kontaktdaten hinterlegt worden seien, habe der Kläger von verbotenen Hilfsprogrammen (Bots) steuern lassen, um das so gewonnene Gold - vor der Löschung oder Sperrung des „Wegwerf-Accounts“ nach Entdeckung der Verwendung unzulässiger Hilfsprogramme - auf sein richtiges Hauptspielerkonto („...“) zu übertragen. So habe der Kläger am 2. Februar 2011 Spielverstöße unter Nutzung folgender Accounts und unter Verwendung von Botprogrammen folgende mit Belohnungen versehene Aufgaben (Quests) im nachbenannten Umfang begangen:

AccountCharakterQuest

Häufigkeit

Insoweit meint die Beklagte, die daraufhin erfolgte sieben Tage umfassende Sperrung des Accounts „...“ stelle eine Abmahnung im Rechtssinne dar.

Darüber hinaus behauptet die Beklagte, auch die 55 Accounts, mit denen innerhalb von 24 Stunden vom 12. auf den 13. April 2011 insgesamt 199 Login-Vorgänge erfolgreich durchgeführt worden seien, seien vom Kläger neben seinem Hauptaccount

genutzt worden, um mit der Hilfe von Botprogrammen in der bereits beschriebenen Weise gegen die AGB der Beklagten zu verstoßen.

### **Entscheidungsgründe:**

Die Klage ist unbegründet.

Dem Kläger steht gegen die Beklagte kein Anspruch auf Verschaffung des uneingeschränkten Zugangs zu seinem Spielaccount „...“ und dem damit verbundenen Avatar „...“ im Online-Spiel „...“ sowie zur virtuellen Umgebung dieses Spiels zu.

Ein Anspruch ergibt sich nicht aus dem am 23. Mai 2010 zwischen den Parteien geschlossenen Online-Spiel- bzw. Spielnutzungsvertrag, der durch Eröffnung eines Accounts durch Registrierung (Angebot) und Anmeldebestätigung (Annahme) zustande gekommen ist. Dieser Vertrag stellt angesichts seiner im Grundsatz bestehenden Unentgeltlichkeit keinen Mietvertrag im Sinne der §§ 535 ff. BGB dar (vgl. zur rechtlichen Einordnung im Falle der Entgeltlichkeit: Diegmann/Kuntz, Praxisfragen bei Onlinespielen, NJW 2010, 561 ff, 562.; Psczolla, Jan-Peter, Onlinespielrecht, F II 1 b, S. 89 m.w.N). Es handelt sich um ein Dauerschuldverhältnis über die Einräumung von Nutzungsrechten, bei dem die geschuldete Leistung des hier verklagten Spielanbieters insbesondere darin besteht, dem Teilnehmer den Online-Gebrauch einer funktionierenden virtuellen Spielumgebung zu ermöglichen, die zentrale Server- und Softwaretechnologie bereitzustellen und zu warten, die Daten zu sichern und vor allem auch Nutzerprofile sowie Spielstände, die dem Teilnehmer während der Vertragslaufzeit eine dauerhafte Identität in der virtuellen Welt verschaffen und es ihm erlauben, nach dem Verlassen des Spiels an gleicher Stelle wieder in das laufende Spielgeschehen einsteigen zu können, zu speichern (vgl. Psczolla, aaO, F II 1, S. 88).

Der Vertrag ist zwar nicht – wie der Kläger meint - nichtig im Sinne des § 138 BGB. Soweit er insoweit auf die nach seiner Auffassung vom Spiel ausgehende Suchtgefahr verweist, hat er keinen Erfolg. Denn unter diesem Gesichtspunkt ist der Spielnutzungsvertrag ebenso wenig sittenwidrig wie der Kaufvertrag, der dem Erwerb von Zigaretten oder Alkohol zugrunde liegt. Im Übrigen kann sich der Kläger auch schon im Hinblick auf § 242 BGB nicht auf eine Nichtigkeit des mit der Beklagten geschlossenen Vertrages berufen. Denn er kann nicht einerseits die – nur im Falle des Fortbestands des Vertrages begründete - Wiedereinräumung des Zugangs zum Online-Spiel verlangen, wenn er sich gleichzeitig auf dessen Nichtigkeit beruft, weil dies – wie im Termin zur mündlichen Verhandlung erörtert - zu einem unauflösbaren Selbstwiderspruch führt (vgl. Palandt-Grüneberg, BGB, 71. Auflage, § 242, RdNr. 59).

Der – unbefristet geschlossene - Vertrag ist jedoch von der Beklagten am 13. April 2011 wirksam aus wichtigem Grund gekündigt worden. Denn der Kläger hat gegen die Ziffern 9.6, 10.5 und 11.7 der „Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB)“ verstoßen.

Bei den entsprechend überschriebenen Regelungen der Beklagten (Bl. 17 ff d.A.) handelt es sich um Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB) im Sinne der §§ 305 ff BGB. Denn die den Vertragsinhalt gestaltenden Bedingungen sind unstreitig für eine Vielzahl von Verträgen vorformuliert und werden von der Beklagten bei Abschluss der Verträge in dem Sinne gestellt, dass sie ihre Einbeziehung verlangt. Die Einbeziehung der AGB ist auch wirksam erfolgt. Denn sie können durch Anklicken des sich bereits auf der Einstiegsseite befindlichen Feldes „AGB akzeptieren“ nicht

nur eingeblendet, sondern auch ohne weiteres gelesen und kritisch geprüft werden (vgl. Palandt-Grüneberg, BGB, 71. Auflage, § 305, RdNr. 36 ff.). Im Übrigen ist eine Registrierung für „...“ unstreitig nicht möglich, ohne das Feld „AGB & Datenschutzerklärung gelesen und akzeptiert“ mit einem Mausklick zu markieren.

Auch ein Verstoß gegen diese AGB liegt vor. Denn es muss davon ausgegangen werden, dass sich der Kläger in der Zeit vom 12. bis 13. April 2011 mit folgenden 56 Accounts ... bei der Beklagten zu „...“ angemeldet hat, um in 55 Fällen (mit Ausnahme seines Accounts „...“) durch die Verwendung von unzulässigen Botprogrammen Gold zu generieren, das er sich nicht hätte verschaffen können, hätte nur er selbst – als menschlicher Nutzer - gespielt. Denn die Beklagte hat die Auffälligkeiten, welche den Schluss auf einen Verstoß gegen die Nutzungsbedingungen rechtfertigen, konkret und hinreichend substantiiert dargelegt, ohne dass der Kläger diesen Vortrag hinreichend bestritten hätte.

So hat die Beklagte nicht nur im Einzelnen vorgetragen und unter Beweis gestellt, dass und wie sie die Benutzung von Bots erkannt hat, indem sie – nachdem sie Verdacht geschöpft hatte - in die virtuelle Welt eingegriffen und vom Kläger eingesetzte Charaktere an einen anderen Ausgangspunkt versetzt hat, weil nur bei Verwendung von Bots der verdächtige Charakter – anders als der menschliche Spieler - bei seiner Routine bleibt, gegen Hindernis stößt und erfolglos versucht, durch dieses hindurchzulaufen.

Vielmehr hat sie auch konkret dargelegt, dass alle – von den in Rede stehenden Accounts gespielten - Charaktere den Server der Beklagten innerhalb von 24 Stunden nicht nur von demselben Internetanschluss, sondern auch von demselben PC aus „betreten“ haben. Denn die verwendeten IP- und MAC-Adressen waren in allen 55 Fällen identisch mit der – den verwendeten Internetzugang ausweisende – Internetprotokoll-Adresse (IP-Adresse) und der – der Identifizierung des Geräts dienende – Media-Access-Control-Adresse (sog. MAC-Adresse), unter denen auch und gerade der unstreitig dem Kläger zuzuordnende Account „...“ (... ) benutzt wurde, ohne dass der Kläger bestritten hätte, zur fraglichen Zeit mit diesem Account im Netz gewesen zu sein.

Soweit der Kläger dagegen lediglich ausführt, dass von seinem Account „...“ keine Verstöße ausgegangen seien, dass es zudem denkbar sei, dass Dritte den PC des Klägers genutzt hätten und dass durchaus die Möglichkeit bestehe, dass IP- und MAC-Adressen wechseln könnten, genügt dies nicht. Die Darlegungen werden den Substantiierungsanforderungen, die angesichts des detailreichen Vortrags der Beklagten an ein wirksames Bestreiten gestellt werden, nicht gerecht, worauf der Kläger nicht nur von der Beklagten, sondern auch durch gerichtlichen Verfügung vom 13. September 2011 hingewiesen worden ist.

Anders als der Kläger meint, steht diesem Ergebnis nicht die die Darlegungslast bei Sperrung von Spielern thematisierende Entscheidung des OLG Köln vom 26. Januar 2010 (19 W 2/10, I-19 W 2/10 - juris) entgegen. Denn der dortige Kläger hatte sich inhaltlich eingehend mit den von der dortigen Beklagten vorgetragenen Vorwürfen manipulativen Spielverhaltens auseinandergesetzt und die in Rede stehenden Auffälligkeiten in den Bewegungsabläufen nicht offenkundig falsch oder inhaltsleer mit menschlichen Verhaltensweisen und technischen Besonderheiten beim Datenaustausch erklärt. Von einem entsprechenden prozessualen Verhalten des hiesigen Klägers kann jedoch keine Rede sein. So ist sein – in der Sache bereits unstreitiger - Einwand, er habe mit seinem Account „...“ nicht gegen die AGB der Klägerin verstoßen, bereits unerheblich, weil ihm Verstöße mit anderen Accounts vorgeworfen werden; im Übrigen beschränkt der Kläger sein Vorbringen auf die insoweit äußerst knappen Darlegungen zu theoretischen Möglichkeiten, obwohl ihm beispielsweise hinsichtlich der von ihm angesprochenen „Drittnutzung“ durchaus

möglich und zumutbar gewesen wäre, konkretisierend und detailliert zur Frage vorzutragen, wann wer in seiner Wohnung trotz seiner eigenen intensiven Gebrauchs seinen privaten PC innerhalb der von der Beklagten präzise angegebenen Zeiträumen genutzt haben soll. Dies gilt umso mehr, als die konkreten Bezeichnungen der 55 Accounts bzw. das System, das den Benennungen zugrunde liegt, die Verwendung nur durch einen Nutzer nahe legt.

Vor diesem Hintergrund findet eine Beweisaufnahme zu den Verstößen nicht statt, da die Behauptungen der Beklagten gemäß § 138 Absatz 3 ZPO als zugestanden gelten. Deshalb kann auch die Frage nach einem Beweisverwertungsverbot, das sich nach Auffassung des Klägers aus einer unzulässigen Datenspeicherung ergeben soll, dahinstehen.

Die damit zugrunde zu legenden Verstöße stellen auch einen wichtigen Grund zur fristlosen Kündigung gemäß § 314 Absatz 1 BGB dar. Der Beklagten ist das Festhalten am Vertrag nicht zumutbar. Denn die mit Botusing einhergehende Umgehung von kostenpflichtigen Diensten stört das ausbalancierte Spielgefüge, das nur bei regelkonformen Verhalten der Spielteilnehmer funktioniert; sie birgt die Gefahr, dass andere, ehrliche und für die Zusatzleistungen zahlende Nutzer vertrieben werden, was wiederum die Finanzierung und damit die Existenz von „...“ bedroht, während ein besonderes Schutzbedürfnis des das System missbrauchenden Klägers auch trotz der von ihm unstreitig eingesetzten Geldbeträge nicht ersichtlich ist.

Die Beklagte hat ihre außerordentlichen Kündigung, die im Übrigen einer Begründung nicht bedarf, aber – wie hier per E-Mail der Beklagten vom 13. April 2011 geschehen – auf Verlangen des Gekündigten zu erläutern ist (vgl. Palandt-Grüneberg, BGB, 71. Auflage, § 314, RdNr. 10), auch innerhalb der hierfür vorgesehenen angemessenen Kündigungsfrist im Sinne des § 314 Absatz 3 BGB erklärt. Denn die Kündigung wurde durch Sperrung des Accounts „...“ am 13. April 2011 und damit noch an dem Tag (konkludent) ausgesprochen, an dem die Verstöße festgestellt worden sind.

Entgegen der Auffassung des Klägers ging der Beendigung des Schuldverhältnisses schließlich auch eine im Falle der Kündigung eines Dauerschuldverhältnisses grundsätzlich erforderliche Abmahnung im Sinne des § 314 Absatz 2 BGB voraus. Denn rund zwei Monate vor der endgültigen Sperrung wurde der Account „...“ unstreitig schon einmal - vom 2. bis 9. Februar 2011 - gesperrt. Damit und mit ihren die Sperrung begleitenden E- Mails vom 2 und 3. Februar 2011 hat die Beklagte den Kläger rügend auf die konkret beschriebene Verletzung vertraglicher Pflichten (Botusing) hingewiesen und ihm für den Fall eines weiteren Verstoßes warnend Konsequenzen angedroht. Dieses alle Merkmale für eine wirksame Abmahnung enthaltende Verhalten der Beklagten war auch angezeigt. Denn es muss davon ausgegangen werden, dass der Kläger am 2. Februar 2011 zumindest mit den Accounts ... die Aufgabe „...“ 460 mal (... ), 486 mal (i... ), 415 mal (... ), 519 mal (... ), 519 mal (... ), 540 mal (... ), 526 mal (... ... ), 549 mal (... ) durch Bots hat ausführen lassen. Auch insoweit genügt das Vorbringen des Klägers den bereits oben dargestellten Anforderungen an ein ausreichendes Bestreiten nicht. Dies gilt umso mehr, als die Klägerin dargelegt hat, dass die Anmeldungen mit den genannten acht Accounts genau unter den IP- und MAC-Adressen erfolgte, unter denen auch der unstreitig dem Kläger gehörende Account „...“ am 2. Februar 2011 zwischen 4:12 und 5.09 Uhr angemeldet war, ohne dass der Kläger die Nutzung seines Accounts „...“ in diesem Zeitraum bestritten hätte.

Da nach alledem bereits kein Anspruch auf Wiedereinräumung des Zugangs zum Online-Spiel besteht, kommt auch die weiter geltend gemachte Erstattung vorgerichtlicher Anwaltsgebühren in Höhe von 120,67 Euro nicht in Betracht.

Schließlich steht dem Kläger auch der hilfsweise geltend gemachte Anspruch auf Zahlung von 1.000 Euro nicht zu. Insoweit ist sein bloßes Vorbringen, die Beklagte sei ihm zum Wertersatz gemäß §§ 987 Absatz 2, 989, 990, 812 ff. BGB verpflichtet, da sie ihm die Besitzmöglichkeit ohne Rechtsgrund vorenthalte, gänzlich unzureichend, zumal schon nicht nachvollziehbar ist, wie sich überhaupt der angesetzte Betrag zusammensetzt. Hierauf ist der Kläger im Termin vom 11. November 2011 auch hingewiesen worden, ohne dass er seinen Vortrag näher substantiiert hätte.

Die Kostenentscheidung folgt aus §§ 91 Absatz 1, 269 Absatz 3 ZPO. Der Ausspruch über die vorläufige Vollstreckbarkeit beruht auf §§ 708 Nr. 11, 711 Satz 1 und 2 ZPO.