

# Dr. Behrmann & Härtel

Rechtsanwälte

Dr. Behrmann & Härtel Rechtsanwaltsoges. mbH · Kantstr. 98 · 10627 Berlin

Landgericht Hamburg  
Zivilkammer 12  
20348 Hamburg

Dr. Behrmann & Härtel  
Rechtsanwaltsoges. mbH  
Games-, Medien- & IT-Recht  
Finanzierungsberatung

Dr. Malte Behrmann, Rechtsanwalt  
Marian Härtel, Rechtsanwalt

Kantstr. 98  
D-10627 Berlin, Germany  
Fon: +49 (30) 31 99 849 10  
Fax: +49 (30) 31 99 849 19  
info@behrmannhaertel.de  
www.behrmanhaertel.de

Berlin, den 14.09.2011  
Unser Zeichen: 00485-11/MH

**Az.: 312 O 390/11**

## Klageerwiderung

In Sachen

Blizzard Entertainment Inc.

**gegen**

- 1) Zwetan Letchew
- 2) Bossland GmbH

**wegen Unterlassung**

Geschäftsführer:  
Dr. Malte Behrmann & Marian Härtel  
  
Deutsche Bank PGK AG Berlin  
Konto: 900 72 12 · BLZ: 100 700 24  
BIC: DEUT DE DBBER  
IBAN: DE85 100 700 24 0900 72 1200  
  
Amtsgericht Charlottenburg  
HRB-Nr.: HRB 125993 B  
USt-IdNr.: DE 271453054

werden wir im Fall des Scheiterns der Güteverhandlung für den Beklagten zu 1) und die Beklagte zu 2) beantragen:

**1. Die Klage wird abgewiesen.**

**2. Die Klägerin hat die Kosten des Rechtsstreits zu tragen.**

## INHALTSVERZEICHNIS

Az.: 312 O 390/11 Klageerwiderung	1
<b>BEGRÜNDUNG</b>	6
<b>I. Aktivlegimation</b>	6
<b>II. Allgemeine Darlegungen zum Unterschied der Sachlage</b>	7
<b>III. Tatbestandliche Beanstandungen</b>	9
0) <u>Vorwort</u>	9
1) <u>Seite 9</u>	10
a) Fehlende Nutzungsrechte	10
b) längere Kenntnis als behauptet	10
c) falsche Behauptung der Markenverwendung	11
d) falsche Behauptung bzgl. „Cheatbots“	12
e) Multiboxing	13
f) Grundlegende Spielprinzipien der Fairness	15
g) LUA Schnittstelle	16
h) Zwischenergebnis	17
i) kein Verleiten zum Vertragsbruch	17
2) <u>Seite 10</u>	18
a) Bekanntheit der Software der Klägerin	18
b) fehlende Relevanz	19
3) <u>Seite 11</u>	19
a) Ungenaue Darstellung des Produktinhaltes	19
b) Grundzüge eines jeden Rollenspieles, fehlende Relevanz	20
4) <u>Seite 12</u>	20
a) Sinn und Zweck von World of Warcraft	20
b) Duelle	21
c) PVE und RPG Server	21
d) Bestreiten des Anlagenkonvolutes K2	21
5) <u>Seite 13</u>	22
a) Kein Wettstreit im klassischen Sinn in World of Warcraft	22
b) Teilnahmegebühren in World of Warcraft, kein Schaden	22
c) Zweifelhafte Copyrightzuordnung	23
6) <u>Seite 14</u>	24
a) Nutzungsbedingungen keine wirksamen Verträge	24

b) Bestätigung aus Sicht eines Dritten	24
c) Bekanntheit der Marken der Klägerin	25
7) <u>Seite 16</u>	26
a) Bestreiten „Cheatbot“-Vorwurf	26
b) Unterschied zu echten Cheatprogrammen	26
c) Verlust des Reizes am Spiel?	27
d) Schnelleres Erreichen von Leveln	28
e) Spielzeit wird eher verlängert?	29
8) <u>Seite 17</u>	30
a) Programmschutzmechanismus	30
b) Funktionsweise der Software der Beklagten zu 2)	32
c) Keine automatische Erhöhung von Leveln	33
9) <u>Seite 18</u>	34
a) Sprachen der Webseite der Beklagten zu 2)	34
b) Erneut „kein Cheatbot“	34
c) Keine schneller durchführbaren Handlungen	35
10) <u>Seite 19</u>	35
11) <u>Seite 20</u>	36
12) <u>Seite 21</u>	36
a) Kein Angebot der Beklagten zu 2)	36
b) Scheitern der Vergleichsgespräche	37
<b>IV. Rechtliche Erwägungen</b>	38
1) <u>Ziffer I der Klageschrift</u>	38
a) Fehlende Wirksamkeit der Nutzungsbedingungen	38
aa) Fehlende Wirksame Einbindung der Nutzungsbedingungen	38
(a) Installation der Software	38
(b) Schutzhüllenverträge	39
(c) EULA als zweite Vertragsebene	39
(d) Misslungener Versuch der Einbindung der EULA	40
(e) Unterschiedliche Sprachversionen der EULA	41
(f) Zumutbare Kenntnisnahme	42
(g) Verkauf von Keys ohne jede AGB	42
(h) AGB nicht teil des Vertrages mit den Nutzern	43
(i) AGB Änderungen nach Updates müssen nicht bestätigt werden	43
(j) Rechtliche Struktur derartiger Vertragsmodelle	44

(k) Begriff der Lizenz	45
(l) EULA Vertragsmodelle in den USA	45
(m) Zusammenfassung, Zwischenergebnis	46
bb) Unwirksamkeit der AGB	46
(a) AGB Kontrolle	46
(b) Textlänge und Schriftgröße	47
(c) überraschende Klausel	47
(d) Abweichen von der gesetzlichen Regelung	48
(e) Zwischenergebnis, Unklarheit der Klausel	48
(f) Unterschied zu anderen Urteilen des Landgericht Hamburg	49
(g) LUA Programmiersprache	51
b) kein wettbewerblicher Anspruch	53
aa) keine Mitbewerber	53
(a) Allgemeines	53
(b) Bedarfsmarkt	54
bb) keine gezielte Behinderung	55
(a) unlautere Verleitung zum Vertragsbruch	55
(aa) Verleiten	55
(bb) Schädigungsabsicht	56
(cc) Keine Anwendbarkeit von (LG Hamburg CR 2009, 756)	57
(dd) Fundamentaler Unterschied der Bots der Beklagten zu 2)	60
(ee) Kein Verstoss nach § 4 Nr. 9b UWG	62
(b) keine vertriebsbezogene Behinderung	62
<u>2) Ziffer II der Klageschrift</u>	66
<u>3) Ziffer III Ansprüche gegen den Beklagten zu 1)</u>	76

## **Begründung**

Die Darstellungen der Klägerin sind sowohl in tatbestandlicher als auch in rechtlicher Hinsicht nicht zutreffend. Die folgenden Ausführungen werden daher gegliedert nach tatbestandlichen Beanstandungen sowie rechtlichen Ausführungen bzgl. der Beklagten zu 2) und des Beklagten zu 1.

### **I.**

#### **Aktivlegimation**

Es wird bestritten, dass Blizzard Entertainment Inc., zumindest für Teile des Klageanspruches, aktiv legitimiert ist. Ausweislich der Webseite der Muttergesellschaft Activision Blizzard Inc. ist diese Gesellschaft, und nicht die Klägerin, Inhaberin sämtlicher Franchises und betreibt diese Spiele auch in Deutschland.

*"Headquartered in Santa Monica, California, Activision Blizzard, Inc. is a worldwide pure-play online and console game publisher with leading market positions across all categories of the rapidly growing interactive entertainment software industry.*

*Activision Blizzard's portfolio includes best-selling video games such as Guitar Hero®, Call of Duty®, and Tony Hawk, as well as Spider-Man™, X-Men™, Shrek®, James Bond™ and TRANSFORMERS™, leading franchises such as Crash Bandicoot™ and Spyro™ and*

*Blizzard Entertainment's® StarCraft®, Diablo®, and Warcraft® franchises including the global #1 subscription-based massively multi-player online role-playing game, World of Warcraft®.*

*Activision Blizzard maintains operations in the U.S., Canada, the United Kingdom, France, **Germany**, Ireland, Italy, Sweden, Spain, Norway, Denmark, the Netherlands, Romania, Australia, Chile, India, Japan, China, the region of Taiwan and South Korea. More information about Activision Blizzard and its products can be found on the company's website, [www.activisionblizzard.com](http://www.activisionblizzard.com). " (Fettschrift durch den Unterzeichner)*

**Beweis:** <http://www.activisionblizzard.com/corp/b/aboutUs/ourCompany.html>, **Anlage B 1**

Zum Zwecke der Übersichtlichkeit wird in den folgenden Ausführungen davon ausgegangen, dass die Klägerin handelt oder nicht handelt. Das Bestreiten wird dadurch nicht beeinflusst.

## **II.**

### **Allgemeine Darlegungen zum Unterschied der Sachlage**

Zum Beginn dieser Klageerwiderung soll zunächst dargelegt werden, dass der aktuelle Sachverhalt, neben zahlreichen weiteren Gründen, die im Folgenden dargelegt werden, sich in einer grundlegenden

Sache unterscheidet und vorhergehende Rechtsprechung daher auf den aktuellen Rechtsstreit nicht angewendet werden kann.

Das Produkt der Klägerin ist ein sogenanntes Spiel mit einem „Subscription“- Modell, d.h. ein Produkt, welches durch monatliche Gebühren vom Endnutzer finanziert wird. Um das Produkt der Klägerin nutzen zu können, egal mit welcher Drittsoftware, egal auf welchem Computersystem und egal in welchem Land, müssen monatliche Gebühren bezahlt werden. Dies Geschäftsmodell in der Branche der Onlinecomputerspielen heute nicht mehr allzu häufig, jedoch noch hin und wieder vorhanden.

Dieses Monatisierungsmodell unterscheidet sich grundlegend von sogenannten Free-to-Play Modellen, welches beispielsweise auch das Produkt „Runes of Magic“ des Unternehmens „Frogsters“ nutzt. Bei diesem Modell kann jeder Nutzer, egal in welchem Land, egal mit welcher Drittsoftware und egal auf welchem Computersystem zunächst absolut kostenlos spielen. Umsätze erwirtschaften die Betreiberunternehmen durch eingebaute Kaufmöglichkeiten, um direkt Vorteile, wie Zeitersparnis, gegenüber anderen Spielern zu erkaufen. Insofern fördern Unternehmen, bei einem „Free-to-Play“-Modell selber eine gewissen Ungerechtigkeit, da diese an der Ungerechtigkeit verdienen. Dies müssen die Unternehmen auch, da bei solchen Produkten nur ca. 5% der Nutzer überhaupt jemals etwas bezahlen.

Produkte, wie das der Klägerin, welches monatliche Einnahmen von jedem Spieler verlangt, ist jedoch, aufgrund dieser Tatsache, darauf



angewiesen, jeden Inhalt auch jedem Spieler zu Verfügung zu stellen. Schließlich bezahlt jeder Spieler den gleichen monatlichen Betrag. Dass dies trotzdem nicht der Fall ist, da es für das Erreichen bestimmter Inhalte unterschiedliches Können und unterschiedlichen Zeiteinsatz benötigt, und dies nicht jeder Nutzer leisten kann oder leisten will, ist regelmäßig ein Problem umfassender Diskussionen sogenannter „Casual-Spieler“ (Freizeitspieler, die nur wenig Zeit in das Spiel der Klägerin investieren), wenn die Klägerin erneut Inhalte liefert, die nur mit viel Zeiteinsatz „erspielbar“ sind. Auch werden auf den folgenden Tatbestandlichen Seiten zahlreiche weitere „Ungleichbehandlungen“ der Nutzer der Klägerin aufgeführt, die diese selber erlaubt oder sogar selber zur Verfügung stellt. Die Bedeutung der Ingamewährung ist bei dem Produkt somit eine fundamental andere, als bei Spielen, die das „Free-To Play“-Modell nutzen. Bei dem Produkt der Klägerin ist das „Gold“ nur eine von vielen Optionen und nicht, wie bei anderen Titeln, über die bereits erstinstanzlich entschieden wurden, Teil der Monitarisierung des Entwicklers.

### **III.**

#### **Tatbestandliche Beanstandungen**

##### **0. Vorwort**

Aufgrund der Fülle der tatbestandlichen Ausführungen und Beanstandungen eben dieser erfolgt die Gliederung per Seite des klägerischen Schriftsatzes.

## **1. Seite 9:**

### **a) Fehlende Nutzungsrechte**

Zunächst behauptet die Klägerin Inhaberin sämtlicher Nutzungsrechte an dem Computerspiel World of Warcraft zu sein. Dies wird zunächst mit Nichtwissen bestritten, jedoch auch mit Verweis auf die unter A) genannten Ausführungen. Publisher, und somit Herausgeber, des Spiels "World of Warcraft" dürfte, nach eigenen Ausführungen, die Activision Blizzard Inc. sein, da diese Publisher (Verleger) des Spiel ist, die Blizzard Entertainment Inc. jedoch , wie sie selbst auf Seite 1 darlegt, nur Entwickler des Spiels. Zweifel an der Inhaberschaft der Rechte der Klägerin bzw. an dem Recht zur eigenständigen Durchsetzung dieser Rechte, sind daher gegeben, insbesondere da die exklusive Lizenzierung von Rechten durch Entwickler und Publisher, selbst wenn sie zum gleichen Konzern gehören, absolut branchenüblich ist.

### **b) längere Kenntnis als behauptet**

Weiter führt die Klägerin aus, dass diese "vor Kurzem" festgestellt hat, dass die Beklagte im Internet unter den Bezeichnungen "World of Warcraft Bot" und "WoW Bot" sogenannte Cheatbots anbietet.

Diese Darstellung enthält sogleich zahlreiche Fehler.

Die Beklagte zu 2) bietet die Bots "Honorboddy" und „Gatherbuddy" bereits seit zwei Jahren an und weist bereits eine signifikante Kundenzahl auf. Es ist einfach unvorstellbar, dass die Klägerin erst seit "Kurzem" von diesem Bot Kenntnis hatte oder Kenntnis erlangte, die ihr zuzurechnen wäre. Es ist bekannt, dass die Klägerin bereits vor mehr als einem Jahr sich innerhalb der Branche nach dem Status und Bekanntheitsgrad der Software der Beklagten zu 2) erkundigt hat. Dies dürfte auch der Grund sein, dass die Klägerin keine einstweilige Verfügung beantragt hat.

### **c) falsche Behauptung der Markenverwendung**

Desweiteren wird bestritten, dass die Beklagte zu 2) im Internet Bots unter den Bezeichnungen "World of Warcraft Bot" und "WoW Bot" Software anbietet. Die Beklagte zu 2) bietet im Internet Software mit den Namen "Gatherbuddy" und "Honorbuddy" und beschreibt den Funktionsumfang beider Softwareprodukte als "World of Warcraft Bot" und "WoW Bot". Dies zeigt bereits der Umstand, dass die Beklagte zu 2) nur die Marken "Gatherbuddy" und "Honorbuddy" hat eintragen lassen.

**Beweis:** Markenmeldung vom 30.07.2010, vorgelegt als **Anlage B 2**

Zudem wäre ein Vertrieb unter den Bezeichnungen "World of Warcraft Bot" und "WoW Bot" aus Marketinggesichtspunkten fatal, da diese gegenüber Konkurrenzprodukten keinerlei Unterscheidungskraft besitzen würden. KFZ-Hersteller

vertreiben ihre Produkte schließlich auch nicht unter der Bezeichnung "Auto". Dieser offensichtliche Versuch der Klägerin, eine Markenverletzung der Beklagten zu 2) zu konstruieren ist daher schon aus tatbestandlichen Gründen zum Scheitern verurteilt.

**d) falsche Behauptung bzgl. „Cheatbots“**

Es wird zudem bestritten, dass die Beklagte zu 2) sogenannte "Cheatbots" vertreibt. Wie die Klägerin auf Seite 16 ihres eigenen Schriftsatzes korrekt ausführt, steht das Wort "Cheat" im Englischen für "Schwindel" bzw. "Betrug". Beides findet bei der Software der Beklagten zu 2) nicht statt, denn es werden nur Handlungen zur Verfügung gestellt, die ein Spieler auch selbst durchführen könnte oder mit Softwareprodukten für das sogenannte "Multiboxing" oder durch die Tastatur "Logitech G71" möglich sind, welche beide von der Klägerin nicht beanstandet werden. Die Klägerin veröffentlicht sogar in ihrem eigenen Onlinegeschäft eine Maus, exklusiv für World of Warcraft entwickelt, die zahlreiche Sonderfunktionen gegenüber normale Mäuse hat, wie beispielsweise, Makros mit bis zu 160 Zeichen, insgesamt 15 programmierbare Knöpfe sowie über 130 vordefinierte Befehle für das Erstellen von Drag-and-Drop-Makros.

**Beweis:** <http://eu.blizzard.com/store/details.xml?id=221003238>, Anlage B 3

Genauere Ausführungen folgen beim Gliederungspunkt zu "Seite 16".

"Als **Cheat** (englisch für *Betrug, Schwindel*) wird die Möglichkeit bezeichnet, in einem Computerspiel selbst oder durch externe Programme den Spielverlauf in einer, nicht dem gewöhnlichen Verlauf entsprechenden, Weise zu beeinflussen. Es handelt sich dabei beispielsweise um Tricks, mit denen für manche Spieler zu schwere Abschnitte eines Levels übersprungen werden können. Aber auch das Verschaffen von zum Beispiel unendlicher Lebensenergie, mehr Munition oder weiteren Einheiten werden meist von Cheats abgedeckt. In der Regel sind diese Funktionen zu Testzwecken für die Entwicklungsphase des Spiels einprogrammiert."

**Beweis:** <http://de.wikipedia.org/wiki/Cheat>, Anlage B 4.

Dies alles kann die Software der Beklagten zu 2) nicht und wird es auch nie können.

#### **e) Multiboxing**

Multiboxing, welches die Klägerin gestattet, würde ebenso unter die Definition eines Cheats fallen. Der Begriff Multiboxing bedeutet die Möglichkeit mehrere Charaktere im Spiel simultan zu steuern und das mit einer Tastatur. Multiboxing kann unter anderem im PVP (Player vs. Player), zu Deutsch „Spieler gegen Spieler“ Modus benutzt werden. Daraus ergibt sich unter vielen

anderen auch die Möglichkeit, dass ein einzelner Spieler, z. B. Seine 5 Charaktere simultan steuernd, einen anderen Spieler, der die Multiboxing Funktion nicht benutzend nur ein Charakter steuert, angreift und durch die zahlenmäßige Überlegenheit überweltigt. Es fragt sich, ob das verbalisierte Streben der Klägerin nach Chancengleichheit unter den Spielern hier auch konsequent durchgezogen wird, wenn die Regeln des Spiels es zulassen, dass ein Anwender einem anderen mit fünffacher Überlegenheit im Kampf begegnet (fünf simultan gesteuerte Charaktere gegen einen). Das Verwenden der von der Beklagten zu 2) angebotenen Software ist im Vergleich dazu schad- und harmlos.

Der Beklagte zu 1) schließlich vertreibt keine Softwareprodukte, sondern ist nur Geschäftsführer einer Kapitalgesellschaft, die Softwareprodukte vertreibt. Entsprechende gegenteilige Ausführungen der Klägerin werden mit Nachdruck bestritten.

Wieviel Unfairness diese Methode der Automatisierung, die jedoch von der Klägerin ausdrücklich erlaubt ist, erzeugt, kann in den folgenden Video auf der Plattform Youtube gesehen werden.

[http://www.youtube.com/watch?v=jfpa\\_ac8H08](http://www.youtube.com/watch?v=jfpa_ac8H08)

<http://www.youtube.com/watch?v=e35BNrMQQkY>

<http://www.youtube.com/watch?v=o-5ScJAsHLA>

<http://www.youtube.com/watch?v=77wMRGu-h7g>

<http://www.youtube.com/watch?v=IMLNqCpkFjI>

<http://www.youtube.com/watch?v=JSypFR9ydlA>

#### **f) Grundlegende Spielprinzipien der Fairness**

Sodann führt die Klägerin aus, dass durch den Einsatz der Bots die grundlegenden Spielprinzipien der Fairness, Gerechtigkeit und Chancengleichheit außer Kraft gesetzt werden. Insbesondere ohne Darstellung, was die "grundlegenden Spielprinzipien der Fairness, Gerechtigkeit und Chancengleichheit" sind, ist dieser Darstellung zu widersprechen.

Zum einen kann die Software der Beklagten zu 2) keine Aktionen ausführen, die nicht jeder Spieler selbst ausführen kann. Wirkliche Cheatoptionen wie die anderer Softwareanbieter beinhalten weder "Gatherbuddy" noch "Honorbuddy".

**Beweis:** Cheatsoftware im Netz, vorgelegt als  
**Anlage B 5.**

Hervorzuheben seien hier nur Unterschiede zwischen der Software der Beklagten zu 2) und der Beklagten aus dem von der Klägerin so oft zitierten Urteil des Landgerichts Hamburg (CR 2009 756, 757):

1.

Das durch die Anwendung beider Bots ermöglichte automatisierte Handeln ist nicht gleich in beiden Fällen. Dazu mehr in den rechtlichen Ausführungen.

2.

Im Unterschied zu dem schon entschiedenen Fall, ermöglicht die Software der Beklagten zu 2) keine Funktionen, über die das Spiel „World of Warcraft“ auch nicht verfügen würde.

3.

Die Bots der Beklagten zu 2) ermöglichen im Unterschied zu den anderen keine Funktionen, die normalerweise nur gegen Bezahlung erhältlich sind.

#### **g) LUA Schnittstelle**

Zudem unterstützt die Klägerin selbst Software, die die Chancengleichheit eventuell beeinträchtigt. Durch ihre LUA-Schnittstelle, eine Möglichkeit selbst Software zu entwickeln, die das Spielerlebnis, die Handlungsmöglichkeiten und das Interface von World of Warcraft teilweise massiv verändern, wurde eine Situation geschaffen, in der Spielinhalte von World of Warcraft, beispielsweise sogenannte „Raids“ auf Endgegner, nicht schaffbar sind, wenn bestimmte Addons (Erweiterung, die von engagierten Spielern selbst entwickelt wurden), die beispielsweise Warnmeldungen ausgeben oder eine



Gruppenübersicht bieten, nicht installiert bzw. verwendet werden.

#### **h) Zwischenergebnis**

Neben dem Bestreiten, dass die Software der Beklagten zu 2) die besagten Effekte hat, wird somit ebenfalls bestritten, dass dies eine Besonderheit der Software der Beklagten zu 2) wäre und daher eine Aussagekraft für den Klageanspruch hat. Eine Gleichbehandlung würde vielmehr dazu führen, dass erst recht die Software der Beklagten zu 2) Dritten gegenüber angeboten werden kann.

#### **i) kein Verleiten zum Vertragsbruch**

Die Klägerin führt weiterhin aus, dass dadurch, dass die Beklagte die Software anbietet, die Spieler zum Vertragsbruch verleitet werden würden und die Klägerin gezielt beim Vertrieb des Spieles behindert werden würden. Beide Aussagen sind zu bestreiten. Zum einen verleitet die Beklagte zu 2) keinen Käufer zum Vertragsbruch, im Gegenteil wird sogar darauf hingewiesen, dass unter Umständen die Rechtslage derart gesehen werden könnte, dass ein Vertragsverhältnis mit dem Spieler, durch Verwendung der Software, aufgelöst werden kann. Wie bereits dargelegt, muss jeder Nutzer, auch, selbst bei, Verwendung der Software der Beklagten zu 2) monatliche Gebühren an die Klägerin bezahlen.

Zum anderen ist in keiner Weise ersichtlich, warum die Klägerin im Vertrieb der Software behindert werden sollte. Jeder Nutzer

der Software der Beklagten zu 2) muss weiterhin die monatlichen Beträge für die Nutzung der offiziellen Server der Klägerin bezahlen. Insofern ist eher anzunehmen, dass der Vertrieb der Software der Klägerin verbessert und nicht behindert wird. Ausführungen der Klägerin, dass die Nutzung der Software, durch Kunden der Beklagten zu 2), Einfluss auf das Kauf/Nutzungsverhalten Dritter hat, entbehrt jeder empirischen Grundlage, wird bestritten und wäre von der Klägerin zu beweisen. Rechtliche Ausführungen bzgl. des Wissen und Wollens der Beklagten zu 2), bzw. eines bewussten Hinwirken, bleiben den späteren Ausführungen vorbehalten.

## **2) Seite 10**

### **a) Bekanntheit der Software der Klägerin**

Es wird bezweifelt, dass World of Warcraft zu den bekanntesten Computerspielen gehört und dass die Spielcharaktere in World of Warcraft "Avatar" genannt werden. Auch die Abonnentenzahlen, die die Klägerin nennt, werden, insbesondere nach gerade gemeldeten sinkenden Zahlen bestritten.

**Beweis:** Pressemeldung vom 3. August 2011, vorgelegt  
als **Anlage B 6.**

### **b) fehlende Relevanz**

Davon abgesehen haben diese Zahlen keine Relevanz für die Rechtsfragen, mit Ausnahme eventuell des Streitwertes, außer dem Versuch, dem Gericht eine bestimmte überragende Bedeutung für den Markt vorzugaukeln, die weder die Klägerin, noch das Spiel, besitzen.

## **3) Seite 11**

### **a) Ungenaue Darstellung des Produktinhaltes**

Auf Seite 11 ist sehr gut zu erkennen, mit welcher geringer Gründlichkeit die Klägerin den Tatbestand darstellt, indem bereits bei der Beschreibung des Inhaltes des Spieles der Klägerin nur Bezug auf die Welt "Azeroth" und die Kontinente "Kalimdor" und "Östliche Königreiche" genommen wird und dabei gleich zwei Erweiterungen, nämlich "Burning Crusade" (übersetzt: Brennender Kreuzzug) mit der nicht zu Azeroth gehörenden Welt "Scherbenwelt" und "Wrath of the Lich King" (übersetzt: Die Rache des Lich Königs) mit dem Kontinent "Nordend". Das Gericht möge selbst beurteilen, wie es zu bewerten sei, dass entweder die Klägerin oder ihre Beklagtenvertreter die Umstände nicht kennen und im folgenden Satz auch plötzlich darlegen, dass ein Spielcharakter "Char" heißen soll, wo er eine Seite vorher noch "Avatar" genannt wurde.

**b) Grundzüge eines jeden Rollenspieles, fehlende Relevanz**

Die weiteren Ausführungen der Klägerin beschreiben im Wesentlichen Grundzüge jedes Onlinerollenspieles und entbehren daher jede Relevanz für die Sach- und Rechtslage.

**4) Seite 12**

**a) Sinn und Zweck von World of Warcraft**

Es wird bestritten, dass wesentlicher Sinn von World of Warcraft ist, erfolgreich Duelle gegen andere Spielcharaktere zu führen, sich mit anderen Spielcharakteren zu messen und sich einen möglichst guten Ruf zu erarbeiten. World of Warcraft hat, entgegen Konkurrenten auf dem Markt, keinen Focus auf die Konfrontation mit anderen menschlichen Spielern. Dieser Aspekt von World of Warcraft ist extrem unterentwickelt. Vielmehr liegt der Fokus des Spieles auf Kämpfen mit Nichtspielercharakteren, auch "Bosse" oder "Endgegner" genannt. Wenn die Klägerin mit der einseitigen Darstellungen des "Sinn und Ziel" des Spieles versuchen möchte, darzulegen, dass die Software der Beklagten zu 2) hier ein Ungleichgewicht gegenüber anderen Spielern erzeugt, dann ist dies auch aus weiteren Gründen nicht stichhaltig.

### **b) Duelle**

In den genannten Duellen kann die Software der Beklagten zu 2) keinen anderen Spieler besiegen, da menschliche Fähigkeiten weder nachgeahmt noch mit Abstand erreicht werden und die Software auch keine Kämpfe mit menschlichen Spielern sucht bzw. initiiert. Die Fähigkeiten der Software der Beklagten zu 2) sind zudem weder darauf ausgelegt, noch hoch genug entwickelt, um in einer Gruppe eine sogenannte "Instanz", ein einzelnes Spielerlebnis nur für 5-25 (früher 40) Spieler, effektiv zu bewältigen. Nur in solchen Instanzen können aber überhaupt Ausrüstungsgegenstände erbeutet werden, die im entferntesten zu einem Wettbewerb, im Sinne von "Ich bin besser ausgerüstet als Du" geeignet sind.

### **c) PVE und RPG Server**

Auf sogenannten „PVE“-Server (Player vs. Environment) oder „RPG“-Server (Role-Playing-Game) ist es sogar spieltechnisch gar nicht möglich andere Spieler in der freien Welt anzugreifen, wenn diese es nicht selber wollen.

### **d) Bestreiten des Anlagenkonvolutes K2**

Die Stichhaltigkeit und Aussagekraft des Anlagenkonvoluts K2 wird vollumfänglich bestritten. Bei dem Portal [de.answers.yahoo.com](http://de.answers.yahoo.com) handelt es sich um eine Plattform, in der man ohne verifizierbare Registrierung Meldungen hinterlassen kann, zudem ist die Antwort mit 17%, für Qualität und Verwertbarkeit, eingestuft. Das "einschlägige Forum" [eu.battle.net](http://eu.battle.net) ist das Forum der Klägerin und somit schon nicht

für den Beweis geeignet, da dort rigorose Zensur stattfindet, was exemplarisch schon daran zu erkennen ist, dass Meldungen über dieses Verfahren, mit positiven Stimmen aus der Community der Klägerin,

**Beweis:** Google Archiv, vorgelegt als **Anlage B 7.**

umgehend und ohne Meldung gelöscht wurden

**Beweis:** Löschung, vorgelegt als **Anlage B 8.**

## **5) Seite 13**

### **a) Kein Wettstreit im klassischen Sinn in World of Warcraft**

Auch die Ausführungen auf Seite 13, dass es Ziel sei, aus dem Wettstreit besonders sieg- und erfolgreich hervorzugehen, wird in dieser Art der Formulierung bestritten, da das vordergründige Ziel nicht ist, gegeneinander zu kämpfen. Der Fokus der Software der Klägerin ist extrem deutlich auf das Spiel miteinander und nicht auf das Spielen gegeneinander gelegt worden.

### **b) Teilnahmegebühren in World of Warcraft, kein Schaden**

Auch in der Darlegung der Teilnahmegebühren ist die Klägerin nicht sorgfältig, da sie zum einen vergisst darzulegen, dass

auch eine Prepaidkarte für 60 Tage zu erwerben ist und das Spiel grundsätzlich bis Level 20 kostenlos gespielt werden kann. Das letzte ist eine erst vor kurzem eingeführte Änderung, um Kundenschwund entgegenzuwirken. Die Ausführungen, sofern sie überhaupt Relevanz besitzen, zeigen jedoch nur, dass die Klägerin durch die Software der Beklagten keinen Schaden hat bzw. Schaden beweisen kann. Jeder Nutzer der Software der Beklagten zu 2) muss für die längerfristige Teilnahme an dem Spiel Gebühren an die Klägerin zahlen. Insofern sind die Umstände nicht vergleichbar mit den zahlreichen beigebrachten Urteilen, insbesondere den Entscheidungen Landgericht Hamburg, 308 O 332/09 und 327 O 741/10, da diese jeweils Produkte betreffen, die keine monatliche Grundgebühr verlangen und grundsätzlich kostenlos zu spielen sind.

### **c) Zweifelhafte Copyrightzuordnung**

Zu den Ausführungen der Klägerin über US Copyrights ist zu sagen, dass trotz der Möglichkeit von eingetragenen Copyrights nichts darüber ausgesagt ist, wer juristisch Anbieter des Spieles ist und ob nicht, entsprechend Gepflogenheiten in der Branche, Entwickler des Spieles und Anbieter des Spieles auseinanderfallen und zwischen beiden Unternehmen ein Lizenzvertrag geschlossen wurde.

## **6) Seite 14**

### **a) Nutzungsbedingungen keine wirksamen Verträge**

Es wird bestritten, dass die Nutzungsbedingungen wirksam in die Verträge, zumindest mit deutschen Vertragspartnern, eingebracht wurden. Dies gilt insbesondere da die Nutzungsbedingungen durch die Klägerin erst nach Kauf der Software, bei Registrierung eines Zuganges, zur Verfügung gestellt werden. Weiterhin kann nicht davon ausgegangen werden, dass ein Vertragspartner dem Vertrag wirklich zustimmt. Das Anklicken eines Buttons, um auf dem eigenen Rechner die Installation berechtigterweise fortzusetzen oder einen Spielaccount berechtigterweise anzulegen, kann nicht mit einer Annahme gleichgesetzt werden.

### **b) Bestätigung aus Sicht eines Dritten**

Das Anklicken hat aus Sicht eines objektiven Dritten an Stelle der Klägerin keinen Erklärungsinhalt, weil man eben nicht davon ausgehen kann, jemand wolle einen Vertrag abschließen, damit ihm erlaubt wird, was er ohnehin schon darf. Wie die Klägerin ausführt, kann das Spiel ohne Annahme nicht gespielt werden, obwohl es bereits bezahlt durch einen schuldrechtlichen Kauf erworben wurden. Auch die bei der Klägerin inzwischen verbreitete Praxis, den Button erst freizuschalten, wenn das Textfeld, in dem das EULA enthalten ist, ganz durchgelesen wurde, also der Ausschnitt bis ganz nach unten verschoben wurde, löst das Spiel nicht, da der Ausschnitt auch verschoben werden kann, ohne den Inhalt zu



lesen. Weitere Ausführungen sind dem Abschnitt der rechtlichen Bewertung vorbehalten.

Ebenfalls einer späteren rechtlichen Bewertung sei die Frage überlassen, warum Nutzungsbedingungen, denen die Beklagte zu 2) nicht zugestimmt hat, überhaupt relevant sind.

### **c) Bekanntheit der Marken der Klägerin**

Die Bekanntheit der Marken ist ebenfalls zu bestreiten. Der Eintrag in dem Buch "Guinness World Records" ist nicht nur verwirrend, sondern auch falsch. Die Wahrheit wird bestritten, da die Eintragung, nach eigenen Angaben der Redaktion "laut dem Entwickler Blizzard Entertainment" erfolgte. Vielmehr ist erschreckend, dass ein bekannter Verlag derart nicht verifizierbare Daten als Eintrag verwendet, ohne darzulegen, was genau Online-Abonnenten sind und ob diese Zahlen stimmen. Als gerichtsfester Beweis kann eine derartige Behauptung jedenfalls nicht taugen. Dies gilt insbesondere auch, da es in Europa Spiele mit mehr registrierten Spielern gibt, beispielsweise "Metin 2" des Unternehmens "Gameforge AG" oder auch ähnliche viele wie "Runes of Magic" des Unternehmens "Frogster Online Gaming GmbH". Ein entsprechendes Gutachten bzgl. der überragenden Bekanntheit beider Marken gegenüber unzähligen Konkurrenten in Europa, zum aktuellen Zeitpunkt, möge die Klägerin vorlegen.

## **7) Seite 16**

### **a) Bestreiten „Cheatbot“-Vorwurf**

Die Ausführungen der Klägerin auf Seite 16 ihres Schriftsatzes sind vollumfänglich zu bestreiten. Weder bei der Software "Honorbuddy" noch bei der Software "Gatherbuddy" der Beklagten zu 2) handelt es sich um einen "Cheatbot". Die ständige Wiederholung der Klägerin macht diesen Umstand nicht richtiger. Sie möge darlegen und beweisen, wie und wann die Software der Beklagten zu 2) Möglichkeiten eröffnet, die mit Betrug und Schwindeln gleichzusetzen sind und die dann abzugrenzen sind von Lösungen, die die Klägerin gestattet, wie Software zum Multiboxing (also zur gleichzeitigen Steuerung mehrerer Charaktere) sowie der Tastatur G70/G71 der Firma Logitech, die durch die Programmierung von Makros Tastendruck simuliert und somit die automatische Bewegung von Charakteren im Spiel ermöglicht.

### **b) Unterschied zu echten Cheatprogrammen**

Bei der Software der Beklagten handelt es sich nicht um "Schummelprogramme". Im Gegensatz zu anderer Software, die ebenfalls über das Internet erlangbar ist und im Gegensatz zu Software, die beispielsweise den Urteilen des Landgerichts Hamburg, 308 O 332/09 und 327 O 741/10 zu Grunde liegen, ermöglicht die Software der Beklagten zu 2) gerade keine Funktionen, die normale Spieler nicht durchführen können, wenn diese die Tastatur alleine bedienen oder Tastendruck simulieren, und ermöglicht auch nicht die Freischaltung von

ansonsten nicht erreichbaren Belohnungen oder kostenpflichtigen Gegenständen in einem sogenannten Ingame-Shop.

Wie bereits ausgeführt, verschafft die Software der Beklagten zu 2) somit keinen wesentlichen Vorteil gegenüber anderen Spielern, zumindest keinen solchen, den nicht andere Software, die die Klägerin erlaubt, auch verschafft, wie beispielsweise extensive Erweiterungen durch Verwendung der Programmiersprache LUA.

### **c) Verlust des Reizes am Spiel?**

Dass durch die Verwendung der Software der Beklagten zu 2) das Spiel für "ehrliche Spieler" erheblich an Reiz verliert ist eine reine Behauptung der Klägerin und wird mit Nachdruck bestritten. Die Klägerin möge diese Tatsache beweisen, wenn nicht sogar die Tatsache, dass andere Spieler die Software der Beklagten überhaupt wahrnehmen, da nicht einmal die Klägerin selbst, mit technischen Mitteln, im Stande oder Gewillt ist, die Verwendung der Software der Beklagten zu 2) zu unterbinden bzw. wie sie selber behauptet, erst einige Jahre nach dem ersten Anbieten der Software, und somit „vor Kurzem“ überhaupt von der Software wußte.

Wenn der Hersteller selbst einige Jahre braucht, um zu bemerken, dass die Software der Beklagten zu 2) überhaupt existiert, dann kann der Einfluss wohl nicht allzu groß sein.

Die Frage, ob ein Spiel mit Hilfe einer Automatisierungssoftware in Teilen absolviert wird, ist im

Übrigens losgelöst von der Frage, ob jemand fair spielt. So ist Teil von Fairness, auch die Rechte anderer zu achten.

**Beweis:** <http://de.wiktionary.org/wiki/fair>, Anlage B 9.

Durch die Software der Beklagten zu 2 werden andere Mitspieler jedoch nicht beeinträchtigt, jedenfalls nicht in einem größeren Maß, als dies der Fall wäre, wenn die Charaktere selber gesteuert werden oder wenn 40 Charaktere beim Multiboxing gesteuert werden.

Es sei darauf hingewiesen, dass es bei einem solchen Versuch eines Beweises nicht ausreichend sein kann, dass die Klägerin beispielsweise rein exemplarisch Nutzer zitiert, die die Verwendung von Botsoftware kritisieren, da dies empirisch nicht stichhaltig sein kann und zudem auch untauglich wäre, ob an einer solchen Aussage die Software der Beklagten zu 2) oder die eines Dritten beteiligt ist.

#### **d) Schnelleres Erreichen von Leveln**

Außerdem wird bestritten, dass durch den Einsatz von Cheatbots, und schon gar nicht durch den Einsatz von Software unserer Mandantin, Levels schneller erreicht werden können, als wenn ein Spieler das Spiel "ehrlich" gespielt hätte. Die Software der Beklagten zu 2) kann keine Handlungen durchführen, die menschliche Spieler nicht durchführen könnten. Das Absolvieren der Aufgaben mit Hilfe der Software

der Beklagten zu 2) dauert sogar länger, als wenn jemand diese Aufgaben selber erledigt, da dieser viel effektiver handeln kann, als es eine Software jemals könnte.

Auch wird mit Nachdruck bestritten, dass sich durch die Verwendung der Software der Beklagten zu 2) die Abonnementzeiten verringern und daher ein entgangener Gewinn der Klägerin an Teilnahmegebühren eingetreten ist. Anders als bei Computerspielen für nur einen Spieler, ist das Ziel des Spieles nicht das Erreichen des höchstens Level . Vielmehr fängt bei World of Warcraft das "wirkliche" Spielen erst mit Erreichen des höchsten Levels an. Viele Teilnehmer haben das höchste Level bereits seit 2005, bzw. wenige Tage nach einer neuen Erweiterung, erreicht und spielen immer noch. Die Aussagen der Klägerin entbehren jeder Logik und den wahren Umständen und dienen somit anscheinend der unwahren Beeinflussung des uninformierten Gerichtes.

#### **e) Spielzeit wird eher verlängert?**

Vielmehr ist davon auszugehen, dass bei einem Großteil der Kunden der Beklagten zu 2) sich die Abonnementzeiten verlängern. Viele Nutzer teilten der Beklagten zu 2) mit, dass diese hauptsächlich im sogenannten "Endcontent" teilnehmen und daran Spaß haben, dafür jedoch Ausrüstung in Form von Verstärkungstränken oder Gold benötigen. Bei diesem "Endcontent", der den täglichen Spielspaß eines Großteils der Spieler ausmacht, was daran zu erkennen ist, dass die Klägerin ständig "Patches" - kostenlose Erweiterungen - für diese Inhalte

nachliefert, kann die Software der Beklagten zu 2) aufgrund technischer Mängel gar nicht teilnehmen.

Einen Schaden, sofern er denn überhaupt aufgetreten ist, möge die Klägerin substantiiert darlegen und im einzelnen beweisen. Reine Behauptungen oder Schätzungen, wie diese es aus dem US-amerikanischen Rechtssystem gewohnt sein mag, sind nicht ausreichend.

## 8) Seite 17

### a) Programmschutzmechanismus

Es wird bestritten, dass die Software der Beklagten zu 2) einen Code enthält, der darauf ausgerichtet ist, einen Programmschutzmechanismus zu enthalten. Zum einen funktioniert die Software der Beklagten auf andere technische Weise als die Umgehung des Softwarebestandteiles "Warden" der Klägerin, deren Rechtmäßigkeit nach deutschem Datenschutzrecht regelmäßig in Zweifel gezogen wurde.

**Beweis:** <http://www.gamona.de/games/world-of-warcraft/blizzard-bedient-sich-an-euren-daten:news,169772.html>, Anlage B 10.

Zum anderen handelt es sich bei "Warden" nicht um ein Programmschutzmechanismus, zumindest keinem i.S. von § 95a UrhG, da dieser nicht die Vervielfältigung des Spieles verhindert. Das Spiel der Klägerin muss noch nicht einmal auf einem Computersystem "installiert" werden, sondern kann frei von jedem Medium ausgeführt werden, auf den das entsprechende Unterverzeichnis kopiert wurde.

Weiter behauptet die Klägerin:

"Während der Spieler Online ist, sammelt Warden Informationen über auf dem Computer des Spielers eingesetzte Software und sendet sie zurück an den Blizzard Server."

Das mag im Jahr 2005, als das Spiel der Klägerin erstmals veröffentlicht wurden, der Fall gewesen sein. Jedoch wurde die Software damals von zahlreichen Datenschutzaktivisten als Spyware gebrandmarkt, weswegen dessen Funktionen inzwischen stark eingeschränkt wurden.

"Warden now scans Warcraft game memory space only, with exception of a few tools."

**Beweis:** [http://en.wikipedia.org/wiki/Warden\\_\(software\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Warden_(software)),

**Anlage B 11.**

### **b) Funktionsweise der Software der Beklagten zu 2)**

Der Tripwire-Bestandteil der Software der Beklagten zu 2), die die Verbindung zur Software der Klägerin herstellt, basiert auf D3D und ist somit Direct X basiert. Es handelt sich dabei um einen „Hook“ in „EndScene“.

Dabei ist es wichtig, festzustellen, dass keine einzige Datei aus der Installation der Software der Klägerin verändert wird.

D3D bzw. DirectX ist die Grafikschnittstelle von Microsoft. Die „Hooks“, die die Beklagte zu 2)) verwendet sind üblich und werden auch von zahlreichen anderen bekannten Softwareprogrammen im Bereich Computerspiele, wie der den Online-Händler „Steam“ oder die Bildschirmfoto-Software „Fraps“, verwendet.

Steam beispielsweise setzt einen „Hook“ in D3D ein um Chatfunktionen aus der Freundesliste als Overlay in den Solospieler-Spielen zu ermöglichen und ist somit weit verbreitet.

"As of July 2011, there are over 1,300 games available through Steam, and over 30 million active user accounts. Although Valve never releases sales figures, Stardock, the previous owner of competing platform Impulse, estimated that Steam has a 70% share of the digital distribution market for video games"



**Beweis:** <http://en.wikipedia.org/wiki/Steampowered>,

**Anlage B 12.**

Die Software der Beklagten zu 2) ist zu 100% passiv. Es werden weder Dateien verändert, noch werden richtige oder falsche Signale an die Server der Beklagten geschickt.

**c) Keine automatische Erhöhung von Leveln**

Unter III 1 führt die Klägerin aus, dass "WoW Bot Honorbuddy" das Level des Spielers automatisch erhöhen würde. Dieser eine Satz birgt bereits zwei Fehlannahmen der Klägerin. Zum einen heißt die Software der Beklagten zu 2) nicht "WoW Bot Honorbuddy", sondern nur "Honorbuddy" und genau auf diese Weise ist die Software auch markenrechtlich geschützt.

Zum anderen erhöht die Software das Level des Spielers nicht automatisch, was einem Cheat entsprechen würde. Die Software "spielt" das Spiel absolut normal und unauffällig und die Level werden exakt nach den Regeln des Spieles durch das Spiel selber erhöht, weil die zuvor durch das Spiel vorgegebene Menge an Erfahrungspunkten erreicht wurde. Die Belohnungen in Form von virtuellem Geld, Ausrüstungsgegenständen sind genau die gleichen, die jeder andere Spieler erhält, wenn diese genau die gleichen Aufgaben ohne die Verwendung der Software der Beklagten zu 2) erledigt. Die Software der Beklagten zu 2) greift nicht in den Programmcode der Klägerin ein, nutzt keine Sicherheitslücken aus oder verändert

Speicherinhalte um Aktionen durchzuführen oder Werte zu verändern, die man ohne die Software der Beklagten zu 2) nicht auch erreichen würde. Die Spielzeit, und die Abbonement-Zeit der Klägerin kann daher nicht verringert werden.

## **9) Seite 18**

### **a) Sprachen der Webseite der Beklagten zu 2)**

Zunächst behauptet die Klägerin unwahr, dass die Webseite der Beklagten sowohl auf Englisch als auch auf Deutsch abgerufen werden kann. Vielmehr ist die gesamte Seite jedoch im Englischen verfasst und kann nur in 42 Sprachen abgerufen werden, weil die Klägerin ein JavaScript von „Google Translate“ nutzt. Alle Sprachen, außer der Englischen, können daher durchaus verfälscht sein!

### **b) Erneut „kein Cheatbot“**

Auch unter Punkt IV 2 der Klageschrift teilt die Klägerin inkorrekte Tatsachen mit. Zum einen gibt es keinen "WoW Bot Gatherbuddy" sondern nur den Bot "Gatherbuddy", zum anderen erleichtert die Software dem Spieler nicht das Auffinden von Kräutern, Erzen, Edelsteinen und Wolken. Im Gegensatz zu anderen über das Internet erhältlichen Programmen beinhaltet die Software der Beklagten zu 2) keine Cheats, die beispielsweise Vorkommen an Kräutern, Erzen und Wolken anzeigen, obwohl diese regulär nicht sichtbar wären, es

enthält keine Funktionen, um diese schneller einzusammeln und es enthält auch keine Funktionen, um diese von unterhalb der Spielwelt als sogenannter "Wallhack" zu sammeln. Auch die Geschwindigkeit des Charakters wird nicht, ebenfalls im Gegensatz zu anderer Software, erhöht.

### **c) Keine schneller durchführbaren Handlungen**

Der Nutzer kann mit der Software der Beklagten zu 2) keine Handlungen überhaupt oder schneller durchführen, als wenn er es selbst durch die manuelle Bedienung der Tastatur machen würden. Auch die Fertigkeiten in den Berufen der Charaktere werden somit nicht schneller gesteigert, als wenn die Software der Beklagten zu 2) nicht verwendet wird.

## **10) Seite 19**

Es wird bestritten, dass die Beklagte zu 2) die eigene Software mit der Bezeichnung "WoW Bot" und "World of Warcraft Bot" bewirbt. Beide Textbausteine werden einzig als beschreibendes Merkmal verwendet, da die Beklagte zu 2) auch Software entwickelt, die nicht für die Verwendung in dem Spiel "World of Warcraft" gedacht ist. Nähere Ausführungen dazu folgen bei den rechtlichen Bewertungen.

### **11) Seite 20**

Auch hier ist zu bestreiten, dass die Beklagte zu 2) eine Software entwickelt hat, die einzig zur Umgehung eines Programmschutzmechanismus gedacht ist, zudem Warden kein Programmschutzmechanismus i.S. von § 95a UrhG ist, sondern vielmehr eine, zumindest bei Veröffentlichung des Produktes, deutsches Datenschutzrecht verletzende Funktion des Produktes "World of Warcraft", da diese Informationen über sämtliche verwendete Software auf dem PC des Nutzers an die Klägerin meldet. Auch ist die Software nicht vergleichbar mit der Software "Glider" aus den USA, denn sie funktioniert nur "ähnlich", was auch die korrekte Übersetzung der Wörter "just like" wäre, technisch aber komplett unterschiedlich. Nähere Ausführung hierzu an späterer Stelle.

### **12) Seite 21**

#### **a) Kein Angebot der Beklagten zu 2)**

Die Aussage auf Seite 21 wird bestritten. Die Webseite „worldofwarcraftbots.com“ ist keine von der Beklagten zu 2) betriebenes Internetangebot. Es ist ein unabhängiger Reseller, der für jeden Verkauf 15 % Provision bekommt, die monatlich abgerechnet wird. Die Beklagte zu 2) kontrolliert nicht die Inhalte und kann dies auch nicht, da die Reseller hunderte Domains und Internetangebote verwenden und es mehrere

Reseller gibt, die auf eigener Verantwortung handeln, jedoch bei Vertragsabschluss auf alle Umstände hingewiesen wurden.

#### **b) Scheitern der Vergleichsgespräche**

Schließlich ist auch abschließend zu den Ausführungen der Klägerin bzgl. des Scheiterns der Vergleichsgespräche etwas auszuführen. Trotz des nicht aufgeführten Schadensersatzes sowie die Darlegung und der Beweis des Selbigen, forderte die Beklagte weiterhin Schadensersatz, um einen Vergleich abzuschließen. Gleichzeitig hätte die Beklagte zu 2) den gesamten Geschäftsbetrieb einstellen sollen. Bereitschaft zu anderen Vergleichsvorschlägen, die die Interessen beider Parteien berücksichtigten, lagen auf Seiten der Klägerin in keiner Weise vor.

Vielmehr ist darauf hinzuweisen, dass die Klägerin, mit drei Personen, unangekündigt, persönlich in den Geschäftsräumen der Beklagten zu 2) auftauchte und mit einem bereits vorformulierten Vergleichsvorschlag versuchte massiven Druck auf den Beklagten zu 1 auszuüben. Die Einschaltung eines Rechtsbeistandes wollte die Klägerin wohl verhindern, was auch daran zu erkennen ist, dass trotz Vertretungsanzeige des Unterzeichners an den Beklagtenvertreter der Klägerin, auch für den Fall gerichtlicher Inanspruchnahme, die Klageschrift für das vorliegende Verfahren zunächst ohne Angabe der Vertretung durch den Unterzeichner erfolgte.

## **IV. Rechtliche Erwägungen**

### **1) Ziffer I der Klageschrift**

#### **a) Fehlende Wirksamkeit der Nutzungsbedingungen**

##### **aa) Fehlende Wirksame Einbindung der Nutzungsbedingungen**

###### **(a) Installation der Software**

Der Spielteilnehmer muss sich in der Regel vor Installieren der Spielsoftware mit einer so genannten "Endnutzerlizenzvereinbarung" (Englisch: "End User License Agreement") einverstanden erklären. Diese Vereinbarungen regeln Einzelheiten der Nutzung der Software und sind als Allgemeine Geschäftsbedingungen nach §§ 305ff. BGB anzusehen, da sie einseitig vom Spielbetreiber vorformuliert sind und somit im Sinne des Gesetzes "gestellt" werden (Lober /Weber, MMR 2005, 659). Ein Problem besteht hier bezüglich der wirksamen Einbeziehung der AGB, da diese im vorliegenden Fall nicht bei Abschluss des Vertrags mitgeteilt werden, sondern erst danach.

### **(b) Schutzhüllenverträge**

Um direkte Vereinbarungen mit dem Anwender schließen zu können, bedient sich die Softwareindustrie hin und wieder der sog. Schutzhüllenverträge (Shrink-Wrap-Licensing). Solche Verträge kommen in der Regel wie folgt zustande: Ein Anwender geht in ein Softwarehaus, kauft dort ein Softwarepaket und geht damit nach Hause. Dort entdeckt er, dass dieses Paket eingeschweißt bzw. der Datenträger mit einem Aufkleber verplombt ist. Darüber hinaus findet er anbei einen Zettel, auf dem die AGB des Herstellers abgedruckt sind - verbunden mit dem Hinweis, dass der Anwender mit dem Öffnen der Schutzhülle bzw. der Beseitigung des Aufklebers diesen AGB zustimmt. Zusätzlich ist dem Anwender das Recht eingeräumt, das Softwarepaket zurückgeben zu dürfen, wenn er die Versiegelung nicht beseitigt hat und mit den AGB nicht einverstanden ist.

### **(c) EULA als zweite Vertragsebene**

Juristisch handelt es sich bei den EULA um den Versuch des Herstellers, mit dem Anwender einen zweiten Vertrag - neben der Vereinbarung mit dem Händler - zu schließen. Das Softwarepaket mit der erwähnten Schutzhülle und den sichtbaren Vertragsbedingungen ist das rechtlich wirksame Angebot des Herstellers an den Erwerber, einen "Lizenzvertrag" abzuschließen. Das Aufreißen der Schutzhülle durch den Erwerber ist jedoch eine Handlung, die unmittelbar nur den Sinn hat, ein Hindernis für die Nutzung der Software zu beseitigen. Eine direkte Annahmeerklärung liegt also nicht vor (Schumacher, CR

2000, 642; Marly, S. 406 bis 414; Ullrich/Lejeune, S. 226 f.; Hoeren, IT-Recht, S. 340 f.). Ein unmittelbar lediglich auf einen tatsächlichen Erfolg zielendes Verhalten kann aber mittelbar einen Rechtsfolgewillen zum Ausdruck bringen, das heißt als Willenserklärung gewertet werden. Schutzhüllenverträge sind folglich mangels Zustimmung des Anwenders zum Vertragsschluss unwirksam.

So liegt der Fall auch hier, wenn auch mit einem kleinen Unterschied: Der potentielle „World of Warcraft“-Käufer wird im Geschäft mit der Aufschrift auf der Spielverpackung konfrontiert, der die Aussage zu entnehmen ist, dass er das Spiel nur dann spielen darf, wenn er sich mit den AGB's des Spielherstellers einverstanden erklärt.

**Beweis:** Digitalphoto des Spiels, einer Verpackung aus dem Jahr 2011, vorgelegt als **Anlage B 13**.

#### **(d) Misslungener Versuch der Einbindung der EULA**

Das Anbringen dieser Floskel auf die Verpackung stellt einen Versuch des Herstellers dar, eine Konstruktion zu erreichen, die den rechtlichen Anforderungen an die Einbeziehung dieser Bedingungen in das Rechtsgeschäft genügen würde. Dieser Versuch misslingt im konkreten Fall von „World of Warcraft“. Dies gilt insbesondere, da es auch an der Bestimmtheit eines eventuellen Hinweises auf EULA in irgendeiner Vertriebsform fehlt, da die Klägerin mit mehreren EULA-Fassungen arbeitet und für den Kunden nicht



ersichtlich ist, auf welche Fassung sich ein Hinweis beziehen soll.

#### **(e) Unterschiedliche Sprachversionen der EULA**

Dies gilt insbesondere, da nicht einmal jeder deutsche Nutzer, deutschsprachige AGB-Versionen erhält. Hat man das Spiel der Klägerin installiert, bzw. das Spiel auf die Festplatte seines Computers kopiert, kann man auswählen, welche Sprachversion des Programmes genutzt werden soll. Hierbei passieren natürlich regelmäßig Fehler. Trotzdem erhält man als Nutzer plötzlich eine EULA in einer anderen Sprache präsentiert, die man nun akzeptieren soll, um sein bereits rechtmäßig erworbenes Produkt nutzen zu können.

**Beweis:** Screenshot, vorgelegt als **Anlage B 14** und **Anlage B 15**

Wählt also beispielsweise ein deutschsprachiger Spieler die Englische Spielversion des Spiels zu installieren, so ist es ohne Weiteres denkbar, dass der Spieler problemlos seinen „Char“ erstellt und das Spiel in seiner englischen Lieblingsversion spielt, allerdings durch die Rechtsbedingungen in englischer Fassung überfordert ist, sie gar nicht versteht oder gar liest.

#### **(f) Zumutbare Kenntnisnahme**

Vor allem aber verschafft der Hersteller den Spielkäufern nicht die Möglichkeit, in zumutbarer Weise, von dem Inhalt dieser EULA-Bedingungen zeitlich, d. h. gemäß § 305 II BGB spätestens bei Vertragsschluss, Kenntnis zu nehmen. Die Käufer können die Bedingungen nur entweder nach dem Kauf bei der Spielinstallation oder durch die Lektüre des Inhalts der Verpackung oder durch eigene Bemühungen, einsehen. Vor allem die letzte Möglichkeit wirkt völlig lebensfremd.

#### **(g) Verkauf von Keys ohne jede AGB**

Letztendlich ergibt sich in diversen Läden die Möglichkeit, das „World of Warcraft“-Spiel als einen Zugangscode zur Installation der elektronischen Version (sog. Keycode), anstatt der verpackten Version zu kaufen. In diesem Fall erfährt der Endbenutzer nicht mal den Hinweis auf die EULA, weil er nie die Verpackung des Spiels in den Händen hält. Von der Verschaffung einer Möglichkeit, die EULA spätestens bei Vertragsschluss zur Kenntnis zu nehmen, ist in diesen Fällen erst Recht ausgeschlossen.

Die Klägerin möge auch den unabdingbaren Nachweis führen, welche von den Anwendern, denen die Klägerin Vertragsbruch vorwirft, die Spiele in der verpackten und welche in der Key-Version gekauft haben. Diese Keys akzeptiert die Beklagte in Massen anstandslos als legal erworbene Kopien der Software der Klägerin und verdient

monatliche Gebühren. Geschätzt werden auf diese Weise, weltweit, im Monat mindestens 100.000 Spiele verkauft – nie erhält ein Käufer ein Hinweis, dass er jemals eine AGB bestätigen müssen, um seine legal erworbene Kopie zu nutzen.

#### **(h) AGB nicht teil des Vertrages mit den Nutzern**

Dies führt zum Zustandekommen des Vertrages ohne Einbezug der AGB (Ulmer, Brander, Hensen, AGB-Recht, § 305 BGB, Rn. 126) bzw. sind als Konsequenz die World of Warcraft Nutzungsbedingungen nicht als von den Spielern akzeptiert anzusehen sind daher jeweils nicht Bestandteil des Vertrages zwischen der Klägerin und den Spielern geworden. Obwohl die EULA nicht Vertragsbestandteil geworden sind bleibt der Vertrag im Übrigen wirksam, § 306 I BGB.

Deshalb ist das Einsetzen der Software der Beklagten zu 2) schon aus diesem Grund von Anfang an vertragsgemäß.

#### **(i) AGB Änderungen nach Updates müssen nicht bestätigt werden**

Auch ist der Nutzer der Software noch nicht einmal verpflichtet, nach bzw. während der Installation der Software bzw. weitere Updates die Nutzungsbedingungen zu akzeptieren. Nachdem World of Warcraft installiert wurde und World of Warcraft das erste mal gestartet wurde, wird

eine frei konfigurierbare Datei erstellt, in welcher der Nutzer seine Video-, Audio-, Effekt- und sonstige Einstellungen bearbeiten und speichern kann (Ordner WTF, Datei config.wtf ).

Dort befindet sich der Eintrag:

SET readTOS "1"

SET readEULA "1"

SET readTerminationWithoutNotice "1"

Diese kann man beliebig auf 0 und 1 ändern. World of Warcraft verändert mit jedem Patch (Erweiterung) die persönlichen Videoeinstellungen, deswegen stellen Nutzer die Datei config.wtf auf schreibgeschützt, damit wird nie eine Nutzungsbedingung dem Nutzer angezeigt. Diese Datei ist keine Installationsdatei, da Sie erst beim Spielstart erstellt wird und ist für die persönlichen Einstellungen des Spiels gedacht.

#### **(j) Rechtliche Struktur derartiger Vertragsmodelle**

Es sei zudem noch einmal unterstrichen, dass die rechtliche Struktur solcher Vertragsmodelle seltsam anmutet bzw. verwirrend ist. Man spricht hier von „End User License Agreements“ und vermittelt dadurch den Eindruck, es gehe hier um Verträge, die der Endkunde mit dem Hersteller abschließen müsse.

### **(k) Begriff der Lizenz**

Auch der Begriff der "Lizenz" ist nebulös; das deutsche Urheberrecht kennt keine "Lizenz" in dem Sinne, wie die Klägerin es aus dem Rechtskreis der USA gewohnt ist.

Der Endnutzer braucht keine "Lizenz" vom Hersteller; er hat Verträge mit dem Händler, die ihn zur Nutzung berechtigen. Alle zur Nutzung des Programms notwendigen Nutzungshandlungen sind ihm schon kraft § 69 Abs. 1 UrhG und des darin enthaltenen gesetzlichen Nutzungsrechts erlaubt, da der Erwerb von Standardsoftware insoweit als Sachkauf angesehen wird, mit dem alle zur Verwendung notwendigen Rechte bei Erwerb der Standardsoftware übertragen werden.

### **(l) EULA Vertragsmodelle in den USA**

In den USA hat man versucht, EULA-Vertragsmodelle über Spezialgesetze wirksam werden zu lassen. So sollten Lizenzverträge auch dann Gültigkeit haben, wenn der Anwender sie erst nach dem Kauf der Software einsehen kann. Außerdem sollen die Softwareersteller ein Recht haben, die "Lizenz" technisch auszuschalten. Das Gesetzesvorhaben hat sich nie durchgesetzt; es kam nur in wenigen Bundesstaaten - in Maryland und Virginia (Carlyle C. Ring, Jr., An Overview of the Virginia UCITA, 8 RICH. J. L. & TECH. 1 (Fall 2001) at [http://www.law.richmond.edu/jolt/v8\\_i1/article1.html](http://www.law.richmond.edu/jolt/v8_i1/article1.html)) - zur Anwendung.

### **(m) Zusammenfassung, Zwischenergebnis**

Abschließend sei zusammengefaßt, dass EULA (AGB) zu Standardsoftware, wie die der Klägerin, nach deutschem Recht nicht wirksam in den Vertrag mit den Endkunden eingebunden sein können, da insbesondere vorliegend auch keine ausgedruckte Version der EULA beiliegt bzw. zum Zeitpunkt des Erwerbs des Produktes über den EULA nicht ausreichend informiert wurden. Problematisch ist dabei ebenfalls, dass die EULA, zu Gunsten des Endkunden, auch nur regeln, was diesem bereits gesetzlich zusteht. Insofern hätte der Endkunde durch die AGB, die Vertragserweiterung, nur Nachteile.

## **bb) Unwirksamkeit der AGB**

### **(a) AGB Kontrolle**

Selbst wenn die AGB als wirksam in den Vertrag zwischen dem Nutzer der Software der Beklagten zu 2) und der Klägerin anzusehen wären, würden diese unter die AGB-Kontrolle des BGB fallen.

### **(b) Textlänge und Schriftgröße**

Zunächst ist schon zweifelhaft, ob ein AGB-Werk, welches dem Endnutzer als 10 - seitiger Text in Schriftgröße 6, präsentiert wird, obwohl dieser bereits die Software erworben hat, nicht insgesamt überraschend ist. Die gesamten EULA sind extrem unübersichtlich und derart gestaltet, dass kein Endverbraucher diese jemals durchlesen würden.

### **(c) überraschende Klausel**

Desweiteren ist aber auch sehr zweifelhaft, ob eine Klausel, eine Software wie die der Beklagten zu 2) nicht verwenden zu dürfen, nicht eigenständig überraschend ist, § 305c BGB.

Ein Endkunde geht bei Standardsoftware davon aus, mit der Software umgehen zu dürfen, wie dieser es möchte, so lange es nicht Rechte Dritter oder des Herstellers verletzt. Dass die Software der Beklagten zu 2) Rechte Dritter oder des Herstellers verletzt, ist alles andere als klar. Es werden keine unerlaubten Kopien erstellt, es werden die Einnahmen des Herstellers nicht beeinflusst, es werden Dritte Personen durch die Verwendung der Software nicht beeinträchtigt und es können nur Handlungen ausgeführt werden, die der Nutzer selber auch regulär ausführen könnte. Zudem ist, wie die Ausführungen zum Tatbestand zeigen, eine Abgrenzung zu erlaubten Formen, wie die Benutzung bestimmter Tastaturen mit Makrofunktionen oder erlaubte Software für Multiboxer, mit denen dieser fünf oder mehr Charaktere mit einem Tastatordruck bedienen können, nicht gegeben.

#### **(d) Abweichen von der gesetzlichen Regelung**

Zudem weicht das Verbot – urheberrechtliche Schutzfähigkeit unterstellt – von der gesetzlichen Regelung des § 17 Abs. 2 Urhebergesetz ab. Bereits hieraus ergibt sich der überraschende Charakter der entsprechenden Klauseln.

Die entsprechende Klausel in den EULA der Klägerin ist jedoch auch nach § 307 BGB unwirksam. Danach sind Bestimmungen in Allgemeinen Geschäftsbedingungen dann unwirksam, wenn sie den Vertragspartner des Verwenders entgegen den Geboten von Treu und Glauben unangemessen benachteiligen. Eine unangemessene Benachteiligung kann sich auch daraus ergeben, dass die Bestimmung nicht klar und verständlich ist.

#### **(e) Zwischenergebnis, Unklarheit der Klausel**

So liegt der Fall hier. Die Klausel ist sogar derart unklar, dass nicht einmal die Klägerin selber unterscheiden kann, welche Art von Software sie untersagen möchte. Blizzard ermöglicht, wie schon dargestellt, die Verwendung von Software, um als einziger Endverbraucher gleichzeitig bis zu 20 Charaktere in World of Warcraft zu steuern. Die lapidare Erklärung der Klägerin dazu, warum diese Software nicht unfair sei, ist interessant:



*In short, he says that the advantages of multiboxing are no different than the advantages offered by normal grouping.*

**Übersetzung durch Unterzeichner:** Zusammengefasst sagt er, dass die Vorteile von Multiboxing nichts anderes sind, als das Bilden normaler Gruppen im Spiel.

**Beweis:** <http://wow.joystiq.com/2008/03/13/blue-poster-belfaire-explains-blizzards-stance-on-multiboxing/>, Anlage B16

Genau dies ist jedoch auch bei der Software der Beklagten zu 2) der Fall. Diese kann nichts, was ein normaler Spieler nicht auch tun kann. Dies gilt insbesondere, da die Software der Beklagten zu 2), eine ähnliche Funktion aufweist. Honorbuddy hat eine eigene Multiboxing-Software eingebaut, den Party Mode. Man steuert einen der Charaktere und die anderen folgen und assistieren dem Hauptcharakter.

#### **(f) Unterschied zu anderen Urteilen des Landgericht Hamburg**

Hier sei noch einmal auf die Unterschied zwischen dem vorliegenden, und dem Fall den das Landgericht Hamburg zu entscheiden hatte (CR 2009, 756-757), hingewiesen:

1.

Dem Spiel World of Warcraft liegt ein Subskriptionsmodell zugrunde. Ein Abonnement ist monatlich zu bezahlen. Es gibt keine zusätzlichen, kostenpflichtigen Inhalte im Spiel zu kaufen, deren Abschöpfung die Bots der Beklagten zu 2) verhindern könnten.

2.

Die Bots der Beklagten zu 2) ermöglichen im Unterschied zu den anderen keine Funktionen, die normalerweise nur gegen Bezahlung erhältlich sind.

3.

Im Unterschied zu dem schon entschiedenen Fall, ermöglicht die Software der Beklagten zu 2) keine Funktionen, über die das Spiel „World of Warcraft“ auch nicht verfügen würde.

4.

Das durch die Anwendung des Bots der Beklagten zu 2) ermöglichte automatisierte Handeln ist nicht gleich dem automatisierten Handeln, dass durch das Verwenden des Cheatbots aus dem Urteil des Hamburger Landgerichts (CR 2009, 756, 757) erreicht wird.

### **(g) LUA Programmiersprache**

Auch Spielvereinfachungen mit der hauseigenen Programmiersprache LUA erlaubt die Klägerin ohne Probleme. Neben den Ausführungen im Tatbestand ist beispielsweise darauf hinzuweisen, dass mit Hilfe von Makros im Spiel, das Interface von World of Warcraft derart verändert werden kann, dass nicht mehr einzelne Tasten für unterschiedliche Aktionen angeklickt werden müssen, wie es ursprünglich von der Klägerin vorgesehen ist.

**Beweis:** <http://www.dual-boxing.com/showthread.php?t=33870>. **Anlage B 17**

Insofern liegt hier eine extreme Bevorteilung gegenüber jedem Endverbraucher vor, der nicht LUA programmieren kann und damit immer mit der Maus jeweils eine Taste anklicken muss.

Wie bereits im Tatbestand dargestellt, ist auch die Verwendung der G11-Tastatur und der G15-Tastatur der Firma Logitech ausdrücklich von der Klägerin erlaubt.

**Beweis:** <http://tobolds.blogspot.com/2006/08/logitech-g15-keyboard-for-wow.html>, **Anlage B 18**

Mit deren Hilfe können bis zu 54 Macros, in Serien, mit einfachen Tastaturanschlägen, und hintereinander

ausgeführt werden, um beispielsweise mehrer Zaubersprüche hintereinander zu starten, für die man ursprünglich mehr Tastendrucke benötigen würde.

Die Klausel, deren vorsätzliche Verleitung zur Verletzung sich die Klägerin gegenüber der Beklagten zu 2) berühmt, ist derart unklar, dass nicht einmal der Klägerin selbst unterscheiden kann, welche gleichartigen Programme dieser unterfallen sollen.

Wenn auf der einen Seite, die Klägerin Software zur Automatisierung erlaubt bzw. im Fall der „World of Warcraft Gaming Mouse“ sogar selber anbietet, kann eine entsprechende Klausel, die eventuell Software der Beklagten zu 2) verbietet, nicht klar genug formuliert sein, da ein normaler Nutzer, der der Meinung ist, die EULA der Klägerin rechtsgültig akzeptiert zu haben, nicht unterscheiden kann, welche Software nun erlaubt ist und welche Software untersagt ist. Diese, durch die Klägerin selber verursachte Unsicherheit, ausgelöst durch ihr eigenen Geschäftsgefahren zur Profitmaximierung (wie mitgeteilt, muss jemand, der 40 Charaktere via Multiboxing bewegt auch 40 Monatsgebühren bezahlen), geht zu Lasten der Klarheit der EULA der Klägerin.

Daher kann die Klausel nicht nach § 307 BGB wirksam sein und entfällt gemäß § 306 BGB vollständig und ohne geltungserhaltende Reduktion.

## **b) kein wettbewerbsrechtlicher Anspruch**

Sollte das Gericht, entgegen dieser rechtlichen Auffassung sowie der weiteren Literatur, die rechtliche Auffassung vertreten, die World of Warcraft Nutzungsbedingungen doch als in den Vertrag einbezogen anzusehen, und auch der AGB Kontrolle standhalten, führt selbst das nach hiesiger Ansicht nicht zur Begründung wettbewerbsrechtlicher Ansprüche gegen die Beklagte zu 2).

Der Klägerin stehen keine Ansprüche auf Unterlassung und Beseitigung wegen gezielter Behinderung, § 4 Nr. 10 UWG, zu.

### **aa) Keine Mitbewerber**

#### **(a) Allgemeines**

Dies ergibt sich schon daraus, dass die Beklagten keine Mitbewerber der Klägerin im Sinne von § 2 Abs. 1 Nr. 3 UWG sind. Mitbewerber ist nach der Legaldefinition in § 2 I Nr. 3 UWG jeder Unternehmer, der mit einem Unternehmer als Anbieter oder Nachfrager von Waren oder Dienstleistungen in einem konkreten Wettbewerbsverhältnis steht (Köhler/Bornkamm, § 2 Rn. 89, UWG Kommentar, 29. Auflage, 2011). Die Mitbewerbereigenschaft eines Unternehmens ist an die jeweilige konkrete geschäftliche Handlung anzuknüpfen. Vorliegend stellen das Anbieten des Spieles World of Warcraft durch die Klägerin und das

Anbieten von Bot-Software durch die Beklagte zu 2)) die zu beurteilenden geschäftlichen Handlungen dar.

### **(b) Bedarfsmarkt**

Zwar richten sich die Produkte der Klägerin und der Beklagten an den gleichen Kundenkreis.

Diese Produkte stehen aber nicht im Wettbewerbsverhältnis zueinander. Die Softwares der Beklagten zu 2) können keine eigenständige Existenz aufbauen und sind nur in Verbindung mit dem Produkt der Klägerin einsetzbar. Mit anderen Worten kämpfen die beiden Produkte nicht gegeneinander um Absatzmärkte. Die Software der Beklagten zu 2) ist vielmehr auf eine Koexistenz mit dem Produkt der Klägerin ausgelegt. Auf dem Markt kann die Software der Beklagten zu 2) nur kumulativ mit World of Warcraft bestehen.

Für die Frage nach Mitbewerberidentität ist entscheidend, dass aus der Sicht der angesprochenen Verkehrskreise die beiden Produkte nicht austauschbar sind. Dabei ist das entscheidende Argument der Klägerin, dass sich der Kundenkreis dieser Produkte deckt, unerheblich. So hat es auch das Bundesgerichtshof in zwei unter diesem Gesichtspunkt ähnlich gelagerten Fällen entschieden (BGH GRUR 1990, 375, 377 - Steuersparmodell; BGH GRUR 2007, 1079 - Bundesdruckerei). Wir überreichen die Entscheidung „*Steuersparmodell*“ des Bundesgerichtshofs als

Wir überreichen das Urteil „*Bundesdruckerei*“ des Bundesgerichtshofs.

Ein Wettbewerbsverhältnis mit World of Warcraft wäre für die Software der Beklagten zu 2) kontraproduktiv, ist aber schon wie o. g. von Natur der Sache unmöglich. Die Behauptung der Klägerin, die beiden Produkte stünden im Wettbewerbsverhältnis, ist daher absurd.

#### **bb) keine gezielte Behinderung**

Sollte das Gericht entgegen dieser rechtlichen Ausführungen der Auffassung sein, die Streitparteien als Mitbewerber anzusehen, so lehnen die Beklagten den Vorwurf der gezielten Behinderung der Klägerin (§ 4 Nr. 10 UWG) ab.

In dem Anbieten der Software der Beklagten zu 2) Bots liegt unter keinem Gesichtspunkt eine gezielte Behinderung der Klägerin.

#### **(a) Unlautere Verleitung zum Vertragsbruch**

##### **(aa) Verleiten**

Das Anbieten der Software der Beklagten zu 2) stellt kein unlauteres Verleiten zum Vertragsbruch im Sinne von § 4 Nr. 10 UWG dar.

Das Verleiten setzt ein bewusstes und gezieltes Hinwirken auf den Vertragsbruch voraus (GRUR 2009, 173 - bundesligakarten.de). Der Abwerbende muss also die Bindung des Kunden kennen und die Initiative zum Vertragsbruch ergreifen. Aber die bloße Abgabe eines Angebots, das der Kunde nur unter Vertragsbruch annehmen kann, genügt nicht (Pieper/Ohly/Sosnitza § 4 Rn. 10/56); erst recht nicht - wie vorliegend - die Annahme eines Angebots, das der Kunde gemacht hat, bevor er den eigentlichen Vertragsbruch durch die Anwendung der Software im Spiel vornimmt.

#### **(bb) Schädigungsabsicht**

Es gilt zu unterscheiden: Stets unlauter ist das Verleiten zum Vertragsbruch, wenn es von der Absicht getragen ist, den Mitbewerber zu schädigen (Köhler/Bornkamm, § 4 Rn. 10.36a, UWG Kommentar, 29. Auflage 2011). Der Gegenteil ist hier der Fall. Die Beklagte zu 2) ist nicht Mitbewerbin der Klägerin und wünscht ihr Wohlergehen.

Ist die Schädigungsabsicht, wie hier, nicht gegeben, so ist das Verleiten zum Vertragsbruch nur dann unlauter, wenn auf die Entscheidung des Kunden unlauter eingewirkt wird. In den Tatbeständen des UWG ausgedrückt kommt es deshalb darauf an, ob die Verleitung zum Vertragsbruch durch Druckausübung oder sonstige unangemessene unsachliche Beeinflussung, durch Ausnutzung der Unerfahrenheit usw. erfolgt. Auch davon



kann im Verhältnis der Beklagten zu 2) zu ihrem Kundenstamm nicht gesprochen werden.

**(cc) Keine Anwendbarkeit von (LG Hamburg CR 2009, 756)**

Die von der Klägerin angeführte Entscheidung des Landgerichts Hamburg (LG Hamburg CR 2009, 756) kann auch nicht auf den hier vorliegenden Fall ohne Weiteres angewendet werden:

1.

Dem Spiel World of Warcraft liegt ein Subskriptionsmodell zugrunde. Ein Abonnement ist monatlich zu bezahlen. Es gibt keine zusätzlichen, kostenpflichtigen Inhalte im Spiel zu kaufen, deren Abschöpfung die Bots der Beklagten zu 2) verhindern könnten.

2.

Die Bots der Beklagten zu 2) ermöglichen im Unterschied zu den anderen keine Funktionen, die normalerweise nur gegen Bezahlung erhältlich sind.

3.

Im Unterschied zu dem schon entschiedenen Fall, ermöglicht die Software der Beklagten zu 2) keine Funktionen, über die das Spiel „World of Warcraft“ auch nicht verfügen würde.

4.

Das durch die Anwendung des Bots der Beklagten zu 2) ermöglichte automatisierte Handeln ist nicht gleich dem automatisierten Handeln, dass durch das Verwenden des Cheatbots aus dem Urteil des Hamburger Landgerichts (CR 2009, 756, 757) erreicht wird.

Wie die Klägerin richtig mitteilt, hat das Landgericht Hamburg entschieden, dass das Anbieten eines Bots mit Funktionen, die dem jeweiligen Nutzer gegenüber seinen Mitspielern einen Wettbewerbsvorteil verschaffen, weil sie vom Spielbetreiber nicht angeboten werden, ein Verleiten zum Vertragsbruch darstellen.

Allerdings bieten die Beklagten vorliegend nur Bots mit Funktionen an, die allesamt vom Spielbetreiber vorgesehen sind, d. h. einige Spieleraktivitäten werden lediglich automatisiert. Das Anwenden des Bots generiert keine Einnahmen aus dem Nichts. Für einen, sich im Spiel befindenden, menschlichen Mitspieler ist, abgesehen von der Interaktion, kein Unterschied zwischen einem Bot und einem vom Menschen gesteuerten Charakter wahrnehmbar. Der einzige Vorteil ist die subjektive Zeitersparnis des Benutzers auf den unteren Levels des Spiels, die jedoch objektiv nicht vorhanden ist, da die Software, gerade bei erfahrenen Spielern, nicht derart effektiv agieren kann, wie ein menschlicher Spieler.

Im Unterschied zu dem vorliegenden Fall, lag der Entscheidung des LG Hamburg ein Sachverhalt vor, in dem die Beklagte Software anbot, die es dem Spieler des Online-Spiels ermöglichte, Funktionen in Anspruch zu nehmen, über die das Online-Spiel nicht verfügte bzw. die für den Nutzer des Spiels nur bei Erwerb von kostenpflichtigen Premium-Funktionen zu Verfügung gestellt werden konnten. Maßgeblich ist dabei, dass das in der Grundversion kostenlose Angebot des Online-Spiels von vornherein darauf angelegt war, beim Nutzer das Bedürfnis nach kostenpflichtigen Ergänzungen seiner Spielmöglichkeiten zu erwecken. Dieses Begehren weckt „World of Warcraft“ nicht. Es gibt nämlich keine kostenpflichtigen Ergänzungen. Das Spiel basiert auf einem anderen monetärem Konzept. Es wird bis zum Level 20 kostenlos angeboten. Ab dann wird ein monatliches Abonnement verlangt. Dieses einmal entrichtet, kann der Nutzer auf alle Funktionen des Spiels zugreifen. Die Beklagte zu 2)) bietet daher im Unterschied zu dem durch das Landgericht Hamburg entschiedenen Fall, keine kompatiblen Spielelemente, die das Angebot des Spielanbieters in unlauterer Weise abschöpfen würden.

Ein Wettbewerbsvorteil gegenüber anderen Mitspielern ist in der Anwendung von Bots auch nicht zu sehen. Hier wird erneut eins der Unterschiede zu dem vom Landgericht Hamburg entschiedenen Fall (LG Hamburg CR 2009, 756)

sichtbar: In den entschiedenen Fall handelte es sich unter anderem um Software, die ca. 20(!) Funktionen ermöglichte, über die das Online-Spiel nicht verfügte. Unter anderem handelte es sich dabei um „automatisiertes Handeln“, das diese Software ermöglichte. Insoweit sind die beiden Fälle - aber nur vom Begriff - ähnlich. Geht man tiefer in die Mechanik der beiden Spiele hinein, wird der Unterschied zwischen der Anwendung der Automatisierungen in beiden Spielen offensichtlich.

Im o. g. Fall (LG Hamburg) musste der Spieler durch die Anwendung automatisiertes Handeln ermöglichender Software nicht mehr die Marktplätze beobachten, in denen gehandelt wurde. Stattdessen wurde der Handel ab einem bestimmten am Markt angebotenen Umtauschverhältnis automatisch initiiert und durchgeführt. Andere Spieler hatten de-facto keine Chance, ein gutes Umtauschverhältnis wahrzunehmen, da dies unverzüglich nach Angebot durch die Anwendung der Software wahrgenommen wurde.

**(dd) Fundamentalere Unterschied der Bots der Beklagten zu 2)**

Die von der Beklagten zu 2) angebotenen Bots funktionieren nicht auf diese Weise. Um einen vergleichbaren Effekt zu den Bots im o. g. Fall zu erreichen, müsste die Anwendung der Bots der Beklagten zu 2) dazu führen, dass der Charakter des anwendenden

Spielers physisch allgegenwärtig wäre. Nur so könnte er die Ressourcen schneller ernten als die anderen Spieler. Der Charakter des Spielers wird sich aber durch die Anwendung der Bots der Beklagten zu 2) nicht automatisch geographisch innerhalb einer „rechtlichen Sekunde“ dorthin teleportieren, wo sich eine Ressource materialisiert, um sie dann mit Sicherheit als erster zu ernten und so den (angeblich vorrangigen) Wettbewerb zwischen den Mitspielern zu verzerren. Die Bots ernten nur (höchstens) so schnell, wie die von Menschen gesteuerten Charaktere und unter Verwendung der vom Spielbetreiber vorgesehenen In-Spiel-Gegebenheiten und Mechanismen – nur eben automatisiert (*Robot*).

Dem Spieler, der einen Bot der Beklagten zu 2) anwendet, stehen im Unterschied zu dem anderen Fall, auch keine kumulativen Vorteile aus der Anwendung mehrerer Funktionen der Software gleichzeitig. Wo der Spieler im hypothetischen Fall der Anwendung der anderen Software, aber in der Welt des „World of Warcraft“ z. B. sofort wüsste, wo er die Ressource zu suchen hat, muss der den Bot der Beklagten zu 2) anwendende Spieler, die Welt (die Karte) zunächst erkunden, die Ressource entdecken, sich auf sie zubewegen und sie einsammeln.

Die Liste der Cheat-Funktionen, die die Software im vom Landgericht Hamburg entschiedenen Fall (LG Hamburg CR 2009, 756) anbietet ist lang. Die sich daraus ergebenden Möglichkeiten der Verzerrung ist schwer

einzuschätzen aber gross. Das Gericht mag sich eine eigene Meinung dazu bilden. Wir überreichen die Anlage 1 zu dieser Entscheidung.

Daher liegt in dem Anbieten der Software der Beklagten zu 2) gleich aus mehreren Gründen kein Verstoß gegen § 4 Nr. 10 UWG vor.

**(ee) Kein Verstoss nach § 4 Nr. 9b UWG**

Auch der Hinweis der Klägerin auf die Bejahung eines Verstoßes gegen § 4 Nr. 9b UWG durch das LG Hamburg ist hier überflüssig. Im Hamburger Fall wurden kostenpflichtige Funktionen des Spielherstellers von den Beklagten anderweitig verfügbar gemacht. Die Software der Beklagten zu 2) hat niemals in kostenpflichtige Funktionen der Software der Klägerin eingegriffen.

**(b) Keine vertriebsbezogene Behinderung**

Die Klägerin wirft der Beklagten zu 2) das Abwerben von Kunden vor. Mit anderen Worten sollen nach Meinung der Klägerin World of Warcraft -Spieler durch das Anbieten der Software der Beklagten zu 2) zur Beendigung des World of Warcraft Abonnements veranlasst worden sein und werden.

Diese Behauptung ist absurd und ins Blaue hinein getroffen.

Eine gezielte Behinderung scheidet schon deshalb aus, da zwischen den Streitparteien kein konkretes Wettbewerbsverhältnis besteht (s. o).

Unter Behinderung ist die Beeinträchtigung der wettbewerblichen Entfaltungsmöglichkeit eines Mitbewerbers zu verstehen (GRUR 2001, 1061, 1062 - mitwohnzentrale.de). Das Urteil des Bundesgerichtshofs „mitwohnzentrale.de“ überreichen wir.

Die Eignung der geschäftlichen Handlung der Beklagten zu 2) zur Behinderung der Klägerin wurde von der letzten nicht überzeugend dargestellt und überhaupt nicht mit empirischen Daten belegt.

Aber auch die bloße Beeinträchtigung der Entfaltungsmöglichkeiten eines Mitbewerbers reicht nicht aus, um die Unlauterkeit der Maßnahme zu begründen. Es müssen zum Faktum der Beeinträchtigung des Mitbewerbers noch weitere, die Unlauterkeit begründende Umstände hinzutreten (BGH GRUR 2009, 878 - Fräsautomat). Das Gesetz umschreibt dieses Erfordernis dadurch, dass es eine gezielte Behinderung verlangt. In zwei unter diesem Gesichtspunkt ähnlich gelagerten Fällen, hat das Bundesgerichtshof entschieden, dass als "gezielt" eine Behinderung dann anzusehen ist, wenn bei objektiver

Würdigung aller Umstände die Maßnahme in erster Linie nicht auf die Förderung der eigenen wettbewerblichen Entfaltung, sondern auf die Beeinträchtigung der wettbewerblichen Entfaltung des Mitbewerbers gerichtet ist (BGH WRP 2005, 881, 884 - *The Colour of Elegance*; BGH GRUR 2007, 800 - *Außendienstmitarbeiter*). Wir Überreichen das Urteil des Bundesgerichtshofs „*The Colour of Elegance*“.

Wir Überreichen das Urteil des Bundesgerichtshofs „*Außendienstmitarbeiter*“.

Nach dem bereits oben dargestellten Modell ist offensichtlich, dass die Software der Beklagten zu 2) nicht ohne die Software der Klägerin existieren könnte. Daher kann die Priorität des Strebens der Beklagten unmöglich darin liegen, die Entfaltung von World of Warcraft zu bremsen.

Den Beklagten liegt deshalb sehr viel daran, dass der Kundenstamm von World of Warcraft immer grösser wird, denn damit wächst auch der potentielle Absatzmarkt für eigene Produkte der Beklagten zu 2). Die Klägerin kann behaupten, die Verwendung von Bots habe weitreichende Auswirkungen auf ehrliche Spieler, da durch die Verwendung von Bots die Chancengleichheit außer Kraft gesetzt wird. Wie sich das Anbieten der Buddy Bots auf den Kundenstamm der Software der Klägerin auswirkt, entzieht sich dagegen jedem empirischen Beweis. Möglicherweise



verlässt eine Anzahl Spieler genau aus diesem Grund das Spiel. Möglicherweise gewinnen die Softwares der Beklagten zu 2) aber neue Spieler für World of Warcraft.

Spieler die entweder zu ungeduldig sind, um die erste lästige Phase des Spiels zu bestreiten und ohne die Software der Beklagten zu 2) sich überhaupt nicht für ein World of Warcraft Abonnement entschieden hätten, oder Spieler, die zu wenig Zeit investieren können, um ohne Anwendung der Software der Beklagten zu 2) höhere Levels, beispielsweise für einen weiteren Charakter, zu erreichen. Die letzteren könnten auch von einer Art Chancenungleichheit sprechen, da ihre "Chars" aus Zeitmangel dieser Spieler nicht mit den Charakteren anderer Spieler mithalten können, obwohl die Spieler das gleiche monatliche Abonnement zahlen und das Spiel genau so mögen, wie die anderen. Diesen Spielern kommt die Software der Beklagten zu 2) zur Hilfe.

Darüber hinaus ist es, wie oben im tatbestandlichen Teil schon erwähnt, purer Mythos, dass, wie die Klägerin behauptet, sich die Abonnementzeit durch den Einsatz der Software der Beklagten zu 2) verkürzt.

## **2) Ziffer II der Klageschrift**

Die Ansprüche nach den Anträgen zu Ziffer II. des Klageschreibens wegen Verletzung der Gemeinschaftsmarken Nr. 2 362 374 "World of Warcraft und Nr. 4 126 595 "WOW" sind unbegründet.

Entgegen der Behauptung der Klägerin, werden die oben genannten Zeichen "World of Warcraft" und "WOW" von den Beklagten nicht zur Kennzeichnung von Software für Computerprogramme benutzt.

Der Anlagen B2 kann entnommen werden, dass die Beklagte zu 2)) die eigenen Software unter der Bezeichnung "Honorbuddy" sowie „Gatherbuddy“ und nicht, wie von der Klägerin behauptet worden ist, unter der Bezeichnung "WOW Bot" und "World of Warcraft Bot" bewirbt. Dadurch wird aber noch kein konkreter Bezug zwischen den geschützten Markenzeichen und der Ware hergestellt.

Es trifft zu, dass die Beklagten die Klagemarke "WoW" im HTML-Code für die Internetseiten [www.gatherbuddy.com](http://www.gatherbuddy.com) und [www.honorbuddy.com](http://www.honorbuddy.com) als ein Teil des Metatags benutzen. Allerdings stellt das laut einem Beschluss des Oberlandesgerichts Düsseldorf keine kennzeichenmäßige Benutzung dar (ZUM-RD 2004, 238 - Metatag als Kennzeichen). Wir überreichen die Entscheidung des Oberlandesgerichts Düsseldorf.

Nach der Rechtsprechung des Europäischen Gerichtshofs (WRP 1999, 407 - BMW/Deenik; WRP 2003, 735 - Libertel) und des Bundesgerichtshofs (ZUM-RD 2002, 530 - Festspielhaus; WRP 2002, 985 - Frühstücksdrink II; Urteil vom 4.9.2003 - I ZR 23701 - Farbmarkenverletzung I) ist als Verwendung im kennzeichenrechtlichen Sinne lediglich der kennzeichenmäßige Gebrauch anzusehen. Wir überreichen das Urteil des EuGH in Sachen „*BMW/Deenik*“ als

Wir überreichen das Urteil des Europäischen Gerichtshofs in Sachen „*Libertel*“ als

Wir überreichen das Urteil des Bundesgerichtshofs in Sachen „*Festspielhaus*“.

Wir überreichen das Urteil des Bundesgerichtshofs in Sachen „*Farbmarkenverletzung*“.

Wir überreichen das Urteil des Bundesgerichtshofs in Sachen „*Frühstücksdrink II*“.

Bei Meta-Tags handelt es sich um - im Allgemeinen nicht sichtbare - Stichwörter im Quelltext einer Website, die von Suchmaschinen gelesen und - je nach Art und Weise der Aufarbeitung - zur Aufführung der betreffenden Website in "Trefferlisten" führen. Der Verkehr kann allenfalls erwarten, dass es sich dabei um für den Text aussagekräftige Suchbegriffe handelt. Selbst wenn die verwendeten

Wörter - unabhängig von der Ware/Dienstleistung bzw. Branche oder nur für bestimmte Waren/Dienstleistungen bzw. Branchen - unterscheidungskräftig sind und daher - bei Benutzung der Website im geschäftlichen Verkehr - vom Verkehr an sich als Hinweis auf eine bestimmte Herkunft der Waren/Dienstleistungen aufgefasst werden können, versteht der Verkehr die Wörter gerade in der Benutzung als Meta-Tag allenfalls als "Kennzeichennennung". Dies bedeutet, dass der Gebrauch des Kennzeichens vom Verkehr als Hinweis auf eine bestimmte Herkunft der Waren bzw. Dienstleistungen aufgefasst werden muss.

Meta-Tags als solche werden vom Verkehr nicht als Hinweis auf eine bestimmte Herkunft der Waren bzw. Dienstleistungen aufgefasst, sodass keine kennzeichenmäßige Verwendung vorliegt (so bereits Senat Urteil vom 15.7.2003 - Aktenzeichen 20 U 21/03 - Impuls; Kur, CR 2000, 448, 452; Vidal, GRURINT 2003, 312, 317; Ströbele/Hacker, MarkenG, 7. Aufl., § 14 Rn. 119). Wir überreichen das Urteil des Oberlandesgerichts Düsseldorf in Sachen „*Impuls*“.

Desweiteren sind Meta-Tags nicht visuell wahrnehmbar und könnten daher nicht herkunftshinweisend sein (ZUM-RD 2004, 238 -Metatag als Kennzeichen). Selbst wenn der Verkehr aber doch der Auffassung sein sollte, dass der Inhalt einer, mit einem Meta-Tag versehenen, Website irgendetwas mit dem Begriff zu tun hat, so kann er auf Grund der Eigenschaft eines Meta-Tags als Suchbegriff nicht davon ausgehen, dass die aufgeführte Website vom Inhaber des, dem Begriff entsprechenden, Unternehmenskennzeichens stammt.

Allem voran aber lässt der HTML-Code der [www.honorbuddy.com](http://www.honorbuddy.com) Seite selbst darauf schließen, dass vorliegend keine kennzeichenmäßige Verwendung vorliegt. Im Quellcode ist zu lesen:

```
"<META NAME="Description" CONTENT="WOW Bot Honorbuddy -  
All in One WOW Bot - PVP & Questing & Leveling".>
```

"Description" bedeutet aus dem Englischen übersetzt "Beschreibung".

"Content" bedeutet aus dem Englischen übersetzt "Inhalt".

**Beweis:** [www.Leo.org](http://www.Leo.org)

Daraus lässt sich schließen, dass die Funktion des Meta-Tags sich ausschließlich in der Beschreibung des Seiteninhalts erschöpft.

Auch bringt es der Beklagten zu 2) keine Vorteile, dass ein Keyword, hier die Marke der Klägerin, in den Keywords verwendet wird. Der weltweit größte Suchmaschinenbetreiber ignoriert diese. Die Verwendung erfolgt lediglich, da die Spezifikation des Meta-Aufbaus zu einer sauberen Programmierung gemäß den Spezifikationen des W3C (der Standardisierungsorganisation des Internet) gehört.

"Google ignores the meta description when ranking the page for the query - **if keywords are only in the meta description and not on the page, the page gets NO Benefit in a real life search.**"

**Beweis:** Benutzt Google Meta Tag Keywords für denSuchindex: <http://www.hobo-web.co.uk/meta-description-seo-tests-will-google-yahoo-or-bing-use-it-for-ranking-pages/>, **Anlage B 19.**

Die Vorwürfe der Zeichenbenutzung im geschäftlichen Verkehr und der Verwechslungsgefahr beruhen auf einem Missverständnis seitens der Klägerin. Die Beklagten unterhalten und benutzen nämlich die eigens für diesen Zweck erschaffenen und eingetragenen Marken "Honorbuddy" und "Gatherbuddy". Nicht, wie die Klägerin behauptet "WOW Bot" und "World of Warcraft Bot".

**Beweis:** Eintragung ins Markenregister, b. b.

Entgegen der Vorstellung der Klägerin, handelt es sich bei der Benutzung der Zeichen "Honorbuddy - Your World of Warcraft PVP, Leveling & Questing Bot" und "World of Warcraft Honorbuddy - All in One WOW Bot" um einen rein beschreibenden Zeichengebrauch. Bei dem beschreibenden Zeichengebrauch handelt es sich um notwendige Bestimmungshinweise.

Notwendige Bestimmungshinweise finden sich namentlich im Zubehör- und Ersatzteilgeschäft vor allem bei Warenmarken, aber

auch bei Dienstleistungsmarken. Die Herstellung und der Vertrieb von Zubehör und Ersatzteilen ist Teil der wirtschaftlichen Betätigungsfreiheit. Innerhalb der wettbewerbsrechtlichen Grenzen kann jeder Gewerbetreibende Zubehör und Ersatzteile für fremde Originalprodukte herstellen und vertreiben, ohne dass er der Zustimmung des Herstellers des Originalprodukts bedarf. Insoweit die Herstellung und der Vertrieb von Zubehör und Ersatzteilen wettbewerbsrechtlich zulässig ist, muss es dem Hersteller oder Händler des Zubehörs oder der Ersatzteile auch erlaubt sein, auf den Verwendungszweck des Zubehörs oder der Ersatzteile hinzuweisen, um dem Verkehr die Werbung für das Zubehör oder die Ersatzteile verständlich zu machen (BGH GRUR 1968, 49, 53 - Zentralschlossanlagen).

Diese Ansicht hat der BGH in einer seiner neueren Entscheidungen bekräftigt (BGH, Urteil vom 20. 1. 2005 - I ZR 34/02 (OLG Nürnberg) - Staubsaugerfiltertüten). Der Fall liegt dem vorliegenden Fall sehr nah und kann auf diesen angewandt werden. Wir überreichen die Entscheidung des Bundesgerichtshofs als

BGH Urteil vom 20. 1. 2005 - I ZR 34/02 (OLG Nürnberg) - Staubsaugerfiltertüten

Auf den vorliegenden Fall angewandt würde die Kernaussage des BGH bedeuten, dass derjenige, der Zubehör für bekannte Markenware anbietet - hier: Bots - auf seinen Artikeln gemäß § 23 Nr. 3 MarkenG das fremde Kennzeichen des Spielbetreibers aufdrucken darf, solange dies nicht gegen die guten Sitten verstößt.

Dies ist laut BGH nur dann der Fall, wenn unter Würdigung aller Umstände des Einzelfalls, insbesondere der Aufmachung, den berechtigten Interessen des Markeninhabers in unlauterer Weise zuwidergehandelt wird.

Die Schutzschränke des § 23 MarkenG erfordere dagegen nicht, dass der Anbieter von Ersatz- oder Zubehörteilen Maßnahmen ergreift, die jegliche denkbare Fehlvorstellung des Verkehrs über die Herkunft der Ware ausschließen. Vielmehr seien erhöhte Anforderungen an den Nachweis einer derartigen Täuschungsgefahr zu stellen (Urteil vom 20.01.2005; Az.: I ZR 34/02, GRUR 2005, 423).

Sollte das Gericht trotz der entgegen lautenden Markeneintragung ("Honorbuddy"; "Gatherbuddy") der Auffassung sein, dass die beschreibenden Zusätze "WOW Bot Honorbuddy - All in One WOW Bot" und "Your World of Warcraft PVP, Leveling & Questing Bot" eine kennzeichenmäßige Benutzung gemäß §§ 14, 15 MarkenG darstellen, so stehen aber der Klägerin nach hiesiger Rechtsauffassung die geltend gemachten Ansprüche auf Unterlassung und Schadensersatz wegen § 23 Nr. 3 MarkenG trotzdem nicht zu.

Nach dieser Vorschrift hat der Inhaber einer Marke nicht das Recht, einem Dritten zu untersagen, im geschäftlichen Verkehr die Marke als Hinweis auf die Bestimmung einer Ware, insbesondere auf Zubehör oder Ersatzteil, zu benutzen, soweit die Benutzung dafür notwendig ist und nicht gegen die guten Sitten verstößt. Die Schutzschränke des § 23 Nr. 3 MarkenG greift nach der



Rechtsprechung auch in den Fällen durch, in denen eine kennzeichenmäßige Benutzung des Zeichens vorliege (NJW 2004, 3188). Ob es überhaupt hier der Fall sein mag, bleibt der Ansicht des Gerichts überlassen. Die Benutzung der Beschreibungen "WOW Bot Honorbuddy - All in One WOW Bot" und "Your World of Warcraft PVP, Leveling & Questing Bot" ist jedenfalls als Hinweis auf die Bestimmung der Ware für die Beklagte notwendig, denn nur dadurch erfährt der interessierte Kunde, für welches Spiel er den Bot verwenden könne.

Auf jeden Fall verstoßen die Beklagten durch die Benutzung der Beschreibungen nicht gegen die guten Sitten. Mit diesem Tatbestandsmerkmal des § 23 MarkenG wird die Pflicht des privilegierten Benutzers umschrieben, den berechtigten Interessen des Markeninhabers nicht zuwider zu handeln (EuGH, EuZW 1999, 244). Davon umfasst ist auch die Pflicht, eine Irreführung zu vermeiden, die beispielsweise dann entsteht, wenn der Verkehr die vertriebenen Bots auf Grund des in Rede stehenden beschreibenden Zusatzes dem Hersteller des Spiels zurechnet. Insoweit muss eine Gesamtwürdigung aller Umstände des Einzelfalls erfolgen, bei dem erhöhte Anforderungen an den Nachweis einer, einen Verstoß gegen die guten Sitten begründenden, Täuschungsgefahr zu stellen sind (EuGH, GRUR 2004, 234).

In diesem Fall ergibt die umfassende Beurteilung aller maßgeblichen Umstände, dass das Verhalten der Beklagten nicht unlauter ist. Eine Einschätzung, die Beschreibung stelle einen Hinweis auf die Herkunft aus dem Unternehmen Blizzard dar, kann wesentlich von einer Gewöhnung des Verkehrs, beispielsweise an eine

Monopolstellung des Markeninhabers, beeinflusst sein. Diese These hat das Bundesgerichtshof in einem unter diesem Gesichtspunkt ähnlichen Fall aufgestellt (GRUR 2005, 162). Die Gewöhnung des Verkehrs beruhe also auf mangelnden Wettbewerb. Dies reicht aber nicht aus, um eine die Unlauterkeit begründende Fehlvorstellung über die Herkunft der Ware anzunehmen. Wir überreichen das Urteil des Bundesgerichtshofs.

Die Klägerin mag ein Meinungsforschungsgutachten einholen, das die Verkehrsauffassung beweisen würde. Die Beklagte zu 2) jedenfalls weist auf der selben Seite darauf hin, dass sie nicht Inhaberin dieser Markenrechte ist, indem diese vermerkt, dass „All trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.“ sind.

Wie der BGH im Staubsaugerfilter-Fall erklärte, sei im Rahmen der umfassenden Beurteilung maßgeblich die Aufmachung der Ware zu berücksichtigen, innerhalb derer die fremde Marke zur Angabe der Bestimmung der eigenen Marke verwendet werde (EuGH, GRUR 2004, 234). Die Beklagten haben sprachlich unmissverständlich klargestellt, dass es sich um Bots für das genannte Spiel handelt. In deutlich größerem Schriftbild haben die Beklagten ihre eigene Marke "Honorbuddy" vorangestellt und damit eine Gestaltung gewählt, welche eine verbleibende Verwechslungs- oder Irreführungsgefahr im Rahmen des § 23 MarkenG nicht rechtlich relevant erscheinen lässt.

Unerheblich ist, ob die Beklagte, z. B. mit dem Aufdruck ihrer eigenen Firmenanschrift einer Zuordnungsverwirrung noch weiter hätte entgegensteuern können. Die Schutzschränke des § 23 MarkenG erfordere nämlich nicht, dass der Lieferant von Ersatz- oder Zubehörteilen Maßnahmen ergreift, die jegliche denkbare Fehlvorstellung des Verkehrs über die Herkunft der Ware ausschließen. Vielmehr sei die Verwendung der eigenen Marke grundsätzlich geeignet, den Verkehr darauf aufmerksam zu machen, dass die Zubehörware eine andere Herkunft als die Hauptware hat.

Nach der Rechtsauffassung des EuGH kommt es auf eine Abgrenzung des Begriffs des Zubehörs für den Anwendungsbereich der Vorschrift nicht an (EuGH, Rs. C-228/03, Slg. 2005, I-2337, GRUR 2005, 509, Rn 32 - Gillette). Da die Bestimmung von Waren als Zubehör oder Ersatzteil nur als Beispiel gegeben werden, wobei es sich wahrscheinlich um geläufige Sachverhalte handele, in denen es notwendig sei, eine Marke zu benutzen, um auf die Bestimmung einer Ware hinzuweisen, ist die Anwendung des Art. 6 Abs. 1 lit. c MRL (§ 23 Nr. 3) nicht auf solche Sachverhalte beschränkt. Es braucht deshalb nicht ermittelt zu werden, ob eine Ware als Zubehör oder als Ersatzteil anzusehen ist. Wir überreichen das Urteil des EuGH.

### **3) Ziffer III Ansprüche gegen den Beklagten zu 1)**

Ansprüche gegen den Beklagten zu 1 sind nicht gegeben.

Der Beklagte zu 1) hat in keinem Zusammenhang selber gehandelt. Er hat die Software, die von der Beklagten zu 2) vertrieben wird, nicht selber hergestellt. Direkte Ansprüche gegen den Beklagten zu 1) sind damit abwegig.

Insofern kann nach der allgemeinen Rechtsmeinung eine Haftung des Geschäftsführers einer Kapitalgesellschaft, wenn überhaupt, nur dann gegeben sein, wenn dieser die Verletzungshandlung kannte oder hätte kennen müssen und diese hätte verhindern können. Nachdem oben dargestellten Ausführungen kann von einem Kennenmüssen keine Rede sein. Es gibt bisher auch keine vergleichbare, obergerichtliche Entscheidung im europäischen Rechtsraum, die zu einem fahrlässigen Handeln des Beklagten zu 1) hätte führen können. Auch ein „hätte kennen müssen“ kommt nicht in Frage. Der Beklagte zu 1) hat sich, um der erforderlichen Sorgfalt eines ordentlichen Geschäftsführers nachzukommen, zuvor Rechtsrat, sogar bei mehreren ausgebildeten Personen und Institutionen, eingeholt und sich gewissenhaft erkundigt, dass das Geschäftsmodell der Gesellschaft, die er als Organ vertritt, nicht gegen die geltenden Gesetze verstößt. Aufgrund der positiven Auskünfte konnte er davon ausgehen, dass Rechte Dritter, durch die Handlungen der Beklagten zu 2) nicht verletzt werden. Weitergehende Rechtserkundigungen sind dem Beklagten zu 1), aufgrund der weitreichend nicht ausgeteilten Rechtslage, nicht zuzumuten gewesen.

Hätte der Beklagte zu 1) Kenntnis von möglichen Rechtsverletzungen der Gesellschaft gehabt, hätte er diese aktiv verhindert. So wurden auf Veranlassung des Beklagten zu 2) auch bereits andere mögliche Verletzungshandlungen im Zusammenhang mit der Software Warden, als Feedback auf Urteile aus den USA, abgestellt und Programmbestandteile der Software der Beklagten zu 2) entfernt bzw. verändert.

Marian Härtel  
Rechtsanwalt

*Sämtliche erwähnten Urteile sind dem Schriftsatz als Anlagenvolut beigefügt.*



### Our Company

Headquartered in Santa Monica, California, Activision Blizzard, Inc. is a worldwide pure-play online game publisher with leading market positions across all categories of the rapidly growing entertainment software industry.

FACTORS

#### MANAGEMENT

Activision Blizzard's portfolio includes best-selling video games such as Guitar Hero®, Call of Duty®, Halo®, and StarCraft®, as well as Spider-Man™, X-Men™, Shrek®, James Bond™ and TRANSFORMERS™, leading franchises such as Crash Bandicoot™ and Spyro™ and Blizzard Entertainment's® StarCraft®, Diablo®, and Warcraft® including the global #1 subscription-based massively multi-player online role-playing game, World of Warcraft®.

Activision Blizzard maintains operations in the U.S., Canada, the United Kingdom, France, Germany, Sweden, Spain, Norway, Denmark, the Netherlands, Romania, Australia, Chile, India, Japan, China, Taiwan and South Korea. More information about Activision Blizzard and its products can be found on the company's website, [www.activisionblizzard.com](http://www.activisionblizzard.com).



HARMONISIERUNGSAMT FÜR DEN BINNENMARKT  
(MARKEN, MUSTER UND MODELLE)

Hauptabteilung Marken

B2

DR. BEHRMANN & HÄRTEL  
RECHTSANWALTS GMBH  
Kantstr 98  
D-10627 Berlin  
ALEMANIA

Alicante, 30/07/2010

**Eintragungsurkunde<sup>1</sup>**

**Eintragungsnummer:** 008981532  
**Ihr Zeichen:** 0379/2010  
**Marke:** Honorbuddy  
**Anmelder:** Bossland GmbH  
Leipziger Str. 72  
D-08056 Zwickau  
ALEMANIA

Anbei finden Sie den Link der Eintragungsurkunde für die Gemeinschaftsmarke Nr. 008981532.  
<http://oami.europa.eu/CTMOnline/RequestManager/getMarkAttachment?idMarkAttach=000072153894.pdf>

Diese Urkunde wurde veröffentlicht im Blatt für Gemeinschaftsmarken Nr. 2010/140 am 30/07/2010 (siehe Website des HABM: <http://oami.europa.eu>).

Die Eintragungsurkunde ist jetzt als Online-Dokument verfügbar, welches Sie jederzeit herunterladen und ausdrucken können. Eine Kopie in Papierform der Eintragungsurkunde wird nicht verschickt.

Diese Urkunde enthält Angaben aus dem Register für Gemeinschaftsmarken vom Tag der Eintragung (siehe Code 151 auf der Urkunde). Sollten Sie an oder nach diesem Tag einen Antrag auf Änderung einer Angabe gestellt haben, wird Ihnen keine neue Urkunde ausgestellt. Das Amt übersendet Ihnen mit getrennter Post eine Mitteilung über die Änderung. Sie können dann einen Auszug aus unserer Datenbank beantragen, um Informationen zum Rechtsstand Ihrer Marke einzuholen.

Zwecks Erläuterung der Codes der Urkunde konsultieren Sie bitte das Vademecum auf der Website des HABM: <http://oami.europa.eu/pdf/mark/vademecum-ctm-de.pdf>.

Sollten Sie mit den Angaben in Ihrer Urkunde nicht zufrieden sein, senden Sie bitte nicht das Original, sondern ein Schreiben mit Ihren Einwänden an das Amt zurück. Das Amt bearbeitet dieses getrennt.

**Der Register**

<sup>1</sup> gemäß Regel 24(1) der Verordnung (EG) Nr. 2868/95 der Kommission vom 13. Dezember 1995 zur Durchführung der Verordnung (EG) Nr. 207/2009 des Rates über die Gemeinschaftsmarke („Verordnung zur Durchführung der Verordnung über die Gemeinschaftsmarke“ oder „GMDV“) (<http://oami.europa.eu>)



**HARMONISIERUNGSAMT FÜR DEN BINNENMARKT  
(MARKEN, MUSTER UND MODELLE)**

**Hauptabteilung Marken**

DR. BEHRMANN & HÄRTEL  
RECHTSANWALTS GMBH  
Kantstr 98  
D-10627 Berlin  
ALEMANIA

Alicante, 30/07/2010

**Eintragungsurkunde<sup>1</sup>**

**Eintragungsnummer:** 008981458  
**Ihr Zeichen:** 00379/2010  
**Marke:** Gatherbuddy  
**Anmelder:** Bossland GmbH  
Leipziger Str. 72  
D-08056 Zwickau  
ALEMANIA

Anbei finden Sie den Link der Eintragungsurkunde für die Gemeinschaftsmarke Nr. 008981458.  
<http://oami.europa.eu/CTMOnline/RequestManager/getMarkAttachment?idMarkAttach=000072154691.pdf>

Diese Urkunde wurde veröffentlicht im Blatt für Gemeinschaftsmarken Nr. 2010/140 am 30/07/2010 (siehe Website des HABM: <http://oami.europa.eu>).

Die Eintragungsurkunde ist jetzt als Online-Dokument verfügbar, welches Sie jederzeit herunterladen und ausdrucken können. Eine Kopie in Papierform der Eintragungsurkunde wird nicht verschickt.

Diese Urkunde enthält Angaben aus dem Register für Gemeinschaftsmarken vom Tag der Eintragung (siehe Code 151 auf der Urkunde). Sollten Sie an oder nach diesem Tag einen Antrag auf Änderung einer Angabe gestellt haben, wird Ihnen keine neue Urkunde ausgestellt. Das Amt übersendet Ihnen mit getrennter Post eine Mitteilung über die Änderung. Sie können dann einen Auszug aus unserer Datenbank beantragen, um Informationen zum Rechtsstand Ihrer Marke einzuholen.

Zwecks Erläuterung der Codes der Urkunde konsultieren Sie bitte das Vademecum auf der Website des HABM: <http://oami.europa.eu/pdf/mark/vademecum-ctm-de.pdf>.

Sollten Sie mit den Angaben in Ihrer Urkunde nicht zufrieden sein, senden Sie bitte nicht das Original, sondern ein Schreiben mit Ihren Einwänden an das Amt zurück. Das Amt bearbeitet dieses getrennt.

**Der Register**

<sup>1</sup> gemäß Regel 24(1) der Verordnung (EG) Nr. 2888/95 der Kommission vom 13. Dezember 1995 zur Durchführung der Verordnung (EG) Nr. 207/2009 des Rates über die Gemeinschaftsmarke („Verordnung zur Durchführung der Verordnung über die Gemeinschaftsmarke“ oder „GMDV“) (<http://oami.europa.eu>)



33

[Blizzard.com durchsuchen](#)[Region ändern](#)[Registrieren](#) | [Hilfe](#) | [Login](#)[Bücher](#)[Kleidung](#)[Gesellschaftsspiele](#)[PC-Spiele](#)[Startseite](#)[Verschiedenes](#)[Sammlerstücke](#)

### World of Warcraft MMO Gaming Mouse

Weltweit die erste Gaming Mouse, die exklusiv für World of Warcraft® entwickelt wurde

- Makros mit bis zu 160 Zeichen
- Insgesamt 15 programmierbare Knöpfe
- Über 130 vordefinierte Befehle für das Erstellen von Drag-and-Drop-Makros
- 16 Millionen Beleuchtungsoptionen, wahlweise in 3 jeweils unterschiedlichen Leucht- und Pulsierungsstufen

Die World of Warcraft MMO Gaming Mouse wurde in Zusammenarbeit von Blizzard® and SteelSeries speziell für World of Warcraft® entwickelt. Sie birgt unschätzbare Vorteile für jeden Fan von MMO-Spielen, unabhängig vom eigenen Level oder Spielstil. Die Maus besitzt eine unglaubliche Anzahl an individuellen Einstellungsoptionen, mit der ihr sie perfekt an eure persönlichen Bedürfnisse anpassen könnt. Eine bahnbrechende und perfekte Kombination von aufeinander abgestimmter Software und Hardware sorgen für eine überragende Leistung, Komfort und Kontrolle. Die World of Warcraft MMO Gaming Mouse ist zu hundert Prozent individuell konfigurierbar und erfüllt sowie übersteigt damit sogar die Bedürfnisse der anspruchsvollsten World of Warcraft-Spieler.

Anzahl: Ausverkauft

**EUR 89,99**

[In den Warenkorb](#)

#### Systemanforderungen

- Windows Vista, Windows XP oder Windows 2000
- 100 MB freier Festplattenspeicher
- 128 MB RAM
- Verfügbarer USB-Anschluss

©2009 Blizzard Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. World of Warcraft ist eine in den USA und/oder anderen Ländern Marke oder eingetragene Marke von Blizzard Entertainment.

### Ähnliche Produkte



[Zboard-Spieletastatur](#)

EUR 49,99

**Brauchen Sie Hilfe?**

Besuchen Sie bei Fragen zum Blizzard Shop unsere Seite mit den am [häufigsten gestellten Fragen \(FAQ\)](#) für weitere Hilfe. Zusätzlich finden Sie auf unserer [Supportseite](#) unseren Online- und E-Mail-Support. Sollten Sie weitere Hilfe benötigen, können Sie unsere [Rechnungsabteilung](#) per Telefon oder E-Mail kontaktieren.

[Versandinformationen](#) | [Online Datenschutzbestimmungen](#) | [Blizzard Nutzungsbedingungen](#) | [Blizzard Verkaufsbestimmungen](#)

Alle hier aufgeführten Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer

©2011 Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.

[Sprache: Deutsch](#)

# Cheat



aus Wikipedia, der freien Enzyklopädie

Als **Cheat** (englisch für *Betrug*, *Schwindel*) wird die Möglichkeit bezeichnet, in einem Computerspiel selbst oder durch externe Programme den Spielverlauf in einer nicht dem gewöhnlichen Verlauf entsprechenden Weise zu beeinflussen. Es handelt sich dabei beispielsweise um Tricks, mit denen für manche Spieler zu schwere Abschnitte eines Levels übersprungen werden können. Aber auch das Verschaffen von zum Beispiel unendlicher Lebensenergie, mehr Munition oder weiteren Einheiten werden meist von Cheats abgedeckt. In der Regel sind diese Funktionen zu Testzwecken für die Entwicklungsphase des Spiels einprogrammiert.



Cheatmodul „GameShark“ für Nintendos N64

Das Anwenden von Cheats hat einen großen Einfluss auf den Spielablauf, da grundlegende Regeln des Spiels durch den Cheat außer Kraft gesetzt werden. Während dies in Singleplayer-Spielen geduldet ist, und die Möglichkeit zu *cheaten* heute meist bereits vom Spieleentwickler eingebaut (oft raffiniert versteckt) ist, so ist es bei Mehrspieler-Spielen geächtet. Solche unfairen Spieler werden als **Cheater** bezeichnet und meist, soweit möglich, vom Spiel ausgeschlossen.

Gerade bei reinen Mehrspieler- bzw. Onlinespielen und im E-Sport liegt es im Interesse des Spieleentwicklers, das Cheaten möglichst zu unterbinden, da sonst der Spielspaß bei den fair spielenden Teilnehmern leidet und somit auch der kommerzielle Erfolg eines Spiels bedroht wird. Besonders betroffen sind zurzeit dabei Spiele wie zum Beispiel Counter-Strike und Diablo 2. Den Einsatz von ungewollten Cheats zu verhindern, ist für Spielehersteller ein hoher Aufwand und kann niemals völlig garantiert werden. Der Spieleentwickler Blizzard Entertainment hat auf seiner Online-Spieleplattform Battle.net teilweise schon zu drastischen Mitteln gegriffen, um das Cheaten zu unterbinden. So wurden bei potentiellen Cheatern Benutzerdaten gelöscht (in diesem Fall: Spielercharaktere) oder ganze Spielerkonten gesperrt. Diese Möglichkeit der Einflussnahme besteht allerdings nur, wenn das Onlinespiel auf den zentralen Servern des Spieleherstellers gehostet wird, was bei den meisten Onlinespielen nicht der Fall ist – die meisten erfordern nur eine direkte Verbindung zwischen den Rechnern der Spieler mit einem Gameserver im Internet, die jedoch selten einer Überwachung durch die Spielehersteller unterliegt. Es gibt aber auch die Vernetzung von Computern auf so genannten LAN-Partys.

## Inhaltsverzeichnis

- 1 Cheat-Techniken
  - 1.1 Ausnutzung von Programmfehlern (Bugusing)
  - 1.2 Script-Cheating
  - 1.3 Makros / Bots
  - 1.4 Manipulation des Spiels / der Spielstände
    - 1.4.1 Manipulation von Open-Source-Spielen
  - 1.5 Manipulation der Spielgrafik
  - 1.6 Multihacks

- 1.7 Spielernamen-Cheats
- 2 Entwickler-Cheatcodes
- 3 Absichtlich integrierte Cheats / Easter Eggs
- 4 Anti-Cheat-Techniken
- 5 Einzelnachweise
- 6 Weblinks

## Cheat-Techniken

Es kann grundsätzlich zwischen mehreren Techniken des Cheatens unterschieden werden.

### Ausnutzung von Programmfehlern (Bugusing)

Das Ausnutzen von Programmfehlern, auch *Bugusing* oder *Bugabusing* genannt, die vom Spielentwickler bisher nicht entdeckt oder korrigiert worden sind, erlaubt dem Spieler, Aktionen im Spiel auszuführen, die vom Entwickler nicht vorgesehen waren. Das Finden solcher Fehler erfolgt meist zufällig und erfordert bei gezielter Suche meist eine Menge Zeit. Auch das Ausnutzen solcher Fehler erfordert teilweise einiges an Übung, bis der gewünschte Effekt erzielt wird. Bei Online-Spielen werden Spieler, die solche Fehler ausnutzen, häufig als *Buguser* (frei übersetzt *Fehlernutzer*) oder *Exploiter*, *Bugabuser* (beides *Fehlerausnutzer*, *Fehlermissbrauchender*) bezeichnet.

Bugusing kann auch bei PHP, JavaScript, Perl und anderen Programmiersprachen auftreten, es gibt allerdings dabei keine Beschränkung auf Skriptsprachen für dynamische Internetseiten. Letztere werden unter anderem für viele Browserspiele verwendet (Beispiel: OGame). Durch Sicherheitslücken in der Sprache können Programmabläufe geändert, Daten gelöscht oder ein uneingeschränkter Zugriff auf den Server geschaffen werden.

### Script-Cheating

Eine Cheatvariante, die dem Bugusing ähnelt, ist das Cheaten durch spielinterne Skripts. Viele Spiele, wie zum Beispiel *Counter-Strike*, bieten eine interne Skriptsprache an, die im Mehrspielermodus normalerweise nur für harmlose Befehle genutzt werden kann. Durch bestimmte Kombinationen dieser Befehle kann es jedoch zu Effekten kommen, die den Cheatprogrammen z.T. stark ähneln. Solche Effekte sind zum Beispiel:

#### NoRecoil / Anti-Recoil

vermindert den typischen „Verzug“ (engl. *recoil* = Rückstoß) von Waffen und erlaubt so das dauerhafte Schießen, ohne dass die Zielgenauigkeit (erheblich) sinkt.

#### Teleport

erlaubt das *Teleportieren* – selbst, wenn das Spiel selbst dies nicht anbietet. Die Funktionsweise ist oft ein mehrfacher Teamwechsel, so dass ein Fehler beim so genannten *Re-Spawnen* entsteht und man sich auf der Startposition der Gegner befindet.

#### 180°-Turn / Fast-Turn

ermöglicht das blitzschnelle Drehen um 180°, um Gegner, welche von hinten attackieren, schneller bekämpfen zu können.

Das Scriptcheating ähnelt dem Bugusing sehr stark und überschneidet sich z.T. auch, beim Bugusing wird jedoch sehr oft auf andere Art und Weise gehandelt als beim Scriptcheating. Dennoch werden auch Scriptcheater als *Exploiter* bezeichnet.

Oft ist der Übergang von Script-Cheating und tuning der Einstellungen einer Gameengine fließend. So kann z.B. auch ein Verändern der Gamma-Werte zur Aufhellung dunkler Bereiche als Cheaten gewertet werden.

## Makros / Bots

Makros sind Programme oder Skripte, die dem Spiel Spielereingaben wie Tastendrucke und Mausbewegungen vorgaukeln. Der Spieler kann so einen Vorteil gegenüber anderen erlangen, weil Eingaben durch Makros schneller, präziser oder ausdauernder durchgeführt werden können, als es der Spieler selbst könnte.

Bots (vom englischen *Robots* = *Roboter*) sind im Grunde eine Erweiterung des Makro-Konzepts. Sie analysieren die Ausgaben des Spiels und reagieren auf erkannte Informationen oder Ereignisse mit simulierten Eingaben.

Da Makros und Bots Eingaben an das Spiel nicht anders als „reale“ Spieler senden, sind sie bedeutend schwerer zu entdecken als Cheats, die sich anderer Methoden bedienen.

Folgende Cheats können als Makros / Bots eingestuft werden:

### Aimbot

bezeichnet bei Ego-Shootern ein externes Programm, das dem Spieler hilft, auf seine Gegner zu zielen und zu schießen, indem zum Beispiel der Mauscursor automatisch auf das Ziel gesetzt und eventuell auch noch ein Schuss ausgelöst wird. Dadurch hat der Spieler einen enormen Vorteil gegenüber seinen Mitspielern, da der Aimbot wesentlich schneller und präziser reagieren kann als ein menschlicher Spieler. Der Einsatz eines Aimbots setzt teilweise eine Veränderung der Texturen für Spielfiguren voraus, damit das Programm die Figuren als solche erkennen kann. Spielfiguren bekommen deshalb zum Beispiel grelle Farben zugewiesen (chamhack; Chamäleon), die sonst im Spiel eher nicht auftauchen. Da bei neueren Spielen ein Austauschen der Texturen nicht mehr so ohne weiteres möglich ist, funktionieren aktuelle Aimbots etwas anders. Sie unterstützen den Spieler beim Zielen, nehmen diesem die Aufgabe aber nicht vollständig ab<sup>[1]</sup>. Der einfachste Aimbot ist die punktgenaue Markierung des Schußpunktes auf dem Monitor. Da dies immer möglich ist, ohne durch bspw. Punkbuster entdeckt zu werden, bieten viele Spiele (oder deren User-Mods) bereits die interne Möglichkeit, einen Schußpunkt oder ein Fadenkreuz o.ä. zu nutzen. Diese helfen allerdings nur und sind beim geübten Spieler in der Regel überflüssig.

### Craftingbot

bezeichnet bei Onlinerollenspielen ein externes Programm, das es dem Spieler ermöglicht, seine Spielfigur vollautomatisch Gegenstände im Spiel handwerklich herstellen zu lassen.

### Grindbot

bezeichnet bei Onlinerollenspielen ein externes Programm, das es dem Spieler ermöglicht, seine Spielfigur vollautomatisch im Spiel zu steuern und der Bot dadurch meist den kompletten Kampf übernimmt.

### Miningbot

bezeichnet bei Onlinerollenspielen ein externes Programm, das es dem Spieler ermöglicht, seine Spielfigur vollautomatisch Ressourcen im Spiel abbauen zu lassen.

### Petbot

bezeichnet bei Onlinerollenspielen ein externes Programm, das es dem Spieler ermöglicht, seine Spielfigur und sein Pet (Tier, Vehikel) vollautomatisch im Spiel steuern zu lassen.

### Speedhack

Ermöglicht dem Spieler, sich außergewöhnlich schnell fortzubewegen. Dies kann dem Benutzer des Hacks unfaire Vorteile verschaffen, da er zum Beispiel schneller in die Reichweite zum Gegner oder aus ihr kommt, oder dem Gegner ein schlechteres Ziel bieten kann. Der Spieler hat



hierdurch auch die Möglichkeit, schneller an bestimmte Punkte im Spiel zum Aufsammeln von Gegenständen oder Rohstoffen zu gelangen.

## **Manipulation des Spiels / der Spielstände**

Eine verbreitete Cheatmöglichkeit ist die Manipulation des Spiels selbst. In der Regel geschieht dies zur Laufzeit, also sobald das Spiel in den Arbeitsspeicher des Computers geladen ist. Cheat-Programme, so genannte Trainer, sind in der Lage, die Stelle im Arbeitsspeicher zu finden, an der das Spiel eine wichtige Information wie zum Beispiel den Punktestand des Spielers speichert und können diese manipulieren oder einfrieren, was beispielsweise bei den Lebenspunkten des Spielers sinnvoll ist.

In der Regel läuft das Trainer-Programm im Hintergrund parallel zum Spiel und horcht auf einen bestimmten Tastendruck des Spielers. Wird dieser Tastendruck empfangen, wird der Trainer aktiv.

Anstatt in das laufende Programm einzugreifen, besteht auch die Möglichkeit, gespeicherte Spielstände zu manipulieren. Dies geschieht entweder per Hand mit einem Hex-Editor oder mit einem Programm, das diesen Vorgang automatisiert.

Es ist auch möglich, den Maschinencode des Spiels selber entweder durch Verändern der ausführbaren Dateien auf der Festplatte (verwenden eines Cracks) oder während der Laufzeit durch Patchen des Arbeitsspeichers zu ändern. Letzteres geschieht entweder durch ein neben dem Spiel laufendes Programm oder durch pro Spielsitzung einmalige DLL-Injection. Mit einer auf diese Weise zusätzlich geladenen DLL kann die Funktionalität eines Programms beliebig erweitert werden.

## **Manipulation von Open-Source-Spielen**

Bei den weniger verbreiteten Open-Source-Spielen ist eine Manipulation auch durch die direkte Bearbeitung des Quellcodes möglich. Damit kann beispielsweise automatisiertes Schießen oder auch das Anzeigen von Gegnern hinter Wänden ermöglicht werden. Dies alles wäre bei Closed-Source-Spielen nur durch Verwendung von Bots oder ähnlichem möglich. Aber auch das Übertragen falscher Informationen an den Server bzw. die anderen Clients ist möglich. So kann der Spieler von seinem Client vorgeben lassen, sich plötzlich an einer ganz anderen Stelle zu befinden („Teleportieren“). Dies setzt jedoch voraus, dass der Server die von den Clients erhaltenen Informationen über Position, abgegebene Schüsse und ähnlichem nicht oder nur unzureichend auf mögliche Inkorrektheit hin überprüft.

## **Manipulation der Spielgrafik**

Die Manipulation der Spielgrafik kann dem cheatenden Spieler auf vielfältige Weise Vorteile verschaffen.

Fast immer ist die Technik hinter der Manipulation die gleiche. Bedingt durch technische Einschränkungen und Schutzmaßnahmen des Betriebssystems kann ein Cheat nicht ohne weiteres auf den Bildschirm zeichnen und nur sehr eingeschränkt auf die Zeichnungen eines Spiels zugreifen.

Um die Grafik dennoch analysieren, verändern und sogar anreichern zu können, lenken Cheats die Grafikdaten, die eigentlich direkt über den Grafiktreiber zur Grafikkarte gesendet werden sollten, zu sich selbst um. So bekommt der Cheat Zugriff auf die Grafikdaten und kann sie nach der Manipulation selbst zum Grafiktreiber senden.

Folgende Cheats arbeiten mit dieser Technik:

## Bots

(siehe Abschnitt *Makros / Bots*) Diese Hacks nutzen diese Technik ausschließlich, um die Ausgabe des Spiels zu analysieren, beispielsweise, um die Position eines Gegners auf dem Bildschirm festzustellen.

## Flashhack / Smokehack

Bei Ego-Shootern das Ausblenden der sichtverschlechternden Effekte, die beim Einsatz von Rauch- bzw. Blendgranaten entstehen.

## Wallhack

bezeichnet bei Ego-Shootern die Möglichkeit, Wände und Hindernisse halbtransparent erscheinen zu lassen, um so hindurch schauen zu können. Variationen dieses Cheats sind der *Wireframe-Hack* und der *Lambert-Hack*, welche Wände als Drahtgittermodell respektive komplett weiß und ohne Schatten darstellen. Außerdem gibt es noch die *XQZ*-Variante, bei der die Wände und Hindernisse an sich normal dargestellt werden, bestimmte Objekte wie zum Beispiel Gegner und Waffen jedoch dennoch so sichtbar sind, als ob kein Hindernis im Weg stünde. Eine alternative zu teiltransparenten Wänden stellt die Markierung der Gegner durch sie umgebende Kästen dar.<sup>[1]</sup>

## Maphack

Ein **Maphack** ist ein populärer Cheat, der es in Echtzeit-Strategiespielen ermöglicht, die normalerweise nicht vollständig sichtbare Spielkarte gänzlich aufzudecken. Dies verschafft dem Spieler einen unfairen Vorteil gegenüber den anderen Spielern, da er in der Lage ist sämtliche Aktionen im Spielgeschehen zu verfolgen, die anderen Spieler hingegen weiterhin nur alles in ihrem vom Spiel festgelegten Sichtbereich sehen können.

Maphacks gab und gibt es in verschiedenen Ausführungen häufig für beliebte Spiele des Strategiespielgenres, insbesondere bei Spielen wie Warcraft 3 oder StarCraft.

## Spike-Models<sup>[2]</sup>

Hierbei werden die Spielfiguren durch Varianten ersetzt, bei denen die drei Raumachsen visuell durch sehr lange dünne Zylinder dargestellt werden. Dies ermöglicht es, die Spielfiguren durch Wände und Decken zu sehen.

## Cham-Hacks

Bei einem Cham-Hack (abgeleitet von Chamäleon) werden die Texturen auf den Spielmodellen so verändert, dass sie leichter zu sehen sind – vorrangig durch grelle Farben. Dies erleichtert es z.B. eigene Mitspieler von gegnerischen zu unterscheiden. Diese Technik wird unter anderem auch in Kombination mit Aimbots eingesetzt. Erweiterte Varianten dieser Technik kombinieren die grellen Farben mit einem Wallhack – dabei werden die tatsächlich treffbaren Bereiche der Gegnermodelle mit einer anderen Farbe dargestellt (oder es werden nur diese Bereiche eingefärbt).

## Multihacks

*Multihacks* sind ein Paket aus vielen verschiedenen Hacks, die alle gleichzeitig eingesetzt werden können, um dem Spieler so den ultimativen Vorteil zu verschaffen. Sie sind nötig, da viele Cheats in Kombination bedingt durch ihre Funktionsweise Konflikte auslösen und möglicherweise nicht funktionieren.

## Spielernamen-Cheats

In dieser Variante der Cheats werden beim Erstellen des Spielstands einfach Namen eingegeben, die z.B. unendliche Munition bewirken. Diese Methode benötigt einen kompletten Neustart des Spielstands, da man diese Cheats meist nicht auf laufende Spiele anwenden kann.

## Entwickler-Cheatcodes

In den meisten Spielen sind absichtlich bestimmte Cheats als Testfunktionen integriert. Hiermit können Spieleentwickler beispielsweise während der Entwicklung eines Levels verschiedene Details testen, ohne dabei jedes Mal ein reguläres Spiel starten zu müssen. Diese Cheats können in der Regel auch von Spielern im Einzelspielermodus genutzt werden, falls eine bestimmte Stelle im Spiel zu schwer erscheint. Derartige Cheats sind in den meisten Fällen im Mehrspielermodus deaktiviert und nicht zur Nutzung durch die Spieler vorgesehen, können zu Testzwecken aber je nach Spiel und Einstellung auch dort aktiviert werden.

Einige häufig auftretende Entwicklercodes sind:

- *god* aktiviert den *god mode* (dt. „Gott-Modus“) in vielen Spielen. Dieser Code bewirkt, dass man im Spiel unverwundbar wird.
- *noclip* (Quake-Engine) bzw. *ghost* (Unreal-Engine) deaktiviert die Kollisionserkennung und ermöglicht dadurch dem Spieler durch Wände zu gehen.

Bekannte oder bedeutende Cheat-Codes:

- *IDDQD* aktiviert den *god mode* in Doom und wird in vielen anderen Spielen als Hommage an das Spiel in verschiedenen Kontexten verwendet.
- *it is a good day to die* (engl. „es ist ein guter Tag zum Sterben“) aktiviert den *god mode* in Warcraft II, die Phrase ist ein Zitat aus Star Trek.
- „Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A, Start“ (schnell hintereinander auf dem Joypad gedrückt) ist ein universeller Cheatcode, der in Konami-Spielen zu finden ist.



Konami-Code

## Absichtlich integrierte Cheats / Easter Eggs

Es kommt häufig vor, dass Programmierer bewusst Cheatismöglichkeiten in ihre Spiele einbauen; oftmals einfach aus Spaß oder auch um es ungeübten Spielern leichter zu machen, das Spiel durchzuspielen. Auch für das Spielebalancing finden Cheats Verwendung. Meist werden diese Cheats durch die Eingabe bestimmter Zeichenfolgen über die Tastatur oder – bei Konsolenspielen – über das Gamepad aktiviert.

Die Cheat-Möglichkeiten äußern sich häufig so, dass der Spieler durch solche *Cheat-Codes* neue Level, Spielfiguren, Waffen oder Vehikel freischalten kann. *Cheat-Codes*, die lustige, aber keinen Vorteil verschaffende Dinge freischalten (zum Beispiel ein Foto der Entwickler oder einen Mülltransporter in einem Rennspiel), sind im eigentlichen Sinne keine Schummeleien und werden als Easter Eggs bezeichnet.



## Anti-Cheat-Techniken

1. *Closed Server* bezeichnet das Abspeichern von Spielständen auf den Servern des Spieleherstellers. Der Spieler hat somit nicht die Möglichkeit, die Spielstände außerhalb des Spieles zu verändern. Dies bietet einen gewissen Schutz, verhindert aber nicht den Einsatz von Trainern oder anderen Programmen, die den Spielablauf beeinflussen.
2. *Client/Server*-basierende Techniken: Hierbei wird auf dem Client ein Programm gestartet, das mit einem auf dem Server installierten Programm kommuniziert und verifiziert, ob das Spiel auf dem Client modifiziert wurde und etwaige Modifikationen an den Server meldet.

*Beispiel für 2:* Beispiel-Programme sind PunkBuster und Cheating-Death, die auf dem Rechner des Multiplayer- bzw. Onlinespielers installiert sein müssen, damit er an einem Spiel teilnehmen kann. Der Spielserver lässt nur Spieler zu, auf deren Computer das entsprechende Programm gestartet ist. Wird entdeckt, dass ein Spieler cheatet, so wird er vom Server entfernt. Da das Programm lokal auf dem entsprechenden Rechner läuft, kann es nach den bekannten Cheattechniken Ausschau halten und bei Bedarf Alarm schlagen. Es ist eine effektive Methode, Cheaten zu unterbinden, die auch von verschiedenen Spieleentwicklern unterstützt wird. Durch geeignete Gegenmaßnahmen lassen sich jedoch auch solche Programme wiederum aushebeln. Das Szenario ist hierbei etwa mit Computerviren vergleichbar, ein stetiges Hin und Her zwischen Entwicklern und Cheatern <sup>[1]</sup>.

Die Entwickler von *Blizzard Entertainment* haben ein Clientmodul namens „Warden“ (englisch für Wächter) entwickelt, welches regelmäßig Daten wie beispielsweise die Namen der Programmprozesse im Arbeitsspeicher und andere Daten an den Server übermittelt. Bei jeder Aktualisierung der *World of Warcraft*-Clientsoftware wird auch der Warden verändert und jedes Zugangskonto ist mit einer anderen Version des „Warden“ verknüpft. Nicht allen Entwicklern von Cheats gelingt es immer rechtzeitig, sich an solche Neuerungen anzupassen und so konnte das Unternehmen zum Teil große Erfolge beim Erkennen und Sperren von *Cheatern* vorweisen – auf Kosten der Privatsphäre aller Nutzer. Der „Warden“ späht nämlich nicht nur Speicherbereiche und CPU-Prozesse aus, welche ausschließlich für die Spielesoftware relevant sind, sondern alle. Zwar sendet der Client die gesammelten Informationen nicht im Klartext an den Server, doch wird hier offensichtlich die Privatsphäre verletzt. In der Nutzungsvereinbarung muss der Spieler sein Einverständnis erklären oder auf das Spiel verzichten. Dass Millionen von Spielern freimütig in ihren Rechten eingeschränkt werden, führt aber nicht zwangsläufig zu einer cheatfreien Spielwelt. Intelligente Gegenmaßnahmen passen sich an die unterschiedlichen Wächterversionen an, gaukeln dem Schutzprogramm vor, dass sich alles innerhalb normaler Parameter befindet, scannen ihrerseits die Wardensoftware und entfernen sich und die Cheatprogramme selbsttätig aus dem Arbeitsspeicher, sobald eine unbekannte Version des Wächtermoduls erkannt wird. Diese *Anti-Anti-Cheat-Software* ist für gewöhnlich nicht kostenlos erhältlich.

## Einzelnachweise

1. ↑ Cheater - Ein Kampf gegen Windmühlen (<http://www.rebell.at/?cnt=artikel&id=799&seite=1>)
2. [1] (<http://www.tomshardware.de/cheaten-falsches-spiel,testberichte-239311-2.html>)

## Weblinks

 **Commons: Cheating hardware**

(<http://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Cheating硬件?uselang=de>) – Sammlung von Bildern, Videos und Audiodateien


- <http://www.mogelpower.de/praxis/texte/> Texte über Cheats auf Mogelpower.de
- Links zum Thema Cheat  
([http://www.dmoz.org/World/Deutsch/Spiele/Computerspiele/Cheats,\\_Tipps\\_und\\_L%c3%b6sungen/](http://www.dmoz.org/World/Deutsch/Spiele/Computerspiele/Cheats,_Tipps_und_L%c3%b6sungen/)) im Open Directory Project

Von „<http://de.wikipedia.org/wiki/Cheat>“





Kategorien: [Wikipedia:Gesprochener Artikel](#) | [Computerspielbegriff](#) | [Cheat](#)

---

- Diese Seite wurde zuletzt am 23. Juni 2011 um 23:01 Uhr geändert.
- Der Text ist unter der Lizenz „Creative Commons Attribution/Share Alike“ verfügbar; zusätzliche Bedingungen können anwendbar sein. Einzelheiten sind in den Nutzungsbedingungen beschrieben.  
Wikipedia® ist eine eingetragene Marke der Wikimedia Foundation Inc.


**OWNEDCORE**  
 THE OWNED GAMING NETWORK

[f Connect](#)
[User Name](#)
[Password](#)
[Log in](#)
[Help](#)
[Register](#)

[Home](#)
[Forum](#)
[Blogs](#)
[Store](#)
[Marketplace](#)

[FAQ: Calendar](#)
[Community](#)
[Forum Actions](#)
[Quick Links](#)

[zalandu](#)  
**Jetzt!**  
 Kostenlos! Versand!

[Adv. Search](#)

---

[Forum](#)
[World of Warcraft](#)
[World of Warcraft Bots and Programs](#)
[\[Release\] Project sn0wball - A Multi-Hack tool for 4.2+](#)

---

If this is your first visit, be sure to check out the **FAQ** by clicking the link above. You may have to **register** before you can post: click the register link above to proceed. To start viewing messages, select the forum that you want to visit from the selection below.

**Thread: Project sn0wball - A Multi-Hack tool for 4.2+**

Like Be the first of your friends to like this.

[POST REPLY](#)

Results 1 to 15 of 543

Page 1 of 37 [1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [5](#) [11](#) ... [Last](#) »

---

[LinkBack](#)
[Thread Tools](#)

---

project sn0wball - A Multi-Hack tool for 4.2+ #1

**Jadd**

The Seadragon


Reputation: 542

Join Date: May 2008

Location: QLD, Australia

Posts: 1,130

06-29-2011



[Donate](#) to remove ads, get special forum and shoutbox access

Hi again!

Today I'm releasing a private hack I've been developing over the last few weeks. It works for the current patch 4.2.2 (14545) and will be updated every time there is a new patch. The features of this hack include:

- Speedhack\* (not working at the moment, but should be up soon)
- Superfly (with Anti-Jump and Anti-Swim)\*
- HoverHack (with Anti-Jump and Anti-Swim)
- NoClip
- WMO Collision
- M2 Collision
- Wall Climb
- Lua Unfucker (look here for more info)\*
- Water Walking
- View any level
- Language Hack\*
- Anti-AFK
- Zoom hack
- Real-time warden protection\*
- In-game interaction
- Hotkeys
- Running Lua from files

\*: Premium members only  
 \*: Regular users have limited access to these hacks.

I can guarantee you that the only way you can get banned is if someone reports you. So if you're smart, you won't get banned with this hack! If warden ever adds any addresses that will make this detected, it will crash WoW before any "bad" packets can be sent. So I'm sure you're probably sold at this point 😊

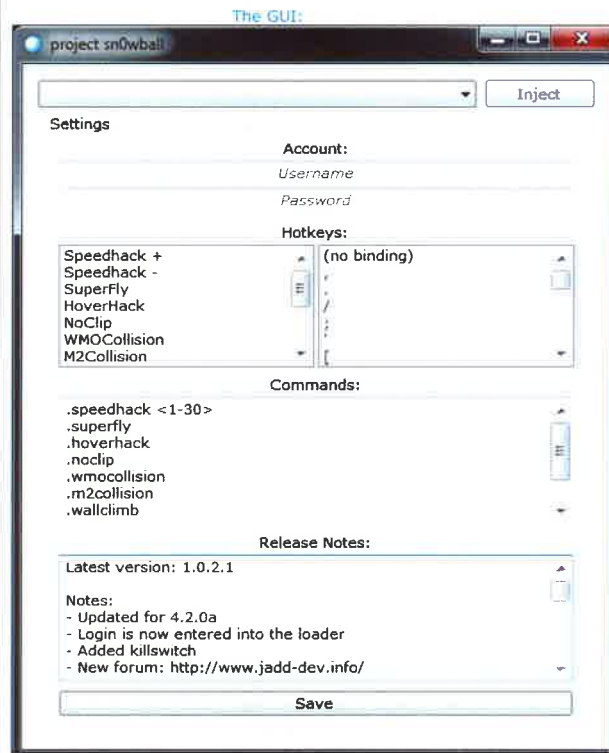
The prices?

- Free for regular users, however there is no speedhack, no superfly, no language hack, and no warden protection.
- \$1.50 for 3 days (trial) (removed but you can still request a trial for this price on the forums)
- \$5.00 for 1 month (\$5.00/m)
- \$12.50 for 3 months (\$4.17/m)
- \$22.50 for 6 months (\$3.75/m)
- \$42.50 for 12 months (\$3.54/m)
- \$50.00 for lifetime (priceless 😊)

No registration is required if you don't want to buy it. Just enter "mmowned" as both the username and password and you'll be ready to go.

To come?

- Model movement (maybe)
- ADT movement (maybe)
- Tracking
- Click to Teleport
- Lots more (also open to suggestions!)



[BUY] /  
[DOWNLOAD] /  
[FORUM]

Make sure you run World of Warcraft as Administrator, and have .NET Framework 3.5

If you can't afford premium but would like to support me, please spread the word to friends, guildies, or trade chat (if you're daring). This would help me a lot! 🍷

For any questions/issues, visit the forum.

Note: If Blizzard ever does somehow detect this with a new anti-cheat or you get banned by being seen and reported, it is not my responsibility!

## Release notes:

## Code:

```

Latest Version: 1.0.0.0

Important: New command - /hack on need for
CustomizeMaster anyone? lol

Important: Commands that are typed into chat
bot that will be sent as normal. Send it in as
/ command, or /normal

Notes:
- Updated bot 1.0.0.0
- Logging all new entered into the reader
- Added /killbot
- New server http://www.projectsn0wball.com
- Fixed the problem people have been having with
the new version
- Fixed the P2P drop on the new version
- Teleportation botkeys are only there as a place
holder
- A fix for the speedhack is currently still on
the back burner

Security:
- Added /ban
- Added /kick
- Added /kickall
- Added /kickall
- Added /kickall
- Added /kickall

Hack:
- Added /hack (temporarily disabled)
- Added /hack (temporarily disabled)

```

Side-note: 1000th post! Woohoo!

Last edited by Jadd: 2 Weeks Ago at 09:45 PM.

Want to fly through the world? Run at the speed of light? Talk with the same faction? Click here!

Annoyed of missing queues while tabbed out? Click here!

```

> [12:11:11] <CrashFish> I don't get it what is it doin- oh shit
> [12:11:11] <CrashFish> lol
> [12:11:11] <CrashFish> lol
> [12:11:11] <CrashFish> lol
> [12:11:11] <CrashFish> lol
> [12:11:11] <Master> /pm username "Jadd" lol
> [12:11:11] <Cypher> Yes, yes you are
> [12:11:11] <Cypher> I'm a cool guy

```

QUOTE

(No Advertising after the first post? Register now for free!)

## Clint



Check out our sponsors,  
or register now.  
If you got the guts!

WoW Gold At  
WoW Prices

5 Years XP Of  
Service Excellence

A True U.S.A.  
Service Staff

**MMO  
KINGS**

#2

## 123jokesonme

Member

Lazy Leecher

Reputation: 1

Join Date: Jun 2011

Posts: 25

06-29-2011

lol for sure in all honesty just because of the warden protection its better than any free hack especially now and probbably for a loooooong time.had some doubts as to how strong previous warden scan hacks are and ended up kinda getting scwred im sure you know of whom i speak. also sir having a bit of trouble with the free version it enter in command and i enter it in exactly however it doesnt seem to register could you by chance post a rundown for dumbasses like myself who might be missing something haha

QUOTE

#3


06-29-2011

**Oceanicws**  
**Site Donator**  
**Donator**  
Reputation: 1  
Join Date: May 2011  
Posts: 35


I'm quite happy to pay for a hack like this. As far as I'm concerned the more money you put in the more incentive the dev has to keep you coming back and spread the word.  
Thanks jadd. Was looking at no addition the day before it went down. So this is on the wish list for when I'm home in a week or so.

QUOTE

#4

**Zoidberg**  
**Super Moderator**  
  
Reputation: 325  
Join Date: Mar 2007  
Location: Odense, Denmark  
Posts: 1,361

06-29-2011  
/cleanup  
Guys, bear in mind that he's the creator, ergo he decides which features it should have and what it should cost.



Do you have a question or something you want help with? Don't hesitate shooting me a PM.

QUOTE

#5

**123jokesonme**  
Member  
**Lazy Leecher**  
Reputation: 1  
Join Date: Jun 2011  
Posts: 25

06-29-2011  
Originally Posted by **Zoidberg**  
/cleanup  
Guys, bear in mind that he's the creator, ergo he decides which features it should have and what it should cost.

That is completely true no argument there and btw GRATZ on 1k post jadd

QUOTE


#6

**Jadd**  
The Seadragon  
**Donator**  
Reputation: 542  
Join Date: May 2008  
Location: QLD, Australia  
Posts: 3,130

06-29-2011  
Speedhack is done. See? That didn't take long now did it?  
Re-download the hack or let it update and it will work.

Last edited by Jadd: 06-29-2011 at 04:26 PM.

Want to fly through the world? Run at the speed of light? Talk with the same faction? Click here!  
Annoyed of missing queues while tabbed out? Click here!





<http://www.ownedcore.com/forums/world-of-warcraft/world-of-warcraft-bots-progra...> 14.09.2011

#11

**natfoth**  
Site Donator  
Donator  
Reputation: 1  
Join Date: Mar 2007  
Posts: 79

06-29-2011

Originally Posted by **cradleofcrap**  
*how do u know what codes r for what? is there a guide or something?*

If you type Help, it will give you a list of command you can use and how to use them.

Awesome program bought it this morning, even though right now its in beta I can see this having great potential so I bought it to give you support even though I may not use it that much yet. Great work and hope to see more.

QUOTE

#12


**Jadd**  
The Seadragon  
Reputation: 542  
Join Date: May 2008  
Location: QLD, Australia  
Posts: 1,130

06-29-2011

Originally Posted by **natfoth**  
*Awesome program bought it this morning, even though right now its in beta I can see this having great potential so I bought it to give you support even though I may not use it that much yet. Great work and hope to see more.*

Thank you very much 🙏 I'll do my best!

Want to fly through the world? Run at the speed of light? Talk with the same faction? Click here!  
Annoyed of missing queues while tabbed out? Click here!



```
<DrakeFish> I don't get it what is it doing- oh shit
<DrakeFish> lol
<DrakeFish> lol
<DrakeFish> lol
<Jadd> /pm uname "Jadd" lol
<Cypher> Yes, yes you are
<Ludo> I'm a cool guy
```

QUOTE

#13

**mcGRANSK**  
Member  
Lazy Leecher  
Reputation: 1  
Join Date: Jan 2011  
Posts: 14

06-29-2011

Does this warden protection make these things fully secure?

QUOTE

#14

**Jadd**  
The Seadragon  
Reputation: 542  
Join Date: May 2008  
Location: QLD, Australia  
Posts: 1,130

06-29-2011

Originally Posted by **mcGRANSK**  
*Does this warden protection make these things fully secure?*

Yessir, 🙏



Want to fly through the world? Run at the speed of light? Talk with the same faction? Click here!  
Annoyed of missing queues while tabbed out? Click here!

```
<DrakeFish> I don't get it what is it doing oh shit
<DrakeFish> lol
<DrakeFish> lol
<DrakeFish> lol
<DrakeFish> lol
<Hakidur> /pm uname "Jadd" lol
<Cypher> Yes, yes you are
<Hakidur> I'm a cool guy
```

QUOTE

#15

mcGRANSAK

Member

Lazy Leecher

Reputation: 1

Join Date: Jan 2011

Posts: 14

06-29-2011

Just never used anything like this before, just want to use it for a couple things and was making sure im not going to get ingame and be insta banned :P

----- Post added at 07:21 PM ----- Previous post was at 07:10 PM -----

First question, how does it inject, do i launch it before or after i Open WoW?  
Also so i type the commands ingame or into the sn0wball launcher?

----- Post added at 07:27 PM ----- Previous post was at 07:21 PM -----

Didnt run it as admin!, this is great, Brilliant work 🍌

----- Post added at 07:32 PM ----- Previous post was at 07:27 PM -----

My player seems to be stuck somewhere and when i log in it d/cs me

QUOTE

(No Advertising after the last post? Register now for free!)

Clint



Check out our sponsors,  
or register now.  
If you got the guts!

**HUGO BOSS Online Store** [HUGOBOSS.com](http://HUGOBOSS.com)

Die neue Kollektion jetzt entdecken und  
versandkostenfrei bestellen!

POST REPLY

Page 1 of 37 1 2 3 4 5 11 Last

« Previous Thread | Next Thread »

## Bookmarks

Digg  
del.icio.us  
StumbleUpon  
Google

## Posting Permissions

You may not post new threads  
You may not post replies  
You may not post attachments  
You may not edit your posts

BB code is On  
Smilies are On  
[IMG] code is On  
HTML code is Off  
Trackbacks are On  
Pingbacks are On  
Refbacks are On

Forum Rules


BlueFox Fluid

[Contact Us](#) [OwnedCore- World of Warcraft Exploits, Hacks, Bots and Guides Archive](#) [Privacy Statement](#) [Top](#)

All times are GMT -4. The time now is 06:29 AM.

Powered by vBulletin® Version 4.1.5  
Copyright © 2011 vBulletin Solutions, Inc. All rights reserved.  
Content Relevant URLs by vBSEO

```
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55
56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104
105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141
142 143 144 145 146 147 148 149 150
```



[Connect](#)
[User Name](#)
[Password](#)
[Log in](#)
[Help](#)
[Register](#)

[Home](#)
[Forum](#)
[Blogs](#)
[Store](#)
[Marketplace](#)

[FAQ](#)
[Calendar](#)
[Community](#)
[Forum Actions](#)
[Quick Links](#)

[Adv](#)
[Search](#)

[Forum](#)
[World of Warcraft](#)
[World of Warcraft Bots and Programs](#)
[\[Release\] Jenses Multihack](#)

If this is your first visit, be sure to check out the **FAQ** by clicking the link above. You may have to **register** before you can post: click the register link above to proceed. To start viewing messages, select the forum that you want to visit from the selection below.

**Thread: Jenses Multihack**


[POST REPLY](#)

Results 1 to 15 of 367
Page 1 of 25
[1](#)
[2](#)
[3](#)
[4](#)
[5](#)
[11](#)
[Last](#)

[LinkBack](#)
[Thread Tools](#)

Jenses Multihack
#1

**Jens**  
Contributor  
Reputation: 156  
Join Date: Sep 2006  
Posts: 241

02-16-2011  
**Compatible with 4.2.2.14545**  
  

[Donate](#) to remove ads, get special forum and shoutbawx access

**Flyhack:**  
Enables you to fly everywhere without a flying mount!

**No Swim:**  
Disables swimming, enabling you to walk under water

**Water Walking:**  
Allows you to walk on water

**Wall Climbing:**  
Enables you to walk up steep mountains and walls

**Disable AFK:**  
Disables the AFK check, enabling you to go away for as long as you wish without logging out

**Disable Lua Protection:**  
Allows you to use the protected lua commands in plugins and macros

**Understand All Languages:**  
Understand what everyone is saying, even across factions!

**See All Levels:**  
Enables you to see your enemys level, no matter how many levels they are above you

**Disable collisions**

**WMO:**

Disables collisions with buildings, walls etc.

**M2 1:**

Disables collisions with veins, mailboxes etc. (most things that highlight when you move your mouse over them)

**M2 2:**

Disables collisions with crates, fences, gates etc.

**Terrain:**

Disables collisions with the terrain... duh!

**if you toggle AllCollisions / TerrainCollision without enabling flyhack or being on a flying mount, you will fall through the world!**

**Tracking**

Enables you to track stuff like veins and rare spawns on the minimap!

**Updates:****Code:**

```
1.5.5:
- Updated for 4.2.2.14545
1.5.3:
- Updated for 4.2.0.14333
- Added hacks to Disable Lua Protection and Understand All Languages
1.5.2:
- Updated for the latest warden update
- fixed the SeeAllLevels not working on some creatures
- fixed the three hacks under Miscellaneous not working
1.5.1:
- Added keybindings for incrementing / decrementing the speed and jump hacks!
1.5.0:
- Removed the old speedhack and added a variable one!
1.4.2:
- Added the ability to track players
- Added a hack to see enemies levels, no matter what level
- Updated the way patches are implemented
- Fixed the crash that would happen if you opened and closed the program rapidly
1.4.1:
- Got some requests for some specific hacks, so i added a bunch more!
- Implemented some warden detection code (this is still in beta stage!)
1.4.0:
```

As always, use at your own risk!

For this to work you need to have these frameworks installed:  
.NET Framework 4.0  
C++ 2010 Redistributable

Virus scan

**Download!**

Donations help me buy food!

**Earlier versions****Code:**

```
http://dl.dropbox.com/u/568812/Multihack/Multihack_1.5.3.zip
http://dl.dropbox.com/u/568812/Multihack/Multihack_1.5.2.zip
http://dl.dropbox.com/u/568812/Multihack/Multihack_1.5.1.zip
http://dl.dropbox.com/u/568812/Multihack/Multihack_1.5.0.zip
http://dl.dropbox.com/u/568812/Multihack/Multihack_1.4.2.zip
```

**How to Use:**

“QUOTE”

**"QUOTE"**

**"QUOTE"**

Quint 161

#6

**Evieh**

**Contributor**

Reputation: 92  
Join Date: Aug 2006  
Location: Finland  
Posts: 191

02-16-2011

Easy way to do it is to patch 0x55CFD3 to disable jumping.

QUOTE

#7

**cloud13**

**Sergeant**

**100 Verified**

Reputation: 13  
Join Date: Jul 2008  
Posts: 41

02-16-2011

Awesome! love it so far, just gotta find something useful to use this for

QUOTE

#8

**s\_e\_a\_n\_66**

**Knight**

**Active Member**



Reputation: 56  
Join Date: Dec 2009  
Posts: 182

02-17-2011

Thanks, working great.

check out my Minecraft pit @ 98.23.193.215(no name verification, low bandwidth)


QUOTE

#9

**Syltex**

**Feature Developer**

**Active Member**



Reputation: 15  
Join Date: Jul 2010  
Location: 1 m your neighbor?  
Posts: 174


02-17-2011

Just a hint:

**Code:**

```
private void cb_Speedhack_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
    if (cb_Speedhack.Checked)
    {
        this.Memory.WriteByte(new IntPtr(this.Memory.VoiceAddress + 0x1370) + 0x88e7
        20, new byte[] { 0x04, 0x0a, 0x14, 0x1f, 0x1f, 0x00, 0x50, 0x50 });
    }
    else
    {
        this.Memory.WriteByte(new IntPtr(this.Memory.VoiceAddress + 0x1371) + 0x18e7
        21, new byte[] { 0x85, 0xf6, 15, 0x86, 0xf7, 0, 0, 0 });
    }
}
```

Doesn't cause DC when jumping. It's the fly-hack who causes the DC



QUOTE

#10

**stickydrama**


**New User**

Reputation: 1

02-17-2011

Join Date: Jan 2010 Posts: 1	works awesome!
---------------------------------	----------------


[Quote](#)

#11	
<b>eXp0</b> Sergeant  Reputation: 14 Join Date: Oct 2010 Posts: 67	02-17-2011  Thanks , working great ... had 1 DC yesterday with all 3 on but since that no problems +rep

[Quote](#)

#12	
<b>neopoya</b> New User <b>Lazy Leecher</b> Reputation: 4 Join Date: Sep 2008 Posts: 16	02-17-2011  Awesome! Thanks a lot  BTW , it would be great to set some key bindings for the hacks!  keep the good work!+rep

[Quote](#)

#13	
<b>s_e_a_n_66</b> Knight <b>Active Member</b>  Reputation: 56 Join Date: Dec 2009 Posts: 182	02-17-2011  Only problem I am having is every time I close the program(just pressing the x button), it is staying in memory. have to kill it from the process manager. After using this on and off between several wow windows, I ended up with a huge number of multihack processes in my process list. Using windows 7 x64, just thought you should know.  *edit* nvm... didn't see that you updated already, it seems to not be a problem anymore.  <i>Last edited by s_e_a_n_66; 02-17-2011 at 01:11 PM.</i>  check out my Minecraft pit @ 98.23.193.215(no name verification, low bandwidth)

[Quote](#)

#14	
<b>Jens</b> Contributor <b>Covered</b> Reputation: 156 Join Date: Sep 2006 Posts: 241	02-17-2011  <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Originally Posted by <b>neopoya</b></p> <p>Awesome! Thanks a lot</p> <p>BTW , it would be great to set some key bindings for the hacks!</p> <p>keep the good work!+rep</p> </div> <p>I'm actually in the process of implementing keybindings, will probably be out in the next update!</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Originally Posted by <b>s_e_a_n_66</b></p> <p>Only problem I am having is every time I close the program(just pressing the x button), it is staying in memory. I have to kill it from the process manager. After using this on and off between several wow windows, I ended up with a huge number of multihack processes in my process list. Using windows 7 x64, just thought you should know.</p> <p>*edit* nvm... didn't see that you updated already, it seems to not be a problem anymore.</p> </div>

Yeah, that was just a silly issue, should be fixed now 🟡.

*Last edited by Jens; 02-18-2011 at 02:57 PM.*

quote

#15

**Shaldy**

New User

Reputation: 1

Join Date: Mar 2010

Posts: 3

02-17-2011

Working great, except speed hack is too fast for SGather, otherwise just awesome, thanks for releasing!

quote

(No Advertising after the last post? Register now for free!)

**Clint**

Check out our sponsors,  
or register now.  
If you got the guts!

✓ POST REPLY

Page 1 of 25 1 2 3 4 5 11 Last »

« Previous Thread | Next Thread »

**LinkBacks (?)**

**YouTube - &#x202a;WoW speed, fly, jump, waterwalk,track and lots of more!&#x202c;&#x202c;rlm;**

05-23-2011, 11:24 AM

Reback This thread

**Bookmarks**

- Digg
- del.icio.us
- StumbleUpon
- Google

**Posting Permissions**

You may not post new threads  
You may not post replies  
You may not post attachments  
You may not edit your posts

**BB code** is On  
**Smilies** are On  
**[IMG]** code is On  
HTML code is Off  
**Trackbacks** are On  
**Pingbacks** are On  
**Refbacs** are On

**Forum Rules**

BlueFox-Fluid


Contact Us OwnedCore- World of Warcraft Exploits, Hacks, Bots and Guides Archive Privacy Statement Top

All times are GMT -4. The time now is 08:29 AM.

Powered by vBulletin® Version 4.1.5  
Copyright © 2011 vBulletin Solutions, Inc. All rights reserved.  
Content Relevant URLs by vBSEO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55  
56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104  
105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141  
142 143 144 145 146 147 148 149 150



**OWNEDCORE**  
THE OWNED GAMING NETWORK

[f Connect](#) [User Name](#) [Password](#) ☐ [Log in](#) [Help](#) [Register](#)

[Home](#) | [Forum](#) | [Blogs](#) | [Store](#) | [Marketplace](#)

[FAQ](#) [Calendar](#) [Community](#) [Forum Actions](#) [Quick Links](#)

Adv Search

[Home](#) | [Forum](#) | [World of Warcraft](#) | [World of Warcraft Bots and Programs](#) | [\[Release\] EVO Hack](#)

If this is your first visit, be sure to check out the **FAQ** by clicking the link above. You may have to **register** before you can post: click the register link above to proceed. To start viewing messages, select the forum that you want to visit from the selection below.

**Thread: EVO Hack**


[POST REPLY](#)

Results 1 to 15 of 474

Page 1 of 32 [1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [5](#) [11](#) [Last](#)

[LinkBack](#) [Thread Tools](#)


**EVO Hack** #1

**DarkLinux**  
Contributor  
  
Reputation: 115  
Join Date: May 2010  
Location: Canada  
Posts: 348

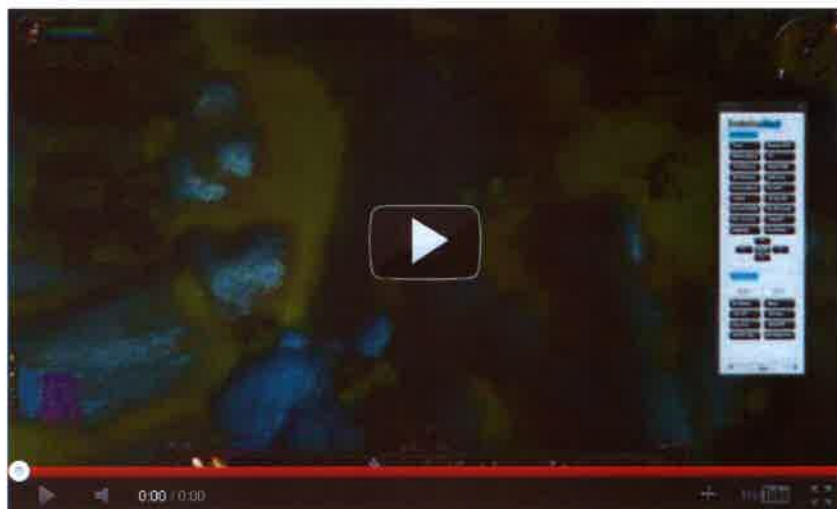
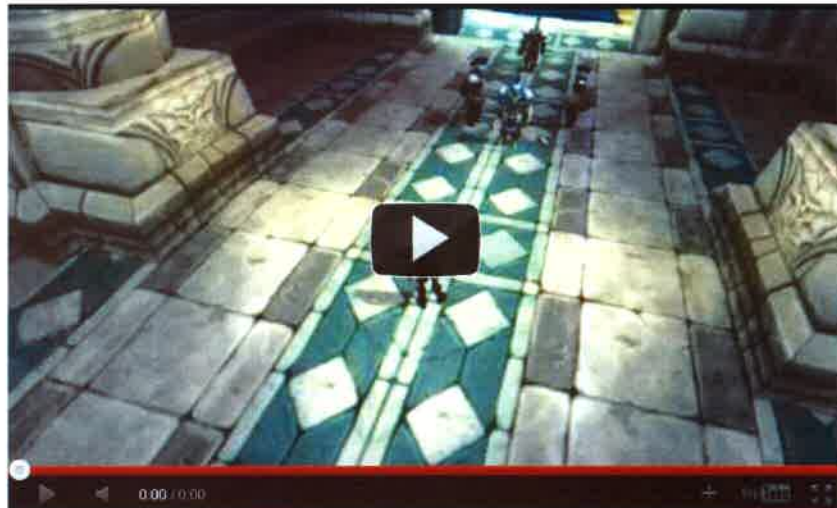
06-29-2011

**MOVEit Central** [www.ipswitch.com/MoveitCentral](#)  
Automate and schedule data transfer processes  
Request Demo w/ Ipswitch

[Donate](#) to remove ads, get special forum and shoutbawx access



[Track All](#) [Fly Hack](#) [Water Walk](#) [Wall Climb](#) [No Swim](#) [Jump](#)



## EVO Hack

**Current supported client:** 4.2.2 [14545]

**Detection status:** Not detected!

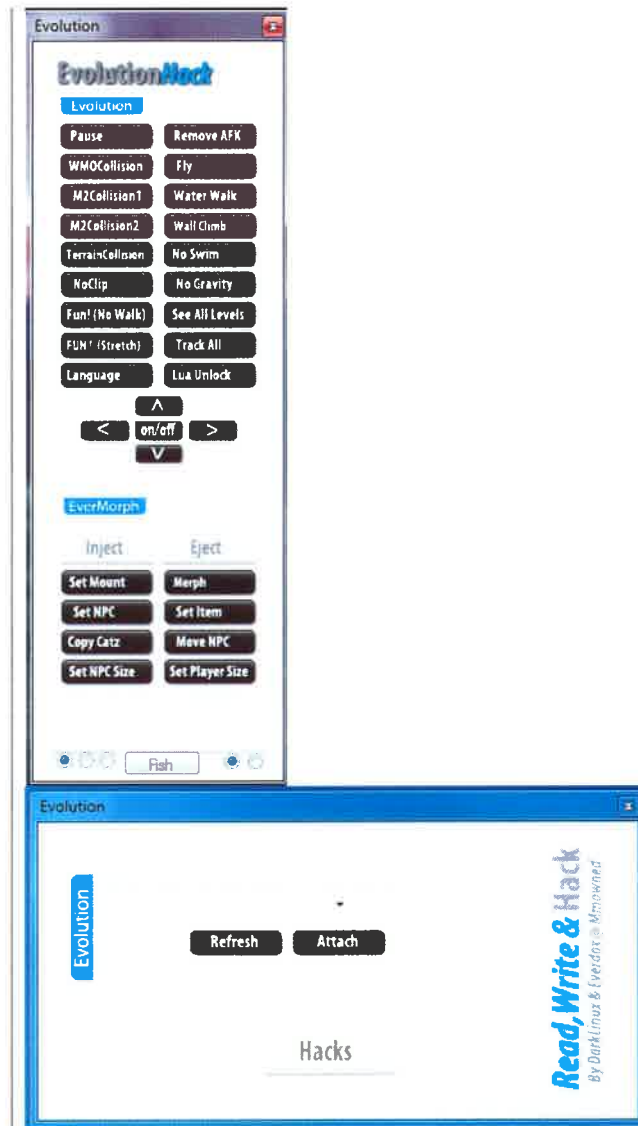
### Features:

- Fly Hack
- Wall Climb
- Water Walk
- No Swim
- No Gravity
- See all levels
- Track All
- No Clip
- All Collision disablers
- 2 Random Fun Hacks
- Morph your character
- Morph a target npc
- Morph a target player
- Morph your mount
- Modify your items
- Copy Cat NPC **NEW!**
- Pause Character **NEW!**
- Disable AFK **NEW!**
- Language hack **NEW!**
- Lua Protection Remover **NEW!**
- +Move NPC's **NEW!**
- +Set NPC Size **NEW!**
- +Set Player Size **NEW!**
- +Fish Bot **NEW!**

**Download :** EVO 1.1.1 For 4.2.2 [14545] FileBeem

**Virus Scan :** EVO 1.1.1 For 4.2.2 [14545] Virustotal

### GUI



### Info:

~If you have an outdated hack a new windows will popup on launch. The window will give you a link to the new hack. Delete the old hack and run the new one.  
 ~If you do not have the framework instilled the hack will not run properly.  
 ~If you have a firewall up or do not allow EVO to connect to the internet EVO will auto close.

### Other:

-You Will Need Microsoft Visual C++ 2010 Redistributable  
 -More info on EverMorph  
 -EVO is just a name, nothing really new about this hack just yet, therefor no trolling

### Update Info:

Spoiler:

### Upcoming Updates:

Spoiler:

**NOTE:**

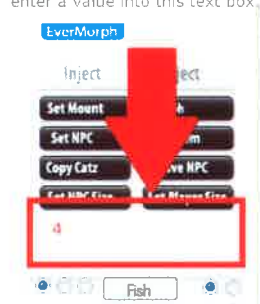
I do not read my pms because of the large amount of them I get everyday. If you have a question or comment please post it on this thread.  
If you like this hack let me know by leaving a comment about what you liked, disliked or improvements.

**Fish Bot Set Up:**

- 1) Set {Fishing} to any action number [1]
- 2) Set {Interact With Mouseover} to [F1]
- 3) Set {Auto Loot} on

**EverMorph:**

If you want to use EverMorph 90% of the time you will need to enter a value into this text box.



Example:

If you want to use Move NPC you will need to enter a size you would like to change the NPC. If you want to keep the size enter 1.

**Enable CTM:**

To Enable CTM (Click To Move)  
->Go to Options (The little computer)  
->Interface  
->Mouse  
->[Check box] Click-to-Move

This is a temp thing as I did not add the code back in for 1.11.1



**Important! EVO Status**  
**EVO - OnLine**

Last edited by: Darklinux; 5 Days Ago at 10:24 PM



Darkened Linux

QUOTE

(No Advertising after the first post? Register now for free!)

Clint



Checkout our sponsors,  
or register now.  
If you got the guts!



#2

everdox

Contributor



Reputation: 215  
Join Date: Sep 2010  
Posts: 236

06-29-2011

haha great work, you haz rep.

QUOTE

#3

doormat

Member

Lazy Leecher

Reputation: 2  
Join Date: Jun 2007  
Posts: 20

06-29-2011

that he is cute

QUOTE

#4

dgrim

Sergeant

Lazy Leecher

Reputation: 6  
Join Date: May 2011  
Location: Nebraska  
Posts: 64

06-30-2011

"You must be in game"

QUOTE

#5

nolanleewalker

Member

Reputation: 2  
Join Date: Jul 2009

06-30-2011

Posts: 1

Testing now with trial acc. Will report back.

Edit: Everything works great! Tested everything with no DC's. Awesome hack.

Last edited by nolanleewalker; 06-30-2011 at 01:09 AM.

QUOTE

#6

ShasVa

Site Donator

1x Verified Donator

Reputation: 2

Join Date: May 2011

Location: Australia

Posts: 35

06-30-2011

Modify your items. Surely that isn't what I think it means, right??

QUOTE

#7

pyre

Sergeant Major

Active Member

Reputation: 26

Join Date: Jun 2007

Posts: 156

06-30-2011

Originally Posted by ShasVa

Modify your items. Surely that isn't what I think it means, right??

That is the equivalent of Glitchys item swapper, it changes the looks of items but not the stats (because those are stored server side).

QUOTE

#8

iMozzy

Member

Lazy Leecher

Reputation: 3

Join Date: Sep 2010

Posts: 56

06-30-2011

"Stretch" makes me crash, and I'm having a bit of trouble with the modeling. Never really experimented with model editing before. Care to give a quick 2 sentence rundown or something like that to get me started? XD

Suggestion: Hotkeys!

Great program so far

Last edited by iMozzy; 06-30-2011 at 01:29 AM.

QUOTE

#9

dgrim

Sergeant

Lazy Leecher

Reputation: 6

Join Date: May 2011

Location: Nebraska

Posts: 64

06-30-2011

Why does mine say I'm not in game?

QUOTE

#10

123jokesonme

Member

Lazy Leecher

Reputation: 1

Join Date: Jun 2011

Posts: 25


06-30-2011

Originally Posted by dgrim

Why does mine say I'm not in game?


also having this problem trying to work on it

	<p>Edit: fixed make sure you are running this in administrator it doesnt seem to recognize without it right click the app and click run as administrator, have fun</p> <p><i>Last edited by 123jokesonme: 06-30-2011 at 02:25 AM.</i></p>
--	---

<p><b>Traxex84</b></p> <p>Contributor</p>  <p>Reputation: 84 Join Date: May 2010 Location: Australia :3 Posts: 522</p>	<p># 11</p> <p>06-30-2011</p> <p>I get not in game running XP so I don't have run as admin :/ this has never happened before.</p>
---	---

<p><b>123jokesonme</b></p> <p>Member</p> <p>Lazy Leecher</p> <p>Reputation: 1 Join Date: Jun 2011 Posts: 25</p>	<p># 12</p> <p>06-30-2011</p> <div data-bbox="539 869 1369 947"> <p>Originally Posted by Traxex84</p> <p><i>I get not in game running XP so I don't have run as admin :/ this has never happened before.</i></p> </div> <p>Make sure you hit refresh before anything and then click attach.. run down what your doing to me ill see if i can help.</p>
---	--

<p><b>dgrim</b></p> <p>Sergeant</p> <p>Lazy Leecher</p> <p>Reputation: 6 Join Date: May 2011 Location: Nebraska Posts: 64</p>	<p># 13</p> <p>06-30-2011</p> <p>I'm running Windows Xp...We don't run things as admin.</p>
---	---

<p><b>Traxex84</b></p> <p>Contributor</p>  <p>Reputation: 84 Join Date: May 2010 Location: Australia :3 Posts: 522</p>	<p># 14</p> <p>06-30-2011</p> <p>This is not my first hack, I am not stupid I know how to inject them just seems to be not working for me.</p>
---	--

<p><b>dgrim</b></p> <p>Sergeant</p> <p>Lazy Leecher</p> <p>Reputation: 6 Join Date: May 2011 Location: Nebraska</p>	<p># 15</p> <p>06-30-2011</p> <p>Step One: Open hack (after all files have been extracted to <u>WoW</u> installation folder) Step two: click refresh step three: choose <u>WoW</u> process</p>
---	--



Posts: 64

step four: click "inject" (or whatever the word is)  
step five: error message.

QUOTE

(No Advertising after the last post? Register now for free!)

Clint



Check out our sponsors,  
or register now.  
If you got the guts!


**MadCap Software Products** [www.MadCapSoftware.com/Products](http://www.MadCapSoftware.com/Products)

Powerful XML-based Software for Technical  
Communication.

POST REPLY

Page 1 of 32 1 2 3 4 5 11 ... Last >>

« Previous Thread | Next Thread »

Bookmarks	Posting Permissions
<div> Digg</div> <div> del.icio.us</div> <div> StumbleUpon</div> <div> Google</div>	<div>You may not post new threads</div> <div>You may not post replies</div> <div>You may not post attachments</div> <div>You may not edit your posts</div> <div><b>BB code</b> is On</div> <div><b>Smilies</b> are On</div> <div><b>[IMG]</b> code is On</div> <div>HTML code is Off</div> <div><b>Trackbacks</b> are On</div> <div><b>Pingbacks</b> are On</div> <div><b>Refbacks</b> are On</div> <div><b>Forum Rules</b></div>

BlueFox-Fluid

Contact Us OwnedCore- World of Warcraft Exploits, Hacks, Bots and Guides Archive Privacy Statement Top

All times are GMT -4. The time now is 08:42 AM.

Powered by vBulletin® Version 4.1.5

Copyright © 2011 vBulletin Solutions, Inc. All rights reserved.

Content Relevant URLs by vBSEO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55  
56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104  
105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141  
142 143 144 145 146 147 148 149 150




**OWNEDCORE**  
 THE OWNED GAMING NETWORK

[f Connect](#)
[User Name](#)
[Password](#)
[Log in](#)
[Help](#)
[Register](#)

[Home](#)
[Forum](#)
[Blogs](#)
[Store](#)
[Marketplace](#)

[FAQ](#)
[Calendar](#)
[Community](#)
[Forum Actions](#)
[Quick Links](#)

[AdChoices](#)

[Adv Search](#)

[Forum](#)
[World of Warcraft](#)
[World of Warcraft Bots and Programs](#)
[\[Release\] LUAProtectionRemover!](#)

If this is your first visit, be sure to check out the **FAQ** by clicking the link above. You may have to **register** before you can post: click the register link above to proceed. To start viewing messages, select the forum that you want to visit from the selection below.

**Thread: LUAProtectionRemover!**

[POST REPLY](#)

Like Be the first of your friends to like this.

Results 1 to 15 of 27

Page 1 of 2

Last

[LinkBack](#)
[Thread Tools](#)

LUAProtectionRemover! #1

**Ion78**  
 Site Donator  
 Reputation: 1  
 Join Date: Aug 2010  
 Posts: 22

1 Week Ago

Hi,  
  
 same thread as on e\*pvp forums:  
  
 I want to share with u this little Tool...  
  
 This is a simpel LUA Unlocker, not more

**Im NOT the Creator off this Tool, he gives me only permission to post projects from him in the community...**

**Download MadCap Flare** [www.MadCapSoftware.com/Flare](#)  
 The Technical Writing Tool of Choice. Free 30-Day Trial.

**HUGO BOSS Online Store** [HUGOBOSS.com](#)  
 Die neue Kollektion jetzt entdecken und versandkostenfrei bestellen!

**Titan FTP Server** [www.TitanFTP.com](#)  
 Stable, high-performance server supports SSH, FTP/S transfers

**DKB - Ihre Internet Bank** [www.DkR.de](#)  
 DKB Cash auch 2011 wieder bestes Girokonto - Jetzt online eröffnen!

**Original Author of the Program: Master674**

Donate to remove ads, get special forum and shoutbawx access

Name of the Program: lua.exe (u can also rename it...)

Description of the program: simple LUA unlocker **Run as administrator!( if your UAC is aktiv )**

Link of the virus scan: lua.exe - Jottis Malwarescanner

Download link to the program: Filebeam - Beam up that File Scottie!

**Mini FAQ!**

With this Tool ,u can Unlock Protected LUA Funktions !

U can automate Scripts :

World of Warcraft API/Protected Functions - WoWWiki - Your guide to the World of Warcraft

...or a 1 Button DPS Macro

WoW UI, Macros and Talent Specs

or glitch a little bit

ExploiterMacro :

```
/dismount  
/dump MoveForwardStart(GetTime()*1000 + 1000);  
/dump JumpOrAscendStart()  
/dump MoveForwardStop(GetTime()*1000 + 2000);
```

With this macro u mounting down and jump forward @ the same time 🍌

I will also keep this post up2date...

Warden Detection Status:  
**Not detected!**

08.09.2011

Last edited by Ion78; 6 Days Ago at 03:38 AM. Reason: Still undetected.

QUOTE

(No Advertising after the first post? Register now for free!)

Clint



Check out our sponsors,  
or register now.  
If you got the guts!



#2

zvone1122

Member

Reputation: 1

Join Date: Aug 2011

Posts: 7

1 Week Ago

anyone tried this?

QUOTE

#3

Nogorn

Member

Lazy Leecher

Reputation: 1

Join Date: Jul 2011

Posts: 12

1 Week Ago

i need a lua unlocker but not enough positive comments atm...

QUOTE

#4

Ion78

Site Donator

Donator

Reputation: 1

1 Week Ago

Originally Posted by Nogorn

Join Date: Aug 2010  
Posts: 22

*i need a lua unlocker but not enough positive comments atm...*

N1 =D than use it, this Comment from a user with stats like Reputation: 1 ,Join Date Jul 2011 and Posts 7.

think about it ;D

alternativ use this : <http://www.jadd-dev.info/>

*Last edited by Ion78; 1 Week Ago at 07:55 PM.*

QUOTE

#5

**Nogorn**  
Member  
**Lazy Leecher**  
Reputation: 1  
Join Date: Jul 2011  
Posts: 12

1 Week Ago

i had annother account i made a few years back... forgot the info, and im not big into making programs so i cant contribute... the only think i know is how to use them.

QUOTE

#6

**IOI1dk**  
Site Donator  
**Donator**  
Reputation: 14  
Join Date: Sep 2010  
Posts: 59

1 Week Ago

Originally Posted by **Nogorn**

*i need a lua unlocker but not enough positive comments atm...*

I reversed it, and it's not a virus. It looks like it'll work, but I haven't tested it.

QUOTE

#7

**Ion78**  
Site Donator  
**Donator**  
Reputation: 1  
Join Date: Aug 2010  
Posts: 22

1 Week Ago

so do it, if u need it

u can try it out with a TrialAcc, so your mainaccount is not involved...

some scansites and protections flagg this as a Virus...(Trojan.Malware.Win32.xPack.i)

u can ask other members, is it **NOT** a virus....

*Last edited by Ion78; 1 Week Ago at 03:36 PM.*

QUOTE

#8

**Nogorn**  
Member  
**Lazy Leecher**  
Reputation: 1  
Join Date: Jul 2011  
Posts: 12

1 Week Ago

Dosnt work...



QUOTE



#9

**wussupwussup**  
Private

1 Week Ago


Reputation: 5 Join Date: Mar 2008 Posts: 14	Won't work for me either is it a virus?
---	---

<b>veany</b> Member <b>Lazy Leecher</b> Reputation: 2 Join Date: Jan 2011 Posts: 15	1 Week Ago run as administrator and it work   Attachments Pending Approval  Capturar.PNG (61,3 KB)  <i>Last edited by veany; 1 Week Ago at 10:07 PM.</i>
--	--

<b>Ion78</b> Site Donator <b>Donator</b> Reputation: 1 Join Date: Aug 2010 Posts: 22	1 Week Ago <div>  Originally Posted by <b>veany</b>  <i>run as administrator and it work</i>  <i>Attachment 4687</i> </div>  Thanks, post edited you can also try if it works with the macro from mainpost
---	---

<b>DarkLinux</b> Contributor  Reputation: 115 Join Date: May 2010 Location: Canada Posts: 348	1 Week Ago <b>My Code</b> <b>Code:</b> <pre> Lua = 0x4B2671,      // [4.2.2] BYTE Lua_write_origin[]={0x8B, 0xEC}; BYTE Lua_write_hack[]={0xEB, 0x76}; </pre> <b>This will **** the stack up but it works!</b>  <i>Last edited by DarkLinux; 1 Week Ago at 12:40 AM.</i>   <b>Darkened Linux</b>
--	---

<b>everdox</b> Contributor <b>Contributor</b>	1 Week Ago <div>  Originally Posted by <b>DarkLinux</b> </div>
---	--



Reputation: 215  
 Join Date: Sep 2010  
 Posts: 236

**This will \*\*\*\* the stack up but it works!**

lol u funni


everdox.blogspot.com

QUOTE

#14

**DarkLinux**


Contributor



Reputation: 115  
 Join Date: May 2010  
 Location: Canada  
 Posts: 348

1 Week Ago

**I would have never known lols**



**Darkened Linux**

QUOTE

#15

**Master674**

Member

**Lazy Leecher**

Reputation: 2  
 Join Date: May 2008  
 Location: Germany  
 Posts: 10

1 Week Ago

Originally Posted by **DarkLinux**

**My Code**

```

Code:
Lua = 0x4B2671,      // [4.2.2]
BYTE Lua_write_origin[]={0x8B, 0xEC};
BYTE Lua_write_back[]={0xEB, 0x76};
    
```

**This will \*\*\*\* the stack up but it works!**

Im using another memory location ●  
i overwrite an add [eax],al instruction and it works :P

Its just a simple GetModule and WriteProcessMemory function inside it ,, should not be detected as false positive by any antivirus prog :P

Also running as admin should not be necessary (just 4 injections but this hack is not injected),

if it fails patching the memory address it should give an error output,, i think i've left something from my exception handler in this shitty tool :P

Last edited by Master674: 1 Week Ago at 05:30 AM.

QUOTE

(No Advertising after the last post? Register now for free!)

Clint



Check out our sponsors,  
or register now.  
If you got the guts!

[POST REPLY](#)Page 1 of 2 [1](#) [2](#) [Last](#) [»](#)[« Previous Thread](#) | [Next Thread »](#)**Bookmarks**

[Digg](#)  
[del.icio.us](#)  
[StumbleUpon](#)  
[Google](#)

**Posting Permissions**

You may not post new threads  
You may not post replies  
You may not post attachments  
You may not edit your posts

**BB code** is On  
**Smilies** are On  
**[IMG]** code is On  
HTML code is Off  
**Trackbacks** are On  
**Pingbacks** are On  
**Refbacks** are On

**Forum Rules**[BlueFox-Flux](#)[Contact Us](#) [OwnedCore-](#) [World of Warcraft Exploits, Hacks, Bots and Guides Archive](#) [Privacy Statement](#) [Top](#)

All times are GMT -4. The time now is 08:42 AM.

Powered by vBulletin® Version 4.1.5  
Copyright © 2011 vBulletin Solutions, Inc. All rights reserved.  
Content Relevant URLs by vBSEO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55  
56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104  
105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141  
142 143 144 145 146 147 148 149 150

B6

VentureBeat

News About Tech, Money and Innovation

**The  
Economist****Unlock a fresh perspective.**  
Now on Android.

## World of Warcraft subscribers fall for second straight quarter

August 3, 2011 | Matthew Lynley

11 Comments

[Share](#)

The number of active subscribers for Blizzard Entertainment's most popular online game, World of Warcraft, fell in the second quarter of 2011, the second decline in a row.

World of Warcraft is one of the most dominant online games in the industry. It's enjoyed that position since it launched in 2004, peaking at 12 million active subscribers. That number has since fallen for two straight quarters, a sign that the game might now be showing its age. It's given other online games, like Trion Worlds' Rift, an opportunity to step in and try to steal market share from the massive multiplayer online supergiant.

It's also been a huge source of revenue for Activision-Blizzard. World of Warcraft charges players \$15 a month to access the game. The company said digital revenues from properties such as World of Warcraft hit a new record, showing a 27 percent increase from the same quarter a year ago. Digital revenues now account for 37 percent of the company's total revenues.

"It's normal to see some declines, the team is currently working on our largest content update since Cataclysm, which will hit later this year," Blizzard Entertainment chief executive Mike Morhaime said.

The company is working to open the game in new markets and acquire new players, Morhaime said. The game's latest expansion pack, World of Warcraft: Cataclysm, launched in China last month. The company also made World of Warcraft free to play for the first 20 levels of the game in order to attract new subscribers.

"We have seen an increase in new account creations as a result of that," Morhaime said. "It's still too early to tell on conversions to subscribership, but I believe that is an important direction for us."

Blizzard Entertainment is also working on another massive online game that it has not announced yet. The company is diverting more revenue to development of that title, Morhaime said.

Next Story: Tesla Motors 'sold out' of custom U.S. Roadsters

Previous Story: Blizzard won't commit to Diablo 3 release date this year

[Print](#)[Email](#)[Twitter](#)

Facebook

Google Buzz

LinkedIn

Digg

StumbleUpon

Reddit

Delicious

Google

More...

**Tags:** subscribers, World of Warcraft

**Companies:** Blizzard Entertainment

**People:** Mike Morhaime

## You might like:



iPhone 5 cases point to 4" screen — bigger, thinner than iPhone 4

(VentureBeat)



New iPhone 5 images based on leaked design specs

(VentureBeat)



AboveNet Further Invests in its FinanceNet Platform and Offers its Lowest Latency Route Across London

(MarketWatch.com)



Blizzard won't commit to Diablo 3 release date this year

(VentureBeat)



Activision Blizzard beats earnings estimates as online revenues rise

(VentureBeat)

171



Like

Showing 11 comments

Sort by oldest first

**Francis Fitzgerald**

Hater's gonna hate

1 month ago 1 Like

Like Reply

**Tod**

Cooks gonna cook?  
Skaters gonna skate?  
Rapists gonna rape?  
Are u fucking retarded

1 month ago in reply to Francis Fitzgerald 5 Likes

Like Reply

**\*| DRAKE |\***

Although your post is uncouth by most standards, I have to agree with it.

1 month ago in reply to Tod 2 Likes

Like Reply

**Jason Quince**

I am not surprised really with there lack of content i mean it took them 6-7 months to get a content patch out.

1 month ago 3 Likes

Like Reply

**leemachine**

Easily explained by mathematical theory of cities and corporations. WOW has peaked and is now on the natural downswing. See this very interesting TED conference presentation on the subject. Geoffrey West: "The Surprising Math of Cities and Corporations" <http://www.ted.com/talks/geoff...>

1 month ago 2 Likes

Like Reply

**Gary Hicks**

Hi leemachine  
Thanks for sharing the link, that was a very interesting presentation!  
Cheers

1 month ago in reply to leemachine

Like Reply

**andres stortini**

as an active player i think this down its caused by the lack of game progress for casual players, the new dungeons/raids has interesting mechanics but there are difficult for people that doesnt have a raid team. let the heroics had the difficult and the normal mode bosses the fun. obviously with a good balance. this is a game and everyone lke to finish a game...if u play fifa11 and u cant win any match....unistall XD



1 month ago 1 Like

[Like](#) [Reply](#)**Gary Hicks**

The lore is rich, but Blizzard seem slow to implement game-design features and utilities. No doubt, WOW is a behemoth, but Blizzard must accelerate their innovations to maintain its population.

RE: the casual players -I think they should allow players to 'practise' the 'Normal' dungeons with AI bots - perhaps even with premades at set levels (perhaps 20, 40, 60, 70 ad 85). This would allow newbie players to develop self confidence in their role \*as part of a dungeon group\* -which can be a daunting step, certainly intimidating to most, beyond the normal levelling experience. Another blatant hinderance to newer players is the omission of maps for early dungeons. The soon-to-be-released cross realm grouping will help some, but I wholeheartedly agree that Blizzard could do a lot more to generate new subscriptions as well as encourage new players to keep subscribing, to keep levelling.

1 month ago in reply to andres stortini 1 Like

[Like](#) [Reply](#)**Eduard van den Dungen**

They never should have made the game too easy to please the so called casuals. this combined with the 10/25 man raid combination makes the old school players leave the game more and more.

Easy solution for blizz. give back 25 raiding including prequests for entering new raid content. casuals wont get hurt as they still can do dungeons and have older raid content converted into 10 man raids for example.

4 weeks ago 1 Like

[Like](#) [Reply](#)**neowolf2**

If they hadn't made the previous expansion as easy as it was, this decline would have started then.

3 weeks ago in reply to Eduard van den Dungen

[Like](#) [Reply](#)**yogus**

Yes, they changed the game to be brain-dead easy and boring. They totally killed the outdoor PvP with those flying mounts, LFG+teleport.

The outdoor questing became so easy and boring it does not worth it - most ppl dont bother to leave the city as all. No elites outdoor, no group events...all outdoor areas are empty and dead. Everything I liked in the game was removed. So, they've lost a subscriber.

3 weeks ago 1 Like

[Like](#) [Reply](#)M [Subscribe by email](#) S [RSS](#)**Add New Comment**[Login](#)

Type your comment here

## Reactions



Show more reactions

blog comments powered by **DISQUS**

### MobileBeat

Microsoft denies Windows Phone 7 capturing location data without user permission

Amazon confirms tablet-optimized website redesign

Contradicting early reports, SF police helped Apple search for lost iPhone 5

### GreenBeat

Purple lights and math help PlantLab grow food more efficiently

GM riles electric car advocates over charger sharing

Fighting climate change, one barnacle at a time

### GamesBeat

China's Perfect World game operator to invest \$100M in venture capital fund

Paintball arena recreates multiplayer map from Call of Duty game (video)

Here's what the lucky bastards got to do at Call of Duty XP event (photo gallery)

### SocialBeat

Call of Duty Elite social network will be deeply integrated with Modern Warfare 3

Google abandons social service Aardvark with shutdown of Labs

Daily Deal market goes through a remodel

### Entrepreneur Corner

Why governments don't get startups

Entrepreneur Corner: Unusual promotion and tapping into big markets

Ray Kurzweil on how entrepreneurs can live forever (video)

### DEMOBeat

So many servers, so little time! Fusion-io packs virtualization in with latest product

They're in! Meet the DEMO Fall 2011 Speakers

Entrepreneurs will strut their stuff at Mega Startup Weekend

### DealsMore

German electronics titan Bosch invests in new 3D gesture control chip

Google acquires digital coupon company Zave Networks

TechCrunch editor Mike Arrington is raising his own venture fund

### DevBeat

How to do objective-based user experience (video)

Exclusive: How Appirio is legitimizing the freelance hacker

King of Code finalist: Daniel Shein envisions an interactive mobile future

### CloudBeat

Apple's iCloud runs on Microsoft's Azure and Amazon's cloud

Google cleans house, closes 10 projects

Salesforce.com CEO: Chatter is an enterprise social network, but that's just the start

## In The News

## Companies

AppleGoogleMicrosoftFacebookHPSamsungZyngaAmazonMotorolaAT&THewlett-PackardHTCAvivation  
BlizzardElectronic ArtsTwitter

## People

Steve JobsTim CookLeo ApothekerSteve PerlmanMarc BenioffLarry PageJohn morrisDallas KachanVic GundotraPeter  
YaredEric HirshbergEric SchmidtStewart AlsopDavid SacksJeremy Stoppelman

## Topics

AndroidsmartphonestabletsiPhoneiOSiPadwebOSGoogle Plussocial gamesTouchPadiPhone 5social networkingstock  
marketpatentsmobile apps

### VentureBeat

#### Partners



[Home](#)

[About](#)

[Contact](#)

[Advertise](#)

[Events](#)

© 2011 VentureBeat

⌵

This page is in German Would you like to translate it? Translate Nope



**Toliver**  
86, Moorgen, Jäger  
Copter Kings  
1650

Das ist nicht ganz richtig. Blizzard MUSS nachweisen können das diese Firma die Software nur herstellt um einzig und alleine nur Blizzard und Wow zu schade können sie das nicht werden sie den fall nicht gewinnen können auch in Deutschland nicht.  
Und da sind wir auch schon beim Punkt. Die Software wird eben nicht hergestellt um nur in Wow betrieben zu werden sondern für ALLE spiele dieser art.

Jetzt erklärst du mal kurz wie diese spezielle Software zum Sammeln von Kräutern in Wow! woanders eingesetzt werden kann! Natürlich schadet dieses produkt NUR Wow!

Da seh ich auch eher schwarz, laut deutschem Recht muss Blizzard erstmal einen Schaden nachweisen um überhaupt klagen zu können, und da frag ich mich doch, wo ist dieser Schaden für Blizzard? Jemand zahlt ihnen 13 Euro im Monat um dann seinen Computer Kräuter sammeln zu lassen, die immer schon Eigentum von Blizzard waren, dieses Eigentum niemals verlassen haben und es auch nie verlassen werden... Also abgesehen davon, dass sie dadurch um 13 Euro reicher werden, wo ist der Schaden?

Und komm jetzt nicht mit zerstörter Community und/oder Ingame-Wirtschaft, die ist jedem Gericht egal, Ideeller Schaden ist kein Schaden nach deutschem Recht, es muss sich um materiellen Schaden handeln, den nachzuweisen wird annähernd unmöglich sein.

- ☒ Capture Page Ri
- ☒ Capture Visible
- ☒ Capture Whole F
- ☐ Capture Screen
- Options





# fair

Aus Wiktionary, dem freien Wörterbuch

## Inhaltsverzeichnis

- 1 fair (Deutsch)
  - 1.1 Adjektiv
    - 1.1.1 Übersetzungen
- 2 fair (Englisch)
  - 2.1 Adjektiv
    - 2.1.1 Übersetzungen
  - 2.2 Substantiv

## fair (Deutsch)

### Adjektiv

#### Silbentrennung:

fair, Komparativ: fai·rer, Superlativ: am fair·sten

#### Aussprache:

IPA: [fɛːɐ̯], Komparativ: [ˈfɛːʀɐ̯], Superlativ: [ˈfɛːɐ̯stə]

Hörbeispiele: —, Komparativ: —, Superlativ: —

Positiv	Komparativ	Superlativ
<b>fair</b>	fairer	am fairsten
Alle weiteren Formen: fair (Deklination)		

#### Bedeutungen:

- [1] den Regeln, Richtlinien entsprechend
- [2] die Rechte anderer achtend

#### Herkunft:

engl.: "fair" "anständig"

#### Sinnverwandte Wörter:

- [2] gerecht

#### Gegenwörter:

- [1] unfair

#### Beispiele:

- [1] Der Kampf verlief absolut *fair*.
- [2] Das Urteil war sehr *fair*.

**Abgeleitete Begriffe:**

Fairness

**Übersetzungen**

- Englisch: [1] **fair** <sup>→ en</sup>
- Französisch: [1] correct <sup>→ fr</sup>
- Italienisch: [1] leale <sup>→ it</sup>
- Niederländisch: [1] **fair** <sup>→ nl</sup>
- Polnisch: [1] **fair** <sup>→ pl</sup>
- Portugiesisch: [1] feira <sup>→ pt</sup>
- Russisch: [1] ярмарка <sup>→ ru</sup>
- Schwedisch: [1] rättvis <sup>→ sv</sup>
- Spanisch: [1] limpio <sup>→ es</sup>

**? Referenzen und weiterführende Informationen:**

- [2] Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache „fair (<http://www.dwds.de/?kompakt=1&qu=fair>) “
- [2] canoo.net „fair (<http://www.canoo.net/services/Controller?service=canooNet&lookup=caseSensitive&input=fair>) “
- [1–2] Uni Leipzig: *Wortschatz-Lexikon* „fair ([http://wortschatz.uni-leipzig.de/cgi-bin/wort\\_www.exe?site=1&Wort=fair](http://wortschatz.uni-leipzig.de/cgi-bin/wort_www.exe?site=1&Wort=fair)) “
- [1–2] The Free Dictionary „fair (<http://de.thefreedictionary.com/fair>) “



Dieser Eintrag oder Abschnitt bedarf einer Überarbeitung. Hilf bitte mit, ihn zu verbessern, und entferne anschließend diese Markierung.

**Folgendes ist zu überarbeiten:** Bedeutungen ausformulieren und deutlich abgrenzen; +Beispiele

**fair (Englisch)****Adjektiv****Aussprache:**

IPA: [ˈfer]

Hörbeispiele: fair (Amerik.), Plural: —

positive	comparative	superlative
<b>fair</b>	fairer	fairest

**Bedeutungen:**

- [1] *fair* steht für: *fair*
- [2] *fair* steht für: *gerecht*
- [3] *fair* steht für: *angemessen*
- [4] *fair* steht für: *anständig*
- [5] *fair* steht für: *billig*
- [6] *fair* steht für: *hell*
- [7] *fair* steht für: *blond*
- [8] *fair* steht für: *schön*

**Gegenwörter:**



[1] unfair

**Beispiele:**

[2] King Richard was a *fair* king.

König Richard war ein gerechter König.

[2] T'was a *fair* trade.

Das war ein gerechter Handel (bzw. ein gutes Geschäft)

[7] A *fair*-haired boy.

Ein blonder Junge.

[8] The *fair* sex.

Das schöne Geschlecht.

**Übersetzungen**

■ **Deutsch:**

■ **Französisch:**

**? Referenzen und weiterführende Informationen:**

[1] Wikipedia-Artikel „fair“

[1] Leo Deutsch-Englisches Wörterbuch „fair ([http://dict.leo.org/?](http://dict.leo.org/?lp=ende&lang=de&searchLoc=0&cmpType=relaxed&relink=on&sectHdr=on&spellToler=std)

[lp=ende&lang=de&searchLoc=0&cmpType=relaxed&relink=on&sectHdr=on&spellToler=std](http://dict.leo.org/?lp=ende&lang=de&searchLoc=0&cmpType=relaxed&relink=on&sectHdr=on&spellToler=std)

[1] Merriam-Webster Online Dictionary „fair (<http://www.m-w.com/dictionary/fair>) “

[1] Dictionary.com Englisch-Englisches Wörterbuch, Thesaurus und Enzyklopädie „fair ([http://dictionary.reference.com/search?db=\\*&q=fair](http://dictionary.reference.com/search?db=*&q=fair)) “



In diesem Eintrag sind die Referenzen noch nicht geprüft und den Bedeutungen gar nicht oder falsch zugeordnet worden.  
Bitte hilf mit, dies zu verbessern!

**Substantiv****Aussprache:**

IPA: ['fer]

Hörbeispiele: —

**Bedeutungen:**

[1] *fair* steht für: Jahrmarkt

[2] *fair* steht für: Kirmes

[3] *fair* steht für: Volksfest

[4] *fair* steht für: Messe

**Beispiele:**

[\*] to visit a *fair*

ein Volksfest (Messe, etc.) besuchen

**Charakteristische Wortkombinationen:**

[4] book *fair*, die Buchmesse

**? Referenzen und weiterführende Informationen:**

[1] Leo Deutsch-Englisches Wörterbuch „fair“ (<http://dict.leo.org/?lp=ende&lang=de&searchLoc=0&cmpType=relaxed&relink=on&sectHdr=on&spellToler=std>),  
“

[1] Merriam-Webster Online Dictionary „fair“ (<http://www.m-w.com/dictionary/fair>) “

[1] Dictionary.com Englisch-Englisches Wörterbuch, Thesaurus und Enzyklopädie „fair“ ([http://dictionary.reference.com/search?db=\\* &q=fair](http://dictionary.reference.com/search?db=* &q=fair)) “



In diesem Eintrag sind die Referenzen noch nicht geprüft und den Bedeutungen gar nicht oder falsch zugeordnet worden.  
Bitte hilf mit, dies zu verbessern!

**Ähnliche Wörter:**

fer

Von „<http://de.wiktionary.org/wiki/fair>“

Kategorien: Deutsch | Adjektiv (Deutsch) | Adjektiv | Wiktionary:Überarbeiten mit Begründung | Englisch | Adjektiv (Englisch) | Wiktionary:Referenzen prüfen (Englisch) | Substantiv (Englisch) | Substantiv

- Letzte Änderung dieser Seite: 26. April 2011 um 21:33
- Der Text ist unter der Lizenz „Creative Commons Attribution/Share-Alike“ verfügbar; zusätzliche Bedingungen können anwendbar sein. Einzelheiten sind in den Nutzungsbedingungen beschrieben.

World of Warcraft – News – PC

9

## Blizzard bedient sich an euren Daten

von **Tobias Wüst**, 10. September 2006 09:47 Uhr

Google-Anzeigen

### Züge Zürich Paris

Züge Frankfurt-Paris ab 39€ Buchen Sie Jetzt Ihr Bahnticket  
[www.tgv-europe.de](http://www.tgv-europe.de)

Empfehlen

Wie in den **offiziellen US-Foren** zu **World of WarCraft** und auch beim Starten des Spiels nachzulesen ist, liest **Blizzard Entertainment** aktuell die System-Daten aller Spieler aus. Dieses soll den Entwicklern dabei helfen den neuen Content an die Hardware der User anzupassen. Blizzard beteuert allerdings, dass gleichzeitig keine persönlichen Daten ausgelesen werden.

Das Thema ist sicherlich mehr als heikel. Wir laden euch daher herzlich zu einer Diskussion in unseren Kommentaren oder auf unserer **World of WarCraft Netzwerkseite** ein.

*To help the dev. teams tailor our game content to meet the system requirements of our players, we occasionally run automatic system surveys to gather non-personal system information. This info allows the dev. teams to optimize our patches and upcoming games for a wide variety of system configurations and enhance the overall game experience for players. During each survey period, we obtain information regarding the CPU, RAM, operating system, video, audio, HD/CD/DVD, and network connection you use to connect to World of Warcraft."*

*In keeping with our policy of protecting user privacy, we do not collect any personal information with these surveys, nor are we able to associate any information we record with any particular user or system.*

*The next automatic system survey will run this week. World of Warcraft players may notice a brief message as they log in, indicating that the survey has been completed. If you have any questions about this procedure, please feel free to email us at [wowtech@blizzard.com](mailto:wowtech@blizzard.com).*

Alle Infos zu World of Warcraft auf unserer Fanseite

World of Warcraft ab **10,99€** bei **amazon.de**

Google-Anzeigen

**Mamisch Dental Health**  
 hochwertiger Zahnersatz, 80% sparen TÜV Service  
 testet - Note "gut"!  
[www.ZahnersatzSparen.de](http://www.ZahnersatzSparen.de)



## World of Warcraft



von Vivendi Games, Blizzard Entertainment

Genre: **MMORPG**

Release für **PC**: 11. Februar 2005

**Offizielle Webseite**

Freigegeben ab 12 Jahren

**Trailer anschauen**

**Test lesen**

**Patch 4.2.0A - 4.2.2 EU Deutsch herunter**

Interessiert mich!

Hab ich

Will ich

Schon gespielt

747 Gamer interessieren sich für die **World of Warcraft-Serie**

Kaufen bei **Amazon** ab **10,99€**



## News

mehr



### Star Wars: The Old Republic

Gleichgeschlechtliche Romanzen nicht zum Release 9



### TV-Serien

Two and a Half Men: Intro mit Ashton Kutcher aufgetaucht, witziges Promo-Video 9



### TV-Serien

Hannibal Lecter bekommt seine eigene TV-Serie 11

## Kommentare 9



Benutzername

3000 Zeichen erlaubt

[Kommentar absenden](#)**Maniacmansion** 27.09.2006 07:33

Was macht Microsoft denn seit Jahren?? also Windows XP sendet nicht nue Systemdaten an Billy Boy, Blizzard holt sich löedeglich systemdaten und ob jemand verbotene Bots und Tolls nutzt, somit hinkt der vergleich mit der Stasi erheblich

[Zitieren](#)

0

0

**www.elitevpers.de** 14.09.2006 18:14

aso fast vergessen der warden client überwacht auch euren explorer welche seite ihr euch anschaut usw usw.und er durchsucht alle offenen dateien auf eurem rechner restlos alles ob legal stuff oder wow bots,und das haben unsere tests ergeben und die sind nicht zu widerlegen,schaltet ihr den warden client ab gibt ja genügend tools für dann bekommt ihr einen perm ban,bliss ist schlimmer als die stasi

[Zitieren](#)

0

0

**www.elitevpers.de** 14.09.2006 05:59

ihr habt sicherlich auch nicht mit bekommen das der warden client bei einem patch day gehackt wurde,und blizz den patch stoppen musste,das nur mal als kleine info in sachen sicherheit,hab ich zugriff auf dem warden client dann haben 6 mio spieler ein riesen problem und blizz kommt für den verursachten schaden bestimmt nicht auf

[Zitieren](#)

0

0

**gf** 10.09.2006 22:36

der gesunde Menschenverstand sagt zumindest mir, das Blizzard sicherlich nicht auf meine Online-Banking Daten aus ist, sondern eher analysieren will welche Hardware in welcher Umgebung auf den Clients läuft. Verstehe nicht was da in manchen Foren schon wieder für an den Haaren herbeigezogene Verschwörungstheorien zum Besten gegeben werden. Für Neider natürlich wieder ein gefundenes Troll-Fressen.

[Zitieren](#)

0

0

**123** 10.09.2006 18:32

geachte Passwörter zu defakto allem? eh nur das...

[Zitieren](#)

0

0

**testa** 10.09.2006 16:00

Das haben sie bei diablo2 seit dem (glaub ich) 3ten Patch gmacht

[Zitieren](#)

0

0

**DerTom** 10.09.2006 14:39

Ist doch egal, sind doch nur Systemdaten.

[Zitieren](#)

0

0

**Helmski** 10.09.2006 13:32

Ich vertraue Blizzard in Sachen Datenschutz etc. Weiß garnicht warum da so ein aufriss gemacht wird, ist doch schon länger bekannt...

[Zitieren](#)

0

0

**waisinet** 10.09.2006 11:38

Hmm - ich vertraue Blizzard eigentlich immer noch. Das würde dem Image gar nicht guuten tun, wenn sie sich persönlich Informationen sammeln würden. Außerdem: Welche Informationen könnten das denn sein?

[Zitieren](#)

0

0

## Heute

18:01 **Resident Evil 6** – Gerücht: Soll morgen auf der TGS 2011 enthüllt werden

18:00 **Max Payne 3** – Endlich! Der erste Trailer ist da!

17:34 **Hell** – Exklusive Featurette: Die Story zum Endzeit-Thriller 2

17:05 **Dead or Alive 5** – Offiziell für PS3 und Xbox 360 angekündigt, erster Trailer 3

16:20 **Charts** – Affig, ausgefuchst, sportlich und actionreich

16:15 **Tribes: Ascend** – Anmeldephase für Closed Beta eröffnet 1

15:54 **Codemasters** – Bodycount-Entwickler wird geschlossen

13:42 **The Legend of Zelda: Skyward Sword** – Upgrade-System im Video vorgestellt, neue Infos 2

13:12 **Windows 8** – Microsoft bietet Testversion zum kostenlosen Download an

13:00 **The Expendables 2** – Stallone will Nicolas Cage, Michael Biehn und weitere Schauspieler, Drehstart in zwei Wochen 6

12:15 **Battlefield 3** – Singleplayer und Multiplayer auf Xbox 360 getrennt 5

11:35 **Tablet-PC** – Gamestop plant Android-Tablet als Spieleplattform mit Controller und Stream-Funktion 1

10:56 **PlayStation Vita** – Angaben zur Akkulaufzeit, Speicherkarten müssen separat gekauft werden 3

10:38 **Kojima Productions** – Metal Gear Solid und ZOE HD Collection erscheint für PS Vita

10:20 **Twilight: Breaking Dawn - Bis(s) zum Ende der Nacht** – Das Finale naht: Trailer

[weitere News](#)

## Bilderstrecken

[mehr](#)[Alle Infos und Bilder zu Windows 8](#)[gamona on Tour in Taiwan](#) 14[Von Staubsauger bis Sexhotel: Die kuriosesten Nintendo-Facts](#) 42

[Übersicht](#) [News](#) [Artikel](#) [Downloads](#) [Videos](#) [Galerie](#) [Aktionen](#) [Kauftipps](#) [Cheats](#) [Tipps & Tricks](#)


[Login](#) | [Registrieren](#)
[nach oben](#) | [Suchbegriff löschen](#)
[Aktionen](#) | [Anfrage](#)
[Gefällt mir](#) 3 Tsd. | [Home](#) | [News](#) | [Tests](#) | [Lösungen](#) | [Demos](#) | [Videos](#) | [Downloads](#) | [Releaseskalender](#) | [Charts](#) | [Filmstarts](#) | [Filmkritiken](#) | [Kinotrailer](#) | [Forum](#)


## Empfehlungen

[Anmelden](#)

Du musst bei Facebook angemeldet sein, um die neusten Aktivitäten deiner Freunde sehen zu können.



**Rechtsruck im Dachverband: Burschenschafter hetzen gegen "Nicht-Arier" - SPIEGEL ONLINE - Nachrichte**

1.881 Personen empfehlen das.



**The Expendables 2: Jetzt auch offiziell bestätigt: Chuck Norris, Van Damme, Jet Li und Adkins mit da**

53 Personen empfehlen das.



**gamescom 2011 - gamona pwned RTL - Video**

868 Personen empfehlen das.

Soziales Plug-in von Facebook



**gamona.de** auf Facebook

Gefällt mir 2,797


[Home](#) | [News](#) | [Tests](#) | [Lösungen](#) | [Demos](#) | [Videos](#) | [Downloads](#) | [Releaseskalender](#) | [Charts](#) | [Filmstarts](#) | [Filmkritiken](#) | [Kinotrailer](#) | [Forum](#)

### Top-Artikel



**Deus Ex: Human Revolution Komplettlösung**  
**Alle Missionen - alle Lösungswege**



**Dead Island Test**  
**Sie haben es wenigstens versucht...**



**Harveys Neue Augen Komplettlösung**  
**Unsere Lösung wird euch die Augen öffnen**

### Top-Filme

Transformers 4  
The Expendables 2  
Conan 3D  
The Dark Knight Rises  
Kill the Boss  
Die Abenteuer von Tim und Struppi - Das  
Die Drei Musketiere  
The Guard  
American Reunion  
Colombiana  
Fluch der Karibik 5  
Transformers 3: Dark of the Moon

### Top-Spiele

Deus Ex: Human Revolution  
World of Warcraft  
Dead Island  
The Witcher 2: Assassins of Kings  
Landwirtschafts-Simulator 2011  
Duke Nukem Forever  
Dragon Age 2  
Cabal Online  
Call of Duty: Modern Warfare 3  
Battlefield 3  
Diablo 3  
Harveys Neue Augen

### Partnerseiten

gamona bei

### Rechtliches & Informationen

Mit der derzeitigen und auch weiteren Benutzung dieser Seite stimmen Sie unseren Nutzungsbestimmungen zu.  
Copyright 2003-2011, Webguidez Entertainment GmbH  
[Impressum](#) | [Team](#) | [Jobs](#) | [Netzwerk](#) | [Get Hosted](#) | [FAQ](#) | [Kontakt](#)  
gamona Server und Datenbanken werden professionell gewartet von der Comtrance GmbH



# Warden (software)

From Wikipedia, the free encyclopedia

**Warden** (also known as **Warden Client**) is an anti-cheating tool integrated in Blizzard Entertainment games such as *Diablo II* (since patch 1.11), *StarCraft* (since patch 1.15), *StarCraft II*, *Warcraft III* (since 2009-04-14, patch 1.23) and most notably *World of Warcraft*. While the game is running, Warden uses operating system APIs to collect information about certain software running on the user's computer<sup>[*citation needed*]</sup> (specifics outlined below) and sends it back to Blizzard servers as hash values to be compared to those of known cheating programs or simply as a yes/no response (whether a cheat was found).<sup>[1]</sup> Some privacy advocates consider the program to be spyware.<sup>[2]</sup>

Warden now scans Warcraft game memory space only, with exception of a few tools.

The things Warden currently looks for in-process includes but is not limited to:

- Model edits.
- Known cheat modules (DLLs)
- Known modifications to game functions
- Known cheating addons
- Speedhacks
- Known API hooks from cheats

The things Warden currently looks for out-of-process includes but is not limited to:

- Known cheating drivers (rootkits)

Warden also has a protection module in it, which provides users security from malware, keyloggers, and rootkits which hides keyloggers. If Warden detects a known piece of malware active on the system, it will block the user from logging into the game, and will display a screen which directs them to Blizzard's support site for removal instructions.

Malicious rootkits have also been known to crash Warden (and thereby crash World of Warcraft & Starcraft II's game clients), and began appearing in December 2010.

## Contents

- 1 Operating Systems
- 2 Privacy Concerns
- 3 Moderation & Chat Bots
- 4 MDY Industries v. Blizzard Entertainment
- 5 Legal Notices
- 6 See also
- 7 References

## Operating Systems

World of Warcraft can be played on both Macintosh and Windows systems, but it was thought that only the Windows version had a full Warden client. On 23 June 2010 Blizzard updated the Warden Anti-Cheat Platform to version 2 - named Warden 2.0 - with World of Warcraft Patch 4.2.2.

WoW can be run under Wine on Linux. Warden currently detects whether it is running under Wine so it can modify its behavior slightly, though it remains fully functional.<sup>[*citation needed*]</sup>

## Privacy Concerns

The Electronic Frontier Foundation and other groups have labeled Warden as spyware.<sup>[3]</sup> Blizzard has said that Warden does not gather any personally identifiable information about players other than the account being used. It also states that the data collected is only used for finding evidence of malicious programs and cheating.

## Moderation & Chat Bots

"Moderation Bots" are third-party game clients written to monitor, administer, or moderate in game chat channels. While they are not used for cheating, Warden still disables them. Blizzard's stance on moderation bots calls them "Third-Party Programs". Many clans on Battle.net use moderation bots to keep the clan "channel" open at all times, and to allow multiple users to moderate the channel.<sup>[*citation needed*]</sup>

"Chat Bots" are third-party game clients that allow users to log into battle.net to chat with users or idle in the channel of their choosing. Warden still disables Chat bots to for the same reason as Moderation Bots.

## MDY Industries v. Blizzard Entertainment

*See also: MDY Indus. LLC v. Blizzard Entm't, Inc.*

Warden has been brought to light by Blizzard's lawsuit with MDY Industries, LLC., the creator of the gameplay automation software Glider (more popularly known as WoWGlider or MMOGlider). Blizzard has alleged in legal filings that Warden prevents players from creating unauthorized copies of the game client<sup>[*citation needed*]</sup>, which was previously an unknown function. Blizzard makes no mention of its known function of collecting data on open programs. Furthermore, it is actually referred to as "Warden," the first time Blizzard has confirmed its name.<sup>[4]</sup>

Presiding Judge David Campbell ordered against MDY in July, carrying Blizzard's infringement claims and that the third party program tortiously interfered with World of Warcraft's sales and impacted Blizzard's relationship in a negative fashion with their customers. The US district court awarded Blizzard \$6.5 million in damages against MDY Industries, and have held Donnelly personally liable for the awarded money.

MDY appealed the ruling to the Ninth Circuit Court of Appeals,<sup>[5][6]</sup> which heard oral arguments on 7 June 2010.<sup>[7]</sup>

On 14 December 2010, the Ninth Circuit vacated the summary judgment with respect to the secondary infringement count and the DMCA circumvention count with respect to the static literal elements of content already present on the user's hard drive, but upheld the summary judgment on the DMCA circumvention count with respect to the dynamic nonliteral elements of content provided by the World of Warcraft servers. The summary judgment on the count of tortious contract interference was also vacated, but was remanded to the District Court for further consideration as a finder of fact.<sup>[8]</sup>

## Legal Notices

Legal actions have been taken up against Blizzard's RAM scanning, for privacy reasons, as far back as its first implementation - in the World of Warcraft alpha test, to watch if users were breaking their confidentiality contract. Within days of the beta test new lines were added to World of Warcraft's EULA.<sup>[*citation needed*]</sup>

## See also

- Cheating in online games
- Hackshield
- Valve Anti-Cheat
- PunkBuster

## References

- ↑ Fulton III, Scott (2005-10-24). "Does a "World of Warcraft" EULA compliance mechanism count as spyware?" ([http://www.tgdaily.com/2005/10/24/world\\_of\\_warcraft\\_warden\\_is\\_it\\_spyware/index.html](http://www.tgdaily.com/2005/10/24/world_of_warcraft_warden_is_it_spyware/index.html)) . TG Daily. [http://www.tgdaily.com/2005/10/24/world\\_of\\_warcraft\\_warden\\_is\\_it\\_spyware/index.html](http://www.tgdaily.com/2005/10/24/world_of_warcraft_warden_is_it_spyware/index.html).
- ↑ Ward, Mark (2005-10-31). "Warcraft game maker in spying row" (<http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/4385050.stm>) . BBC News. <http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/4385050.stm>.
- ↑ McSherry, Corynne (2005-10-20). "A New Gaming Feature? Spyware" (<http://www.eff.org/deeplinks/2005/10/new-gaming-feature-spyware>) . Electronic Frontier Foundation. <http://www.eff.org/deeplinks/2005/10/new-gaming-feature-spyware>. Retrieved 2007-11-27.
- ↑ WoWGlider.com ([http://www.wowglider.com/Legal/Feb\\_16\\_2007/AnswerAndCounterclaims.pdf](http://www.wowglider.com/Legal/Feb_16_2007/AnswerAndCounterclaims.pdf))
- ↑ Fred von Lohmann (September 25, 2009). "You Bought It, You Own It: MDY v. Blizzard Appealed" (<http://www.eff.org/deeplinks/2009/09/you-bought-it-you-own-it-mdy-v-blizzard-appealed>) . <http://www.eff.org/deeplinks/2009/09/you-bought-it-you-own-it-mdy-v-blizzard-appealed>.
- ↑ "MDY Industries LLC v Blizzard, Appeal from the United States District Court, District of Arizona, Appellants' Opening Brief" (<http://www.eff.org/files/MDY%27s%20Opening%20Brief.pdf>) (pdf). <http://www.eff.org/files/MDY%27s%20Opening%20Brief.pdf>.
- ↑ "Media recording for MDY Industries, LLC v. Blizzard Entertainment, Ic. No. 09-15932" ([http://www.ca9.uscourts.gov/media/view\\_subpage.php?pk\\_id=0000005584](http://www.ca9.uscourts.gov/media/view_subpage.php?pk_id=0000005584)) . [http://www.ca9.uscourts.gov/media/view\\_subpage.php?pk\\_id=0000005584](http://www.ca9.uscourts.gov/media/view_subpage.php?pk_id=0000005584).
- ↑ Ninth Circuit Court of Appeals. "Published Opinion for MDY Industries v. Blizzard" ([http://www.ca9.uscourts.gov/opinions/view\\_subpage.php?pk\\_id=0000011049](http://www.ca9.uscourts.gov/opinions/view_subpage.php?pk_id=0000011049)) . [http://www.ca9.uscourts.gov/opinions/view\\_subpage.php?pk\\_id=0000011049](http://www.ca9.uscourts.gov/opinions/view_subpage.php?pk_id=0000011049).

Retrieved from "[http://en.wikipedia.org/wiki/Warden\\_\(software\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Warden_(software))"

Categories: World of Warcraft | Anti-cheat software

---

- This page was last modified on 8 September 2011 at 11:58.
- Text is available under the Creative Commons Attribution-ShareAlike License; additional terms may apply. See Terms of use for details.

Wikipedia® is a registered trademark of the Wikimedia Foundation, Inc., a non-profit organization.



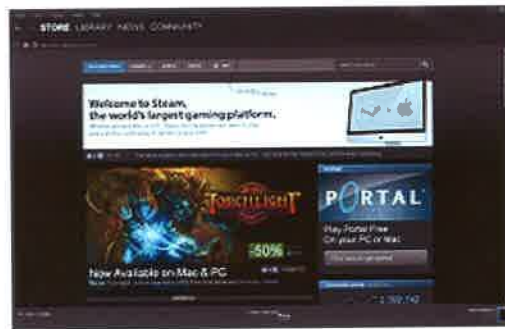
312

# Steam (software)

From Wikipedia, the free encyclopedia  
(Redirected from Steampowered)

**Steam** is a digital distribution, digital rights

## Steam



The home page of the Steam Client for Windows

<b>Developer(s)</b>	Valve Corporation
<b>Initial release</b>	September 12, 2003 <sup>[1]</sup>
<b>Stable release</b>	API: v011 Package: 1663/1663 ( <a href="http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Template:Latest_stable_software_release/Steam&amp;action=edit">http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Template:Latest_stable_software_release/Steam&amp;action=edit</a> ) (August 29, 2011) <span>[+/-</span> ( <a href="http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Template:Latest_stable_software_release/Steam&amp;action=edit&amp;preload=Template:LSR/syntax">http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Template:Latest_stable_software_release/Steam&amp;action=edit&amp;preload=Template:LSR/syntax</a> ) ]
<b>Preview release</b>	<span>[+/-</span> ( <a href="http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Template:Latest_preview_software_release/Steam&amp;action=edit&amp;preload=Template:LSR/syntax">http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Template:Latest_preview_software_release/Steam&amp;action=edit&amp;preload=Template:LSR/syntax</a> ) ]
<b>Development status</b>	Active
<b>Written in</b>	C++
<b>Platform</b>	Microsoft Windows – Mac OS X <sup>[2]</sup> PlayStation 3 (partially) <sup>[3]</sup>
<b>Size</b>	41.5 megabytes (Windows) 153.5 megabytes (Mac)
<b>Available in</b>	21 languages
<b>Type</b>	Content delivery Digital rights management Social networking
<b>License</b>	Steam Subscriber Agreement ( <a href="http://store.steampowered.com/subscriber_agreement/">http://store.steampowered.com/subscriber_agreement/</a> ) (Proprietary software)
<b>Website</b>	<a href="http://store.steampowered.com">store.steampowered.com</a> ( <a href="http://store.steampowered.com/">http://store.steampowered.com/</a> )

management, multiplayer and communications platform developed by Valve Corporation. It is used

**IN DEUTSCH**

**DOLBY**  
DIGITAL

**DVD**  
ROM

Bestellen Sie [www.wow-eu.com](http://www.wow-eu.com)

**WICHTIG**

Die Verwendung dieser Software unterliegt den Bestimmungen der Endbenutzerlizenz, denen Sie zustimmen müssen, bevor Sie dieses Produkt installieren. Zudem unterliegt die Benutzung dieses Produktes den Nutzungsbestimmungen von World of Warcraft, denen Sie zustimmen müssen, bevor Sie einen Account erstellen können. Dieses Spiel kann nur online gespielt werden. Der Spieler ist für alle anfallenden Internetkosten selbst verantwortlich. Eine persönliche Online-Registrierung ist erforderlich. Es fallen monatliche Abonnementgebühren von maximal 12,99 Euro einschließlich MwSt. an - Änderungen vorbehalten. Als Zahlungsmethoden stehen nur elektronische Zahlungen und Prepaid-Karten zur Verfügung. Im Falle der Zahlung durch Prepaid-Karte beträgt die Mindestlaufzeit des Abonnements 60 Tage, um kein Freimonat profitieren zu können. Um den Freimonat in Anspruch nehmen zu können, muss der Anmeldeprozess online abgeschlossen werden. Weder das Spiel noch der Online-Account können an Dritte übertragen oder weiterverkauft werden. Mehr Informationen erhalten Sie unter [www.wow-europe.com](http://www.wow-europe.com).

**NUR AUF  
EUROPEISCHEM  
SERVER  
SPIELBAR**

## Endbenutzerlizenzvereinbarung

[illegible]

Das ist die Idee: Eltern müssen die Einnahmen und Ausgaben der Jugendlichen besser kontrollieren. Eltern können sich dazu verpflichten, das Gehalt der Jugendlichen zu begrenzen, die Ausgaben zu überwachen und die Einnahmen zu kontrollieren. Eltern können auch die Ausgaben der Jugendlichen zu begrenzen, die Ausgaben zu überwachen und die Einnahmen zu kontrollieren. Eltern können auch die Ausgaben der Jugendlichen zu begrenzen, die Ausgaben zu überwachen und die Einnahmen zu kontrollieren.

**E) Acuerdo de Li** [REDACTED] **ia de Usuario Final** ha cambiado. Desplázate por el text [REDACTED] revisa los cambios antes de aceptarlo.

## Acuerdo de Licencia de Usuario Final

## CONTRATO DE LICENCIA DE USUARIO FINAL DE WORLD OF WARCRAFT

IMPORTANTE: POR FAVOR, LEASE DIFERENCIAMENTE POR FAVOR LEA EL SIGUIENTE CONTRATO DE LICENCIA DE USUARIO FINAL DE "MOLTO DE WASCANT" ANTES DE DESCARGAR O INSTALAR ESTE PROGRAMA. ESTE SOFTWARE SE CEEDE EN VIRTUD DE LA LICENCIA, NO POR COMRA. SI LISTED NO ESTÁ DE ACUERDO CON LOS TÉRMINOS DE ESTE CONTRATO, POR FAVOR DISCUTIRSE EL PROGRAMA INMEDIATAMENTE Y DEVUELVA EL JUEGO A SU TIENDA FAVORITA.

[illegible]

World of Warcraft v4.2.2.14543

Options Info Public Test Help

## Game Preferences

Downloaded Preferences:

Parental Controls

PAID FACTION

KEEP YOUR FRIENDS CLOSE  
AND YOUR ENEMIES CLOSER

News

Community

- Comment Here
- Get Email Updates

Blizzard Storm

ORDERED NOW!

**BLIZZCON**  
VIRTUAL TICKET

PLAY

BY



Die Endbenutzervereinbarung hat sich geändert. Bitte scrollen Sie nach unten und nehmen Sie die Änderungen zur Kenntnis bevor Sie sie annehmen.

[illegible][illegible]

吳 昌 碩

PLAY

World of Warcraft

El Acuerdo de Licencia de Usuario Final ha cambiado. Desplazate por el texto y revisa los cambios antes de aceptarlo.

## Achieving the Healthiest of Us: The User's Final

[illegible]

the 1990s, the United States has been a major provider of aid to the Central American countries. The aid has been provided in the form of grants, loans, and technical assistance. The aid has been provided to the Central American countries in the form of grants, loans, and technical assistance. The aid has been provided to the Central American countries in the form of grants, loans, and technical assistance.

[illegible]

## Application Error



Multiboxing, the process of one person playing multiple characters on multiple accounts at one time, usually by the use of multiple computers (thus the term) and macros that can be activated on all accounts by the push of a single button, has [most recently seen coverage here](#) on *WoW* with our 2-man Karazhan report. The act of multiboxing is one that has been the subject of [some debates](#), mostly centered around whether or not it violates the EULA. Those in favor of [multiboxing](#) can breathe easier today, as Blizzard poster Belfaire has stated in no uncertain terms that [Blizzard has no problem](#) with the practice in a post on the customer service forums.

In short, he says that the advantages of multiboxing are no different than the advantages offered by normal grouping. Since multiboxers can be damaged, feared and CC'd as easily as separate people playing separate accounts, and since they can't do anything the same amount of characters couldn't do when played by different people, there is no reason to consider it an unfair advantage in PvP or PvE. He also answers quite a few specific questions posed by thread starter and multiboxer Velath that clarify why Blizzard accepts Multiboxing and does not consider it an exploit or an unfair advantage.

For example, he clarifies that using one keyboard to trigger macros on multiple accounts is not exploiting, but using that same keyboard to make a [Fireball](#) spell go off whenever it is available is. Switching between windows or boxes to issue commands? Not exploitation. Using a bot program to make those windows run automatically? Exploit. In short, just like with people running one account, automation of a character via a third party program is illegal. Setting up shortcuts to use macros or using gaming mice or keyboards (such as those in Adam Holisky's [recent series of articles](#)) is legal, and something that has always been fine with Blizzard no matter how many accounts the person in question is playing.

I certainly applaud this stance by Blizzard, even if I don't quite see myself doing the whole multiple rig setup. Admittedly, I am somewhat biased, as back in my Everquest days, I was about the only member of my small guild that didn't multibox, and was always greatly appreciative when someone would bring out their tank and healer multibox team so we didn't have to worry about who was going to fill those roles. Either way, it looks like Multiboxing is here to stay. So the next time you curse that 5-box Elemental Shaman arena team that just [Chain Lightning'd](#) you into next week, just remember that you can't call them illegal. However, you can still thank your lucky stars that they weren't Restoration Druids.

**Tags:** [2-box](#), [5-box](#), [belfaire](#), [chain-lightning](#), [eula](#), [fireball](#), [multi-boxing](#), [multiboxing](#), [multiple-accounts](#), [multiple-characters](#)

Filed under: [Analysis / Opinion](#), [Cheats](#), [Blizzard](#), [News items](#), [Alts](#), [Forums](#), [Hardware](#)

- [Source](#)
- [Permalink](#)
- [Comments \(74\)](#)

## Reader Comments (Page 1 of 4)



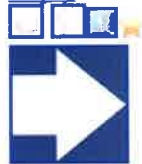


**arcgore Mar 13th 2008 9:10AM**

First

I believe that multi boxing is in no way damaging the game. If someone is running all the commands using macros and not automating it to the point there he doesn't even have to be seated at the pc to win then yeah thats a problem. Now if I could just learn to do that and have a special gun to shoot all the farmers out there with.

[Reply](#)



**peaglemancer Mar 13th 2008 9:18AM**

Any reason you felt the urge to post "First"? Does your ability to happen to be online at the time of this being posted earn you an extra 0.5" on your e-peen perhaps?

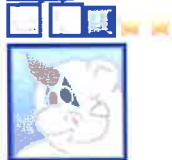
Anyway I would hazard a guess that people purchasing multiple accounts and playing them simultaneously were never in much danger of causing offense. If anything I'm sure Blizzard would be delighted if we all followed suit.



**mindrazor Mar 13th 2008 9:15AM**

I'm really trying to care about multiboxing since it seems to be topic of some sort these days, but I just can't. I don't care that it is legal or illegal (like that would stop anyone anyway). I don't care that someone might have an advantage or that they can level quickly by blowing through content. I just find the whole topic/concept/conversation boring. But hey, keep flogging it...

[Reply](#)



**Ste Mar 13th 2008 9:20AM**

You don't care yet you took the time to respond to a blog post about it. Interesting.



**mindrazor Mar 13th 2008 9:24AM**

You are quite the witty one--got me, you did. I said I'm trying to care, so I read the articles and see what is going on with it. My point is--I just can't seem to get into it for some reason. It doesn't excite me. I made the comment because it is what I was feeling after reading the article. That you find it interesting is, to me, uninteresting.



**wes Mar 13th 2008 10:02AM**

you'll care the moment your alt comes face to face with 5 perfectly synchronized fireballs from a guy multiboxing.



**s256 Mar 13th 2008 11:28PM**

wes:

That's when I laugh, call him a jerk jokingly and wish I had the money to do it. :P



**Cynra Mar 13th 2008 9:17AM**

As someone who finds multiboxing very intriguing, I'm glad to hear that Blue has made (yet another?) post on their stance on the practice. I've dualboxed before and enjoyed it immensely, but haven't been able to do anything large.

Also, is it just me or can no one else find a link to the Blue post itself? I'd be curious to read it to see the specifics.

[Reply](#)



**Cynra Mar 13th 2008 9:19AM**

Hmm, looks like the same article about two-manning Karazhan is linked twice, instead of the Blue post. Maybe that's the confusion? Thanks!



**Kyol Mar 13th 2008 10:27AM**

Yeah, that's just the usual WOW Insider quality linking we've all come to expect from this fine crowd. Linking to other pages on the site? Sure thing! Linking to the actual article the frickin' blog post is about? That's, like. Complicated. Here's a WowWiki page instead!

\*sigh\*



**Ste Mar 13th 2008 12:34PM**

Kyol, there is a "read" link at the bottom of the article.

Baffels me how people always miss it...>.

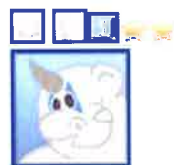


**Kyol Mar 13th 2008 5:26PM**

Yeah, but it's not the expected link in the sentence that mentions what you'd think would be the link to the forum message: "[...]as Blizzard poster Belfaire has stated in no uncertain terms that Blizzard has no problem with the practice in a post on the customer service forums."

Up to that point it's fairly reasonable where the links go - a reference back to recent coverage of multiboxing, linking to prior coverage of the debate over multiboxing and a link to the definition of multiboxing, fine, but then it comes to a screeching halt when the "Blizzard has no problem" link directs you to a destination that has already been linked.

It wouldn't be as bad if the author didn't indulge in link spaghetti after that point, but I'm not going to scrub over every link looking for the one that's the magical link to the referenced forum discussion.



**alrdye Mar 13th 2008 9:19AM**

Why would Blizzard have a problem with it? Those people have to pay for multiple accounts. Also, as stated, its really no different than a group of separate people who play well together.

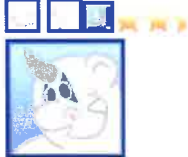




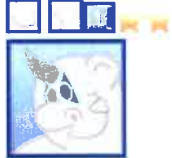
**Rhadagast Mar 13th 2008 9:19AM**

OK, guilty of multiboxing. Not using any bots, just 2 sessions on the machine. I have a 70 that can smoke instances through LBRS on solo, I am raising a pally. They take forever, I like the end game stuff, but this is my third time through STV.....and jeez.

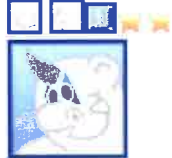
If I am on follow, going through the motions at a higher rate of speed, where is the problem? If I see another lowbie going for the same 'big' guy, or I am clearing a village for that quest item and they come along, I invite so they have a shot as well. This is no different than LFG....just using my accounts.

[Reply](#)**Kos Mar 13th 2008 9:22AM**

I recently got destroyed by 3 warlocks that all crit me with shadow bolts simultaneously. I did get some slight revenge though: Spell reflect can reflect multiple spells if they all hit at once :D

[Reply](#)**guesswho? Mar 13th 2008 9:23AM**

multiboxing is NOT a crime!!!!

[Reply](#)**Mirina Mar 13th 2008 9:34AM**

It's pretty fun once you get the hang of it (still trying since I don't do it all that often). My husband 2-boxes regularly and as aspirations to up to to more accounts played at once at some point :) We do have someone on our server who 5-boxes. Was the coolest thing to watch them "perform" in Shatt on evening. He had a warrior and 4 shaman. I applaud the effort (and HW) needed to do something like that...might need to tweak my PC a bit more to be able to handle that--I can currently run 3 WoW's with a bit of lag, but still have the ability to play.

[Reply](#)**Ruby Mar 13th 2008 9:47AM**

It's amazing to see how so many people are so bad at the game that can't even play with one account, and now the multiboxers show that it's possible even to control 5 characters.

L2Play the game and stop qqing just because you can't control your single warlock/hunter/rogue/mage/etc without pulling aggro while those guys can control 5. :P

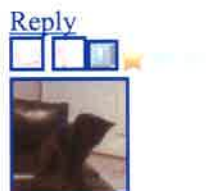


**hennifer Mar 13th 2008 9:49AM**

It doesn't require skill to do this. What would be the major complaint is the fact that these guys are defeating the purpose of LFG/LFM. L2GET FRIENDS.

But mo' money = mo' money. Why care? Does anyone have an experiences with MultiBoxers in Arena? Is it viable?

I'm probably just jealous because I can't convince myself to shell out the extra money just to flash my epeen around to my guildmates.



**FireStar Mar 13th 2008 9:55AM**

You have absolutely never done this if you think it doesn't take skill. My lvl 14 dual locks are much harder than any of my 70s. When i say that i'm not talkin about when you're facing 1 mob, but then things get hairy it gets a lot tougher to deal with 2 chars. This is the entire premise upon why most people dual-box (besides the ones that want to 5-man box and own arenas - trust me that's not near as frequent as a 2-man)

I think it's hilarious when people want to challenge one of your chars to a duel. It's like "dual package plz?".

| 1 | [2](#) | [3](#) | [4](#) | [Most Recent](#) | [Next 20 Comments](#)



**zalando**

» kostenfreier  
Versand

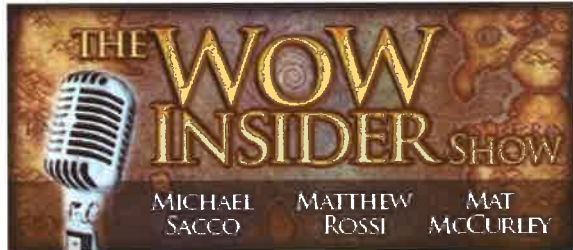
## Breaking news Feed

- [Patch 4.3: Rogue legendary, new raid difficulty, and other details](#)
- [Announcing the BlizzCon 2011 WoW Insider Reader Meetup co-hosted by Wowhead](#)
- [Wolfheart excerpts now available](#)
- [Retribution paladin buff and other hotfixes incoming tonight](#)
- [Patch 4.3: Warlock tier 13 preview](#)

## Featured stories Feed

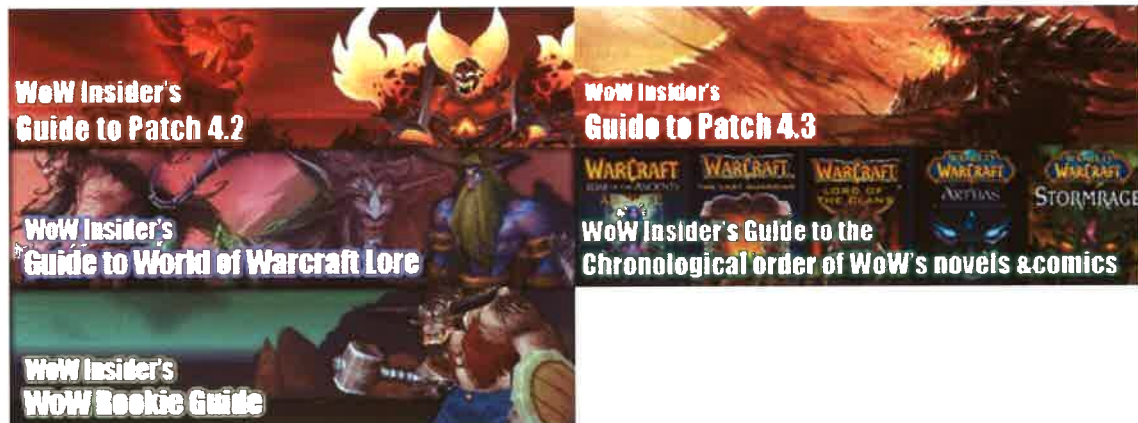
- [The Queue: Retroactive clairvoyance](#)
- [The Classifieds: From Bad to Glad](#)
- [WoW Insider's Weekly Webcomic: Safe Passage -- The Prologue](#)
- [Reader UI of the Week: I am Jack's multi-purpose](#)
- [The Light and How to Swing It: Retribution in the Firelands, part 2](#)

## WoW Insider Show



Subscribe via [iTunes](#) for our [latest show](#).

## Hot Topics



## WoW Insider Social Links

[Put WoW Insider headlines on your site](#)

[Follow WoW Insider on Twitter](#)

[Find us on Facebook](#)

## Upcoming Events

Event	Date
<a href="#">Darkmoon Faire: Elwynn Forest</a>	9/4 - 9/10
<a href="#">Harvest Festival</a>	9/6 - 9/12
<a href="#">Call to Arms: Strand of the Ancients</a>	9/9 - 9/12
<a href="#">Call to Arms: Isle of Conquest</a>	9/16 - 9/19
<a href="#">Pirates' Day</a>	9/19
<a href="#">Brewfest</a>	9/20 - 10/5
<a href="#">Call to Arms: The Battle for Gilneas</a>	9/23 - 9/26
<a href="#">Call to Arms: Twin Peaks</a>	9/30 - 10/3
<a href="#">Call to Arms: Arathi Basin</a>	10/7-10/10
<a href="#">Call to Arms: Eye of the Storm</a>	10/14-10/17
<a href="#">BlizzCon</a>	10/21-10/22
<a href="#">Call to Arms: Alterac Valley</a>	10/21-10/24

[Call to Arms: Warsong Gulch](#)

10/28-10/31

## **Around Azeroth**



## **Also on AOL**

- **Autos**
- **Technology**
- **Lifestyle**
- **Gaming**
- **Finance**
- **Entertainment on AOL**
- **Lifestyle on AOL**
- **Sports on AOL**
- **Travel on AOL**
- **More on AOL**

### Featured Galleries





## Categories

- **Blizzard Events**
- **Class News**
- **Daily Features**
- **Expansions**
- **News**
- **Weekly Class Columns**
- **Weekly Features**
- [WoW.com](#)
- [Web](#)
- [Images](#)
- [Video](#)
- [News](#)
- [Local](#)

### Joystiq

- [Majesco earns slight profit in quarter thanks to Zumba Fitness](#)
- [Civilization 5 GOTY edition announced, available Sept. 27](#)
- [GoldenEye 007: Reloaded gets special Move bundle for PS3](#)

### Massively

- [RIFT Extra Life charity event coming in October](#)
- [New LotRO screens show off Isengard items, legendary weapons](#)
- [A plague of frogs: Eden Eternal releases the Anuran race](#)

### Engadget

- [Nyko's \\$30 Zoom for Kinect now shipping to tiny-roomed gamers worldwide](#)
- [LG Marquee steps out in leaked press shot, coming this October?](#)
- [HP goes display crazy, unveils eight new models, four IPS panels \(hands-on\)](#)

[Joystiq](#)

© 2011 AOL Inc. All rights Reserved. [Privacy Policy](#) | [Terms of Use](#) | [Trademarks](#) | [AOL A-Z HELP](#) | [Advertise With Us](#)



[Skip to Content](#)

[WoW Insider has the latest on the WoW: Cataclysm expansion!](#)

- [Subscribe](#)
- [Twitter](#)



- [AOL](#)
- [MAIL](#)
- - You might also like:
  - [Joystiq](#),
  - [Massively](#)
  - and [More](#)

[WoW](#)

Search

Anfrage senden

- [Class](#)
  - [Death Knight](#)
  - [Druid](#)
  - [Hunter](#)
  - [Mage](#)
  - [Paladin](#)
  - [Priest](#)
  - [Rogue](#)
  - [Shaman](#)
  - [Warlock](#)
  - [Warrior](#)
- [Guides](#)
  - [Blizzard Who's Who](#)
  - [Cataclysm Guide](#)
  - [Leveling Guides](#)
  - [Lore Guide](#)
  - [New Player Guide](#)
  - [Patch 3.3.5](#)
  - [Patch 4.1 Guide](#)
  - [World of Warcraft Resources](#)
- [Raiding](#)
  - [Ready Check](#)
  - [Raid Rx](#)
  - [Guide to Ruby Sanctum](#)
  - [Guide to Icecrown Citadel](#)
- [Addons](#)
  - [Addon Spotlight](#)
  - [Reader UI of the Week](#)
  - [Addons 101](#)
- [Lore](#)
  - [All the World's a Stage](#)
  - [Around Azeroth](#)
  - [Know Your Lore](#)
  - [Sunday Morning Funnies](#)



- [WoW.com's Weekly Comic](#)
- [PvP](#)
  - [Blood Sport](#)
  - [The Art of War\(craft\)](#)
- [Daily Features](#)
  - [Breakfast Topics](#)
  - [The Daily Quest](#)
  - [The Queue](#)
  - [WoW Moviewatch](#)
- [Weekly Features](#)
  - [15 Minutes of Fame](#)
  - [Drama Mamas](#)
  - [Guest Posts](#)
  - [Gold Capped](#)
  - [Insider Trader](#)
  - [Officers' Quarters](#)
  - [Phat Loot Phriday](#)
  - [The Classifieds](#)
  - [The Lawbringer](#)
  - [The Overachiever](#)
  - [Weekly Podcast Roundup](#)
  - [World of Warcrafts](#)
  - [WoW Insider Show](#)
  - [WoW Rookie](#)
  - [WRUP](#)
- [Guild](#)
  - [It Came from the Blog](#)
  - [Choose My Adventure](#)
- [About Us](#) | [Contact Us](#)



- [Deathwing is coming in patch 4.3](#)



- [Transmogrification preview](#)



- [Void Storage preview](#)



- [The latest patch 4.2 hotfixes](#)

## Blue poster Belfaire explains Blizzard's stance on multiboxing

by [Daniel Whitcomb](#)  Mar 13th 2008 at 9:00AM



Portal Forums Wiki Rules Live IRC Chat ISBoxer: Premium MMORPG Multiboxing Software NEW! Multiboxing Streaming Video  
 Calendar Members List Search FAQ

Welcome Guest ([Log In](#) | [Register](#))

Dual-Boxing.com Forums > Welcome to the World Of Multiboxing New? Start here!  
 ► > Macros and Addons

User Name User Name ☐ Remember Me?  
 Password

[Register](#)

[FAQ](#)

[Community](#) ▼

[Today's Posts](#)

[Search](#)

**Macros and Addons** No we're not bots... Check the [Macro wiki](#) for examples.

 [ADD REPLY](#)

Page 1 of 3 1 2 3 > ▼

## Mercurio's Cataclysm Macros at 85

[Thread Tools](#) ▼ [Display Modes](#) ▼

01-04-2011, 08:19 AM

Post #1

**Mercurio**  
 Member



Join Date: Apr 2008  
 Location: Dallas, TX  
 Posts: 794

[KEYCLONE](#)

### Mercurio's Cataclysm Macros at 85

I wanted to update where I am with my macros now that I'm 85 and have worked to get things set up properly.

I'm still definitely using the 2-Step methodology that I talked about in my original thread (using alternating Sequence and Proc macros for each toon). Original thread here: <http://www.dual-boxing.com/showthread.php?t=32633>

I would have just updated that thread, but it is already very full and it may be a good source of level 80 macros for those still leveling.

I've updated and tweaked the macros for level 85 abilities and have two sets of macros on my toons:

1) Casts at the target of the toon's focus (usually the party leader is set as the focus). This is the same philosophy used in the previous thread and offers flexibility in terms of setting someone other than the party lead as the main assist. This may be helpful when raiding with others when your "main" isn't the main assist.  
 2) Casts at the target's target, freeing up focus for CC. This has been a godsend in heroics to be able to assign targets to each toon for CC. However, the way I've set it up, the party or raid lead is always the one targetted, so you can't assist others easily. This also won't work well in BGs or other raid-based PvP unless you hard-wire your leader's name into the macros.

I'll list out the targettarget macros here and list the focus macros for the first class only as an example.

To optimize rotations and ensure channeling spells are not broken, I had to get another addon to deal with macros that are longer than 255 characters. Super Duper Macro seems to be buggy now and isn't being updated, so I went with Clickmacros. This is a bit clunky, but it works well enough. BTW, if you choose to install it, you access it by going to WoW's Interface menu (hit ESC) and go to the addons tab.

I think these macros are pretty solid, but as always, I'm certain that they could benefit from some community tweaking. So please provide feedback and we'll make them even better!

#### Macros below:

Balance Druid (do not take the Sunfire talent!)

Balance Sequence Macro

```
/tar party1
/tar raid1
/stopmacro [channeling]
/castsequence [@targettarget] Moonfire,Insect Swarm,Wrath,Wrath,Wrath, Wrath,Wrath,Wrath,Wrath,
Moonfire,Insect Swarm,Wrath,Wrath,Wrath,Wrath,Wrath,Wrath,Wrath,Mo onfire,Insect
Swarm,Starfire,Starfire,Starfire,Starfire,Starfire ,Moonfire,Insect Swarm,Starfire,Starfire,Starfire,Starfire
```

Balance Proc Macro

```
/tar party1
/tar raid1
/stopmacro [channeling]
/cast [@targettarget,harm,exists,nodead] Starsurge
/cast [noform] Moonkin Form
/use 13
/use 14
```

*Focus variation of Balance Druid Macros:*

*Balance Sequence Macro (focus)*

```

/stopmacro [channeling]
/assist focus
/castsequence Moonfire,Insect Swarm,Wrath,Wrath,Wrath,Wrath,Wrath,Wrath,Wrath,Wrath,Mo onfire,Insect
Swarm,Wrath,Wrath,Wrath,Wrath,Wrath,Wrath,Wrath,Mo onfire,Insect
Swarm,Starfire,Starfire,Starfire,Starfire,Starfire,Starfire,Moonfire,Insect Swarm,Starfire,Starfire,Starfire,Starfire

```

```

Balance Proc Macro (focus)
/stopmacro [channeling]
/assist focus
/cast Starsurge
/cast [noform] Moonkin Form
/use 13
/use 14

```

#### Destro Lock

##### Destro Sequence Macro

```

/tar party1
/tar raid1
/stopmacro [channeling]
/castsequence [@targettarget] reset=target/5 Immolate,Fel Flame, Corruption, Incinerate, Incinerate, Incinerate,
Life Tap,Incinerate, Incinerate
/cast [@targettarget] Firebolt
/cast Chaos Bolt
/use 13
/use 14

```

##### Destro Proc Macro

```

/tar party1
/tar raid1
/stopmacro [channeling]
/castsequence reset=target/10 [@targettarget] Soul Fire,Conflagrate,Conflagrate,Curse of the Elements,Bane of
Doom,Soul Fire,Conflagrate,Conflagrate,Soul Fire,Conflagrate,Conflagrate,Soul
Fire,Conflagrate,Conflagrate,Soul Fire,Conflagrate,Bane of Doom,Conflagrate,Soul
Fire,Conflagrate,Conflagrate,Soul Fire,Conflagrate,Conflagrate
/cast Demon Soul

```

#### Elemental Shaman

##### Ele Sequence Macro

```

/tar party1
/tar raid1
/stopmacro [channeling]
/castsequence [@targettarget] reset=combat/8 Flame Shock,Lightning Bolt,Lightning Bolt,Lightning Bolt,Chain
Lightning,Lightning Bolt,Lightning Bolt,Lightning Bolt,Earth Shock,Lightning Bolt,Chain Lightning,Lightning Bolt
/use 13
/cast Elemental Mastery

```

##### Ele Proc Macro

```

/tar party1
/tar raid1
/stopmacro [channeling]
/castsequence [@targettarget] reset=combat/8 Call of the Elements,Lava Burst,Lava Burst,Lava Burst,Lava
Burst,Lava Burst,Lava Burst,Lava Burst,Lava Burst,Searing Totem,Lava Burst,Lava Burst,Lava Burst,Lava
Burst,Lava Burst,Lava Burst,Lava Burst,Lava Burst
/use 14
/cast Thunderstorm

```

#### Survival Hunter

##### Surv Sequence Macro

```

/tar party1
/tar raid1
/stopmacro [channeling]
/castsequence reset=6 [@targettarget] Hunter's Mark,Serpent Sting,Cobra Shot,Cobra Shot,Cobra Shot,Cobra
Shot,Cobra Shot,Cobra Shot,Cobra Shot,Cobra Shot,Cobra Shot,Cobra Shot,Cobra Shot,Cobra Shot,Cobra Shot
/cast Rapid Fire

```

##### Surv Proc Macro

```

/tar party1
/tar raid1
/stopmacro [channeling]
/cast [@targettarget] Explosive Shot
/cast [@targettarget] Black Arrow
/petattack [@raid1target,exists][@party1target]
/assist party1
/assist raid1
/use 13
/use 14

```

##### Arcane Mage

##### Arcane Sequence Macro

```

/tar party1

```

```

/tar raid1
/stopmacro [channeling]
/castsequence reset=6 [@targettarget] Arcane Blast,Arcane Blast,Arcane Blast,Arcane Barrage
/cast Presence of Mind
# /cast Mirror Image
/use Mana Gem
/cast Arcane Power
/use 13
/use 14

```

```

Arcane Proc Macro
/tar party1
/tar raid1
/stopmacro [channeling]
/castsequence reset=6 [@targettarget] Arcane Blast,Arcane Missiles

```

#### Protection Paladin

```

Prot Sequence Macro
#showtooltip
/startattack
/tar Chains of Woe
/castsequence reset=5 Judgement, Hammer of the Righteous, Shield of the Righteous, Hammer of the
Righteous, Crusader Strike
/cast Avenger's Shield
/cast Holy Wrath
/use 13
/use 14

```

```

Prot Proc Macro
/castsequence reset=20 Consecration,Divine Protection,Consecration

```

#### Holy Priest

```

Holy Sequence Macro
/stopmacro [channeling]
/castsequence [target=raid1target,help,nodead][target=party1target,help,nodead][target=focus,exists,nodead]
[target=raid1,exists,nodead][target=party1,exists,nodead] Prayer of Mending

```

```

Holy Proc Macro
#showtooltip Holy Word: Chastise
/stopmacro [channeling]
/tar party1
/tar raid1
/click BT4Button75
/cleartarget
/use 14

```

Note: I put the spell Holy Word: Chastise on BT4Button75 to actually cast that spell.

#### Other Macros

I'll also include a couple other macros that I use that are not activated by the same 2-Step key as all of the above, but may be useful:

Holy Main Healing Macro - this is a bound to a seperate key than all these other macros so my priest can heal independently, though I find myself spamming it most of the time

```

/stopmacro [channeling]
/cast Chakra
/castsequence reset=combat [target=raid1target,help,nodead][target=party1target,help,nodead]
[target=focus,exists,nodead][target=raid1,exists,nodead][target=party1,exists,nodead]
Heal,Renew,Heal,Heal,Heal,Heal,Heal,Heal,Heal,Heal
/use 13

```

Holy Burst Healing Macro - bound to yet a different key when things get rough

```

/stopmacro [channeling]
/cast [target=raid1target,help,nodead][target=party1target,help,nodead][target=raid1,exists,nodead]
[target=party1,exists,nodead] Greater Heal

```

Set Focus Macro (when using targettarget macros and wanting to do some CC, I target something with my main and hit this macro for an individual toon)

```

/tar party1
/tar raid1
/tar targettarget
/focus
/tar party1
/tar raid1

```

Last edited by Mercurio : 02-01-2011 at 11:03 AM Reason: Updated Lock macro and added Mage and Hunter macros



01-04-2011, 08:19 AM

Post #2

**Mercurio**  
Member



Join Date: Apr 2008  
Location: Dallas, TX  
Posts: 794

[KEYCLONE](#)



Reserved

ICC Team 1	ICC Team 2	ICC Team 3	ICC w/Dinst Team
Cheetarah	Mercurio	Kobalt	Dantero
Tarett	Astoria	Vindicator	Snowpanther
Cleo	Araben	Krucon	Rigoria
Dexor	Bluzia	Proccoon	Naxia
Drotia	Benoali	Dantere	Chaperone
Chromaeous	Tamara	Arababo	
Arhain	Monticant	Vamoirah	
Vamoirah	Diutonia	Gridlech	
Dorabe	Melodious	Meditaur	
Sbalandra	Shev	Dorabe	

Avg iLvl across  
35 level 80s =  
**247**



01-04-2011, 08:20 AM

Post #3

**Mercurio**  
Member



Join Date: Apr 2008  
Location: Dallas, TX  
Posts: 794

[KEYCLONE](#)



Reserved too

ICC Team 1	ICC Team 2	ICC Team 3	ICC w/Dinst Team
Cheetarah	Mercurio	Kobalt	Dantero
Tarett	Astoria	Vindicator	Snowpanther
Cleo	Araben	Krucon	Rigoria
Dexor	Bluzia	Proccoon	Naxia
Drotia	Benoali	Dantere	Chaperone
Chromaeous	Tamara	Arababo	
Arhain	Monticant	Vamoirah	
Vamoirah	Diutonia	Gridlech	
Dorabe	Melodious	Meditaur	
Sbalandra	Shev	Dorabe	

Avg iLvl across  
35 level 80s =  
**247**



01-07-2011, 11:02 PM

Post #4

**Iru**  
Member  
[WoW Characters](#)



Join Date: Mar 2010  
Location: J Random  
Airport  
Posts: 108



A general observation: using `[@focustarget]` instead of `/assist focus` will make those macros cleaner, and possibly even allow you to merge the tank based & focused based macros into a single entry. Just decide whether you want to default to DPSing the tanks target or DPSing your focus by default, and set the order of the conditionals appropriately.



01-10-2011, 02:49 AM

Post #5

**Maxion**  
Member  
[WoW Characters](#)



Quote:

Originally Posted by [Iru](#)

A general observation: using `[@focustarget]` instead of `/assist focus` will make those macros cleaner, and possibly even allow you to merge the tank based & focused based macros into a single entry. Just decide whether you want to default to DPSing the tanks target or DPSing your focus by default, and set the order of the conditionals appropriately.



Join Date: Mar 2008  
Posts: 1627

[KEYCLONE](#)

While I do prefer @focustarget myself, it does not work with macros that need to reset when changing target and certain things that work better when having a target (mostly wandering, so nvm that part), so I understand why he uses /assist focus to allow for the better macros with target resets. Every little bit helps when 10 boxing.

I'm going to live forever, or die trying.

[5 Shaman Northrend Heroics](#) - [My YouTube Channel](#) - [Details about my setup](#)

Running 5-6 accounts on one computer, currently playing Horde on US-Skywall.

My main teams:

5x Shamans lvl 80

5-class team lvl 80: Paladin, Druid, Shaman, Mage, Priest

5x Warlocks: 1x lvl 80 & 4x lvl 29, 5x Paladins: 1x lvl 54 & 4x lvl 29

5x Death Knights lvl 58, 5x Hunters lvl 19 twinks, 5x Mages lvl 19

OFF

01-27-2011, 03:20 AM

**dancook**

Member

Join Date: Jan 2008  
Posts: 302

[+ QUOTE](#)

Post #6

L

I made another thread regarding this but thought I should put this information here too.

For those not using isboxer and are looking for a method to switch between the two macros on one key, you can use actionbar switching ie.

/changeactionbar 2 (add to end of dps)  
/changeactionbar 1 (add to end of proc)

Setup actionbar 1 and 2 the same except for the dps and proc macros, then it will switch everytime you press the macro - even if it fails because a spell isn't ready.

OFF

01-27-2011, 07:49 AM

**Mercurio**

Member



Join Date: Apr 2008  
Location: Dallas, TX  
Posts: 794

[KEYCLONE](#)

L

xxxtgdestx, I linked to my original 2 Step post in the second line of the top post in this thread. For info on ISBoxer, look at the Software Tools forum.

ICC Team 1	ICC Team 2	ICC Team 3	ICC w/Dino Team
Cheetarah	Mercurio	Kobalt	Dantero
Tarett	Astoria	Vendicator	Snowpanther
Eure	Araban	Krugson	Anzura
Deavor	Alluvia	Frontcom	Naxia
Drotia	Benaali	Dantero	Chaperone
Chromaeonue	Taquara	Araoabo	
Arkain	Moeticant	Vampirah	
Vampirah	Blutonia	Gridloch	
Dorabe	Metedione	Medinaat	
Shalandra	Shev	Dorabe	

Avg iLvl across  
35 level 80s =  
247

[+ QUOTE](#)

Post #7

OFF

01-27-2011, 08:13 AM

**Khatovar**

Super Moderator  
[WoW Characters](#)



Join Date: May 2008  
Location: S Florida  
Posts: 2060

L

Sorry Merc, he's just a spammer. Nothing wrong with your thread at all ☺

[A Newbie's Guide to Multiboxing](#) - [A Newbie's Guide to HotKeyNet](#) - [A Newbie's Guide to Jamba](#)

[+ QUOTE](#)

Post #8

OFF

01-27-2011, 10:52 AM

**Littleburst**

L

[+ QUOTE](#)

Post #9



Rated Arena Member  
[WoW Characters](#) ▼



Join Date: May 2008  
Posts: 1770



+1 For this. Awesome stuff.

Grim Batol EU, the EU multiboxing realm.  
5vs5: 2k rated. quit boxing.



02-05-2011, 08:36 AM

Post #10

**Whur**  
Member

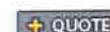
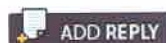


Join Date: Jan 2011  
Posts: 36

L

All I have to say is: ☺ and thank you!

Newbie 5-Boxer on a laptop (Clevo w870cu).



Page 1 of 3 1 2 3 > ▼

« [Previous Thread](#) | [Next Thread](#) »

#### Posting Rules



You **may not** post new threads  
You **may not** post replies  
You **may not** post attachments  
You **may not** edit your posts

BB code is **On**  
Smilies are **On**  
[IMG] code is **On**  
HTML code is **Off**

[Forum Rules](#)

Forum Jump



All times are GMT -5. The time now is 11:33 AM.

Contact Us - Dual-boxing.com is a community of dual boxers and multi boxers playing various MMORPG games - [Archive](#) -

Powered by vBulletin®  
Copyright ©2000 - 2011, Jelsoft Enterprises Ltd.  
All Images © 2007-2011 dual-boxing.com All Screenshots © Their Respective Owners. All Rights Reserved.

# Tobold's MMORPG Blog

Tuesday, August 29, 2006

## Logitech G15 keyboard for WoW

It all started with the patch notes for World of Warcraft 1.11. I read them, and found the curious entry there that WoW would now support the Logitech G15 keyboard. G15? What the heck is that? And do I need one? After some research it turned out that the [Logitech G15](#) is a highly desirable backlit keyboard, with lots of extra keys for gaming, plus a LCD display. And the LCD display shows all sorts of [useful information](#) as soon as you start up World of Warcraft.

Now all of the information displayed is also available from inside the game. There is a screen with character stats, including number of arrows or shards left, durability of your gear, and how many free bag slots you still have for loot. Another screen gives you a warning whenever you received a tell, or got overbid in an auction. There even is one screen to show you your position in the waiting queue if your realm is full, or when waiting in a battleground queue. The advantage of that is that if you are just waiting, you can ALT-TAB out of WoW, and still get notified if the wait is over, or somebody wants to speak with you.

The Logitech G15 keyboard has 18 programmable keys, which you can switch between three sets, for a total of 54 programmable macros. Now it has been widely reported that some guy [got banned](#) for using such a keyboard. But more research revealed that he got banned for playing unattended, and that [using the G15 to lets say just cast a series of spells is legal](#), as confirmed by Blizzard representatives. You just need to be present and able to respond to tells from a GM. That is useful, because if you always start your combats with the same series of spells, you can put them on a hotkey now. And because the G15 hotkey macros can have delays built in, that works a lot better than using WoW macros.

So I decided that I need such a keyboard. But getting one wasn't all that easy. Logitech has problems making enough of them, it seems that every gamer wants one.



[www.Tobold.com](http://www.Tobold.com)

[Tobold@GMail.com](mailto:Tobold@GMail.com)

A blog mostly about MMORPG ( Massively Multiplayer Online Role Playing Games ) and other games I'm currently playing. Please read my [Terms of Service](#)



### Archives

- [Blog Archives](#) -

• [Logitech G15 keyboard for WoW](#)



And as additional problem I of course wanted a keyboard with a US or UK QWERTY layout, so I had to order one from the UK. Most of the third parties offering one via Amazon UK wouldn't ship to continental Europe, and when I finally found one who did, I paid a rather hefty shipping fee. The keyboard arrived yesterday evening, and it \*is\* looking coolm with its blue backlit keys and the LCD display. After downloading the [latest drivers](#), the LCD display worked perfectly with World of Warcraft. I'm not quite sure whether I will use the programmable macros, not because of any banning risk, but because I don't like to automate games too much. But there are different ways to use the additional G-keys of the G15 for [WoW hotkeys](#). I'm looking forward to experimenting with that when I get back home from the US.

(This blog entry was written from a public internet terminal in the airport business lounge.)

- posted by [Tobold](#) @ 7:48 AM [Permanent Link](#)  [Links to this post](#)

0

[Like](#)

[Send](#)

Be the first of your friends to like this.

### Comments:

I've got one of this chap. Works a charm. TBH the LCD display I find a bit of a gimic, I usually leave it on the clock setting and forget it. Its real power is the macro abilities, its very fast and I've essention now got a whole bunch of new hot keys to use instead of 1 to 0 and - and +. The ability to map a key on the fly is also handy, and I've found uses with this to assist a specific character (usually one thats not a MT in CTRA) or target a specific critter (such as you need to do quickly on one of the bosses in AQ20).

Gimme a shout in game if you need any help with it :)

Its definately very handy.

# posted by  [Wivelrod](#) : 29/8/06 13:38

I highly recommend the MERC Zboard by Ideazon as well. The Logitech you mention looks good, but the key layout on the Merc is fantastic. And with the latest driver update, it is fully customizable. Only downside I've found is that it's not backlit.

# posted by  [Austerius](#) : 29/8/06 18:55

I didn't realize support for the G15 had been implemented yet. I didn't realize I needed to download new drivers.



Thanks for pointing that out. Did so and now it works.

I can see the utility for the BG queues, except there aren't any anymore. I like the character info display. Live info. As I swap weapons the display changes the damage possible. It's also displaying DPS as I do it. !! The durability counter, though I have it up on Titan Bar, I actually see it better here. All in all this is pretty cool.

And I haven't even tried to code some of the extra 18 keys yet.

# posted by  Kinless : 30/8/06 09:13


Just got a new computer with the G15. I have not had time to really look into it because visitors are coming today but I could not resist a short visit into World of Warcraft.

G15's LCD shows "World of Warcraft." Then it shows my attributes. However, I jumped into the interface menu to map some new functions to the extra keys to the left but when I pressed "Bind key" WoW did not recognize it.

Am I missing something (sorry for not having driver details but the logitech utility claimed I had the latest drivers), or do you need to map G1 to some normal keyboard shortcut (such as Ctrl-F1) outside of the game and then bind the keys in the game to these shortcuts?

What else can I do with the keyboard and WoW?

Lots of macros for the extra keys but is the lcd useful?

# posted by  Anonymous : 10/10/06 16:20

I just got the G15. I tried out the macros with my warlock and it worked great! I didn't see this post though, and I had read about the user that got banned while using it, so I deleted the macros after trying it out.

I also noticed while in the game, if I programmed macros into the profiler, they wouldn't work until I restarted the profiler.

I can't wait to program my macros now, as a level 60

warlock, the Blizzard action bars just don't work for the amount of spells I have. I recommend this keyboard to anybody that has this problem with the WoW interface - and also download the Bongos action bar mod to replace the default ones. I setup Bongos to display the macro buttons on the left side of my screen in the same 6x3 layout the keyboard has.

# posted by  Anonymous : 29/12/06 23:24

I just don't see how to set my LCD to display all those WoW stats that were previously mentioned. Where can I find instructions to load a WoW profile/macro to display all that stuff? (ammo/reagent count, BG queues, AH notices)

# posted by  Darthsideouz : 26/9/07 15:59

I have had a G15 for about a year now, and have used it for many games that even Logitech does not officially support it for. I love it.

However, as great as it is, I think I have to agree with the earlier poster that said the lcd was gimmicky. It is great and useful and all, but for the use I get out of it, I might as well have bought a G11.

For those who may not know, the G11 is identical to the G15, minus the lcd screen.

G11: No lcd

G15: G11 + lcd

# posted by  Wei : 6/2/08 19:46

## Post a Comment

### Links to this post:

[logitech g15 keyboard for wow on tobold's blog](#)

[Create a Link](#)

[<< Home](#)  
[Newer](#) [Older](#)

 4,794,983

 iPower Blogger

 Page Rank 4



319

[home](#)

- [free seo ebook](#)
- [home](#)

# Meta Description SEO Tests – Will Google, Yahoo or Bing Use It For Ranking Pages?

Which tool am I using to check website rankings? - [Rank Tracker Review](#).

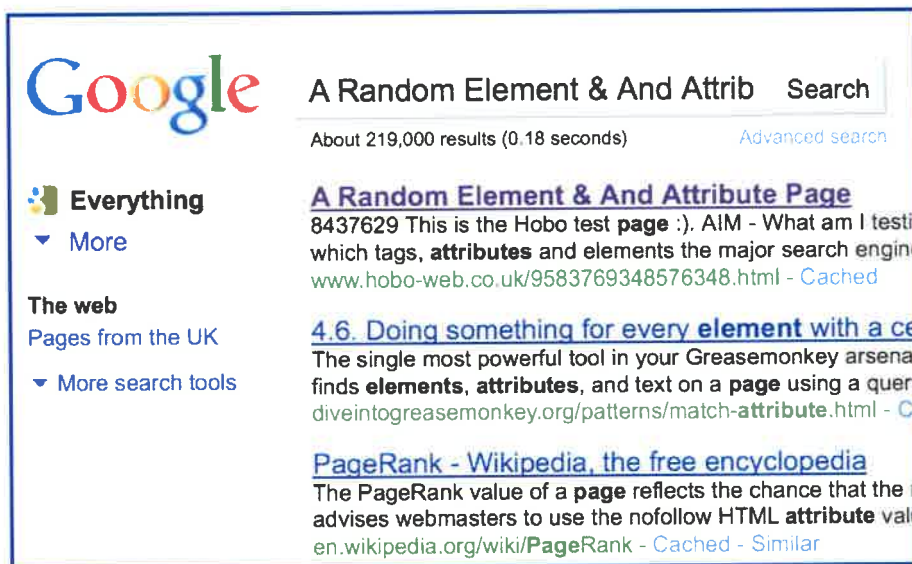
A bit of of seo testing 😊

A lot of people use gibberish words in tests so I don't. I use **unique numbers** which only appear in hidden elements – and I have a lot of pages all over the place. I am only interested in what I can see and what actually helps a page rank in SERPS -

- Q: Does Google, Yahoo or Bing use the meta description as an aid to rank a page?

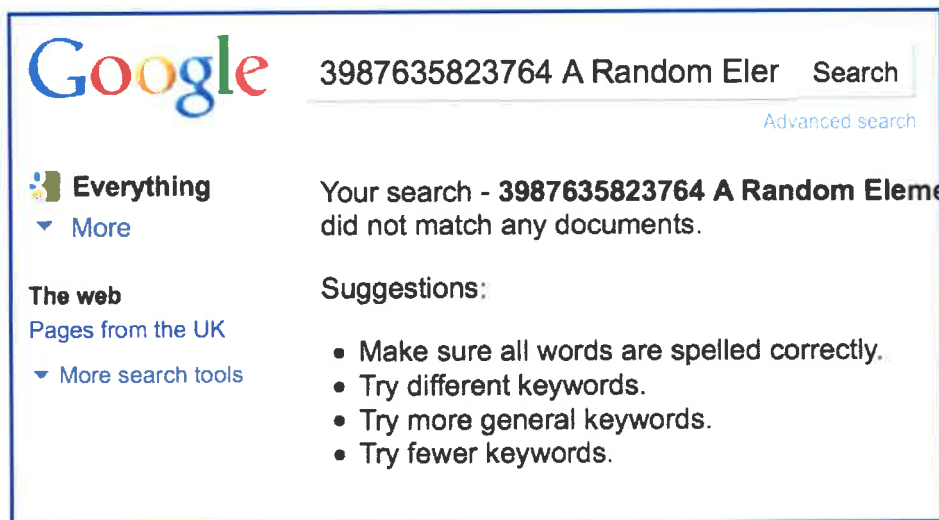
## Does Google Use The Meta Description When Ranking A Page?

My test page comes up No1 for the keyword search. THE QUERY search result is [here](#). It's no1 – note that.



I have a unique number in the meta description which is not on the page.

If I search for – “THE NUMBER” + “THE QUERY” I get **no results** – Google says there is no single page in it's index with those 2 terms on the page, even though there is. Query [here](#).



These tests have been live for months and at least in this qualitative test, it certainly *appears* as if:

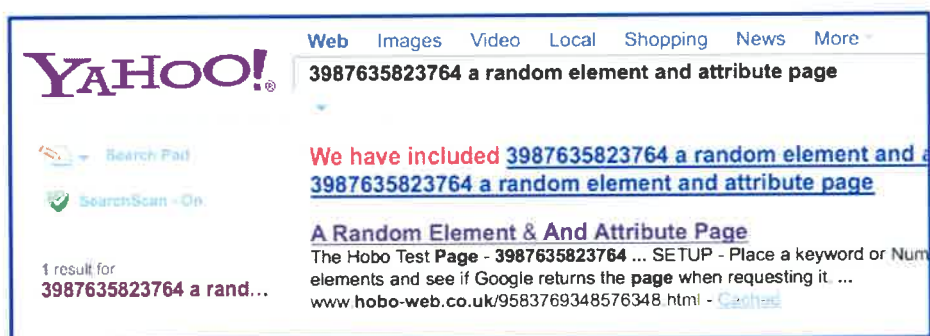
- Google ignores the meta description when ranking the page for the query - **if keywords are only in the meta description and not on the page, the page gets NO Benefit in a real life search.**

Google knows it's there – you can check that [using the info: operator](#) with the same “THE NUMBER” + “THE QUERY” search and it's clearly visible in the SERPS when the page IS returned.

BUT THIS ISN'T HELPING A TARGET PAGE RANK – AND THIS IS ALL I AM INTERESTED IN.

## Does Yahoo Use The Meta Description When Ranking A Page?

Yahoo **DOES** use the Meta Description when ranking a page it seems....



Does Bing utilise the meta description in this way? It does not return the page. Bing seems to work the same as Google – effectively ignoring the meta description tag according to this test.

## Takeaways

- Google is ignoring the meta description when the keyword is not also present on the page – which kinds of suggests Google ignores the meta description WHEN RETURNING A BASIC SEARCH RESULT TO A USER.
- Google still reads the meta description and uses it in snippets if you are using certain operators – if you want the meta description to appear as the snippet, place your keyword in it (and that keyword needs to be on the page, too).

- **Yahoo** does seem to still use the meta description when returning a page in this manner
- **Bing** is similar to Google (there's a surprise – sarcasm) – it does not apparently use keywords in the meta description that are not on the page

It also might mean Google wants us to think it is ignoring the meta description totally – certainly, this is a good way to nulify the unique word in the meta description test, and any seo tester testing on a granular level will tell you, Google likes to nulify or muddy these kind of tests.

Which kinds of makes it hard to test things on a granular level these days.

Don't trust me though. Test yourself, on the site you want to rank. You just need to ensure the keyword is unique to the page, and not in links or mentioned anywhere else on the site. Which is kind of hard.

## Questions This Test May Not Answer?

Does Google reward a VERY RELEVANT meta description? Again, very hard to tell for sure (I'm running tests on this too).

Run your own tests and see what you can cup with, but for me, I still just try and make good pages that are as relevant to the phrase I am targeting – and IMO, you can probably always make a page more relevant. Sometimes I include a meta description sometimes I don't. Usually, I write it for humans first, then engines.

I just thought it was worth sharing for discussion as I seem to use a slightly different method of determining things to some of my seo buddies with tests [here](#) and [here](#).

Do add any comments or let me know if you can think of *testing* – I use that word loosely - things a bit more accurately.

I'll share some more test results for discussion later, too.

0  
tweets



0

If you enjoyed this post, please share it.

retweet

Gefäll

Written by Shaun Anderson

## 29 Responses to “Meta Description SEO Tests – Will Google, Yahoo or Bing Use It For Ranking Pages?”

1. *Tweets that mention Meta Description SEO Tests – Will Google, Yahoo or Bing Use It For Ranking Pages? | Hobo -- Topsy.com* says:  
[June 15, 2010 at 12:36 pm](#)

[...] This post was mentioned on Twitter by SEO in 1 Place, Shaun Anderson, Matt Rycroft, Matt Rycroft, SEOidiot and others. SEOidiot said: RT @Hobo\_Web: Meta Description SEO Tests – Will Google, Yahoo or Bing Use It For Ranking Pages?

2. *Mark* says:  
[June 15, 2010 at 12:41 pm](#)



Thanks Shaun, I really appreciate you sharing your methods, results and conclusions. There's value in this and I find it compulsively fascinating too! 😊

Mark

P.S. got your Algerian flag ready?

3. *Alan* says:

[June 15, 2010 at 12:41 pm](#)

Try this query – <http://bit.ly/cyCXYf> and u find hobo in there

o *Shaun Anderson (Hobo)* says:

[June 15, 2010 at 12:48 pm](#)

Alan – Yes I know, that's proof that Google looks at the Alt text of an image. More on that later 😊

4. *Shaun Anderson (Hobo)* says:

[June 15, 2010 at 12:44 pm](#)

Come on then Algerians lol 😊

5. *Marjory* says:

[June 15, 2010 at 1:55 pm](#)

This is great and reinforces another study I saw a few years ago. However, there is one tiny flaw in your logic. Just because Yahoo is returning a result based on the meta description doesn't mean they are using it as a ranking factor. You'd need two pages with the unique item – one with it in the description tag and the other not and you'd have to completely control for all other factors to determine if the description tag had any ranking power.

Nice work though Shaun. Thanks for sharing.

6. *Carly* says:

[June 15, 2010 at 2:31 pm](#)

I'd like to see the test again, comparing one site with the number just in the body and one with the number in the body and description and see if the one with the description ranks more higher than the other. This would suggest that with competition, Google DOES use the description, even if it's just a slight amount. What do you think?

7. *attacat\_han* says:

[June 15, 2010 at 2:38 pm](#)

This is a good example of how things are moving forward in SEO. I have heard this theory before and to be honest, it does make sense for Google not to use the descriptions as it is an easy target for spammers. However as you rightly say, the descriptions should definitely be written for humans in order to encourage them to click-through to your site. The more people clicking through to your site is bound to have positive impact on your rankings so in a roundabout way META descriptions are still important.

8. *Pippa* says:

[June 15, 2010 at 3:14 pm](#)

cool post, thanks for the suggestion got a few ideas I fancy trying out now.  
Thank you for sharing.

9. *TradeShow Ninja* says:  
[June 15, 2010 at 5:23 pm](#)

hi Shaun,

I love your posts where you supply actual TEST RESULTS to back up your ideas. Keep it up!  
As to this one, I have thought for a long time that google ignores meta content except to use for snippets. Unfortunately, people sometimes see the meta tags used for the snippets and then think that they help for rankings too. As your test shows, this is (most likely) not the case.  
Great post! Steve

10. *Shaun Anderson (Hobo)* says:  
[June 15, 2010 at 5:30 pm](#)

Testing search engines can be difficult if not impossible!

If you use a real world example, Google, Yahoo or Bing (if they thought it was insightful) could just ammend the test results as to what they want you to see – or nuke the pages/sites in question.

In this case, it's hardly search engine terrorism. I think it's more useful to see the actual test pages in these cases so you you can make your own mind up – so I decided to share a way of looking at trying to determine if Google counts the Meta Description when ranking a page as there is some recent discussion on it in a few places this week – and indeed better help formulate an even better test if there is one 😊

11. *Mike from Stuffed Pig* says:  
[June 15, 2010 at 9:45 pm](#)

Hello Shaun,

First off let me give you a huge thanks for taking the time to provide this informative and educative resource. This website (blog) is top notch and it gets straight to the point, in addition to your clean layout and design.

Second, It seems meta tags are very important but also not important. (oxymoron?) LOL.

They only play a part when the on page SEO is correctly optimized. For example. a website, actually lets say webpage, that includes Keyword A in the title, in the content, AND in the meta description should definitely get more “juice” from G rather than a page that only places Keyword A in the Meta description and NOT in the content.

I don't mean to sound redundant but I just wanted to be sure what you said. Is this correct?

Thanks again for your hard work. I'm now a frequent visitor of your site.

12. *Shaun Anderson (Hobo)* says:  
[June 15, 2010 at 11:51 pm](#)

Hey Mike 😊

Generally speaking I think you are quite correct. Don't expect to rank for keyterms in



‘invisible’ elements.

AND – always try to make your page as relevant as possible for a query or range of queries. That’s my opinion at least.

13. *James* says:

[June 16, 2010 at 7:53 am](#)

Just had a look at the results in Google and by simply plugging in the page, i.e. 9583769348576348, a single result is returned in the SERPs. I’m sure you’re going to dig into this at some future point (if you haven’t already done so) but it does verify the importance of keywords in your domain/page title.

o *Shaun Anderson (Hobo)* says:

[June 16, 2010 at 9:15 am](#)

Yes James I aim to write that up too 😊

14. *Shaun Foulds* says:

[June 16, 2010 at 8:00 am](#)

Thanks for the post. Got some nice ideas to try out. Thanks for sharing your results.

15. *Stan* says:

[June 16, 2010 at 8:29 am](#)

Hi Shaun,

Your experiment was so interested for me and I decided to test it by myself. As I’m not in UK but in Bulgaria I actually translated your content and upload it on my site. The only question I have is how to tell Google to index the page? The easiest way I know is to point that page but then I’ll give the page more ranking as it will have a link form a high rated site... Will this brake up the result? And what was your way to tell Google for your test page?

16. *Tasarim* says:

[June 16, 2010 at 9:13 am](#)

Lovely Test Shaun. I concur with Tradeshow Ninja; It’s lovely when you actually get results after an important test, and you share it with us 😊

We already know that Google already ignores the keywords tag. I wonder if they will start to ignore most of the meta tags from now on.

But the test actually makes sense. I don’t think i would rank any page for a term either (emphatise search engines ftw!) if it’s included only in description and not in body text. This would mean that the word is a random one and not an important keyword 🤔

17. *James* says:

[June 16, 2010 at 9:36 am](#)

Cool – does that mean I beat you to the punch on that one? 😊

18. *Shaun Anderson (Hobo)* says:

[June 16, 2010 at 10:15 am](#)

That would be a no lol Why do think that number is in there? It's a example page – it actually tests quite a few things..... 😊

19. *James* says:  
[June 16, 2010 at 10:41 am](#)

Ah well, no kudos for me today 😊

20. *Whitney Segura* says:  
[June 16, 2010 at 6:33 pm](#)

Very cool and interesting tests, I have been wondering the same about Yahoo and Bing, always knew Google never gave an edge to it. Thanks for the testing results, shared via FB!

21. *Mark* says:  
[June 17, 2010 at 9:03 am](#)

I have to say that I think that the test results make perfect sense. Why would a search engine add a page to a search query if the keywords in question never appear on the page. Good call on Google's and Bing's behalf on this one. Interestingly, this makes me question YAHOO if they list results based on the meta description. Keep the results coming, Shaun! You have gained one more loyal reader...:) I just wish I could subscribe to new posts via email...:)

22. *Dave Maxey* says:  
[June 17, 2010 at 5:15 pm](#)

Thanks for your testing efforts. It's good to know that at least Yahoo uses the meta description.

In a Google Webmaster Central Blog post from September 21, 2009, Matt Cutts admitted that Google doesn't use meta description data in their rankings.

- o *Shaun Anderson (Hobo)* says:  
[June 17, 2010 at 5:58 pm](#)

Hey Dave, Yes I was aware of that 😊

23. [Maile Ohye Talks About The MayDay Update - Google, Latest News, Search Engine Optimisation](#), says:  
[June 18, 2010 at 7:48 am](#)

[...] it's probably worth paying attention to your websites meta description, although as this experiment suggests, you should ensure any keywords included in a pages' meta description can also be [...]

24. *ariston* says:  
[June 18, 2010 at 11:39 pm](#)

ei Shaun,

I always like your write-ups, particularly your sharing of info on every experiment's results and feedback. And as a newbie on SEO, every article on this blog is priceless! Thanks!

btw, I'm a subscriber of Hobo for more than 4 months now, however this is my first time that I

actually commented here, if am not mistaken..... dannngg rss! 😊

Kudos to you!

ariston

25. *sfresht* says:  
[June 19, 2010 at 2:33 am](#)

I have to say that I think that the test results make perfect sense. Why would a search engine add a page to a search query if the keywords in question never appear on the page.

26. *Ayush* says:  
[June 19, 2010 at 11:02 am](#)

Perfect post, I totally agree with the Meta Description concept that you have shared with us and really appreciate the way you explain. I myself have seen and tested few of my internal pages where I just placed bla bla in meta description while none of the keywords there in the page's content. After few days that junk page was crawled but it was not ranking while total SERP was 2.

## Subscribe & Get Your Free Beginners Guide To Google SEO!



Subscribe now and get a **free** pdf of *Google SEO For Beginners*.  
AND you'll receive a free copy of our **Linkbuilding 'Secrets' E-book**



Your email

Subscribe



Join the **16,445** people subscribed to our newsletter and get a free seo ebook

Your email

Subscribe!

- [Connect With Us on Twitter!](#)
- [Join Us on LinkedIn!](#)
- [Follow us on Facebook!](#)



**Hobo** on Facebook

Like 299

## SEO Services

- [Free SEO Quote](#)

## Popular Categories

- [Affiliate SEO](#)
- [Google SEO](#)
- [Link Building Tips](#)
- [On Page SEO Tips](#)
- [SEO Tools](#)
- [Wordpress SEO](#)

## More

- [How Many Words In ALT Text For Google, Yahoo + Bing?](#)
- [Does Google Count Internal Keyword Rich Links To Your Home Page?](#)
- [Dynamic Titles In Google SERP Snippet](#)
- [Google Ignores Link Title Attributes, Acronym & ABBR Tags?](#)
- [Google + Bing Ignores Meta Keywords Tag – Yahoo Still Counting Keyword Meta Tags](#)
- [Does Google Count A Keyword In The URI \(Filename\) When Ranking A Page?](#)
- [Home Page Title Is Wrong/Different In Google Search Results](#)
- [What Is Keyword Stuffing?](#)
- [How Google, Yahoo & MSN Handle Title Snippets If They Choke On A Page Title](#)
- [Google Will Use H1,H2,H3,H4,H5 & H6 Headers As Titles For Page Snippet](#)

## Contact us

*Hobo-Web LTD,  
The Stables,  
24 Patrick Street,  
Greenock  
PA16 8NB  
Scotland  
UK*

**TEL 0845 094 0839**  
**FAX 0845 868 8946**

© Copyright 2011 Hobo-Web LTD, Company No. SC299002 | VAT No. 880 5135 26 | Contact Us and request a free quote / cost estimate.