



Der Unity-Skandal

DIE GELDMACH-ENGINE

Die aktuelle Engine-Krise wird für die Spielebranche wahrscheinlich auf viele Jahre hinaus Konsequenzen haben. Experten und Anwälte erklären, wie Unitys gewagter Vorstoß zu neuen Gebührensystemen einzuordnen ist und warum er wahrscheinlich scheitert. Von Peter Bathge

UNSERE EXPERTEN



Kai Bodensiek Kai Bodensiek ist Rechtsanwalt und Partner in der Medienkanzlei Brehm & v. Moers. Spezialisiert ist er auf die Beratung von Publishern und Entwicklern von Computerspielen in Fragen des Vertrags- und Lizenzrechts, des Urheber- und Wettbewerbsrechts und des Gesellschaftsrechts. Darüber hinaus unterrichtet er regelmäßig Studenten mit den Fachbereichen Producing und Game Design in Urheberrecht und Projektfinanzierung an der Games Academy und der Mediadesign Hochschule.



Dr. Jonas Jacobsen Dr. Jonas Jacobsen ist begeisterter Spieler, liest nach eigener Aussage seit vielen Jahren die GameStar und hat außerdem im Urheberrecht promoviert. Beruflich ist er als Rechtsanwalt bei HK2 Rechtsanwälte in Berlin im Bereich IT-Recht tätig und berät deutschland- und europaweit Unternehmen insbesondere zu Fragen des Datenrechts.



Human Nagafi Human Nagafi ist Managing Partner beim Beratungsunternehmen 1789innovations. Dort ist er als Unternehmensberater tätig. Als leidenschaftlicher Spieler verfolgt er die Spielebranche sehr genau und sucht zusammen mit Michael Graf auf GameStar Talk regelmäßig nach den wirtschaftlichen und organisatorischen Motiven hinter den Aktionen großer Publisher. Zu hören gibt es ihn zudem im Podcast von Corporate Therapy.

Ist es Vorsatz oder Ahnungslosigkeit? Das gleichnamige Unternehmen hinter der Unity Engine hat in nur einer Woche über Jahre aufgebautes Vertrauen verspielt. Die Ankündigung einer sogenannten »Runtime Fee« (zu Deutsch: Laufzeitgebühr) hat Spieleentwickler auf der ganzen Welt verschreckt, die Protestwelle war riesig, und dank der universellen Kritik hat Unity Technologies das Vorhaben entschärft. Doch auch wenn der ursprüngliche, bizarre Plan des inzwischen ehemaligen CEOs John Riccitiello (früher Electronic Arts) wohl nie so umgesetzt wird, bleibt ein nicht abzuschätzender Schaden. Für den Ruf der Firma. Für die Studios, die aktuell ihre Spiele in der Unity Engine umsetzen. Und für uns Spieler, denn wir werden uns wohl noch auf Jahre hinaus mit den Auswirkungen dieses Shitstorms auseinandersetzen müssen.

Wir haben Anwälte und Branchenkenner kontaktiert, mit Entwicklern gesprochen und Reaktionen analysiert. In unserem Report erklären wir euch, was hinter Unitys Plänen steckt, wieso es nicht nur um Geld geht und warum dieses auf den ersten Blick nur für Entwickler wichtige Thema tatsächlich alle Liebhaber von Videospielen angeht.

CEO ZURÜCKGETRETEN

Skandal mit Folgen? Am 9. Oktober gab das Unternehmen offiziell bekannt, dass John Riccitiello nach knapp zehn Jahren als CEO von Unity zurücktritt – und das mit sofortiger Wirkung. »Es war ein Privileg, Unity fast ein Jahrzehnt lang zu leiten«, sagte Riccitiello. Seinen Job übernimmt nun übergangsweise James M. Whitehurst, bis ein neuer Kandidat für den CEO-Posten gefunden wurde. Die Pressemitteilung nimmt übrigens keinen Bezug auf die Kontroverse, die wir in diesem Artikel behandeln.

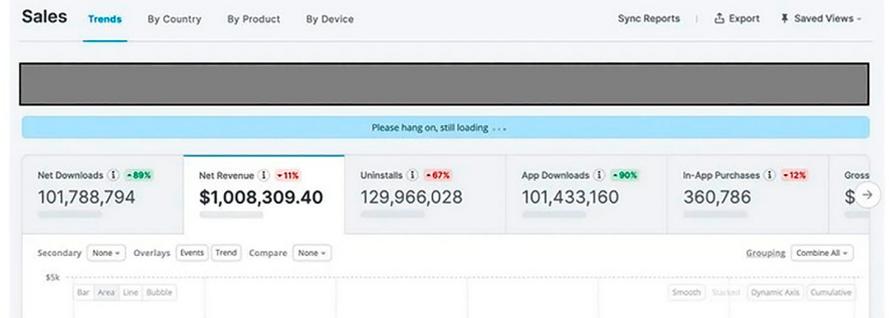
Offene rechtliche Fragen

»Meiner Einschätzung nach geht das voll nach hinten los.« Mit einem seiner ersten Statements während unseres Gesprächs über das neue Gebührenmodell von Unity Technologies sollte Rechtsanwalt Kai Bodensiek Recht behalten. Besonders die Idee, Gebühren für die Nutzung der Unity-Tools künftig anhand der Menge von Installationen eines damit entwickelten Spiels zu berechnen, stößt beim Experten auf Unverständnis: »Das ist kaum möglich, ohne Datenschutzverstöße zu begehen.«

Zur Erinnerung: Unity will in Zukunft Entwickler anhand der Installationen ihres Spiels zur Kasse bitten. Diese Regel sollte ab dem 1. Januar 2024 auch nachträglich (!) abhängig von der Art des Abos ab 200.000 US-Dollar Umsatz in den letzten zwölf Monaten und mindestens 200.000 Installationen greifen. Zur Erklärung: Es gibt bei Unity Personal-, Plus-, Pro-, Enterprise- und Industry-Varianten zu verschiedenen jährlichen Preisen, wobei Studenten und Einzelpersonen bis zu einem gewissen Umsatzlimit gratis Zugriff haben. Wie Unity jedoch an diese Infos der Vertragspartner kommen wollte, das ließ das Unternehmen offen. Kai Bodensiek glaubt: »Das wird ein wildes Schätzen.« Tatsächlich sind die technischen und rechtlichen Voraussetzungen für solch einen Eingriff in die Privatsphäre der Nutzer nicht gegeben. Darüber hinaus fürchten viele Entwickler, dass es trotz gegenteiliger Versicherungen seitens Unity möglicherweise zu Missbrauch kommen könnte.

Wir haben Rechtsanwalt Dr. Jonas Jacobsen von der Kanzlei HK2 Rechtsanwälte gefragt, ob diese Zählmethode denn überhaupt realistisch ist. Die Antwort: »Es ist unklar, wie die Anzahl der Downloads beziehungsweise Installationen überprüft werden soll. Insofern ist zum einen die technische Seite offen, zum anderen ist bereits jetzt darauf hinzuweisen, dass die meisten denkbaren technischen Ansätze in stark regulierte Bereiche (insbesondere die Verarbeitung personenbezogener Daten) fallen und daher einen erheblichen Mehraufwand bei der sauberen rechtlichen Umsetzung erfordern. Der Einsatz einer Software, die die Installation einer anderen Software an den Entwickler meldet, ist in der EU unter strengen Auflagen rechtlich zulässig. Welche das sind,

Unity wants 108% of our gross revenue



Our studio focuses in mobile games for kids. We don't display advertising to kids because we are against it (and we don't f***ing want to), our only way to monetize those games is through In-App purchases. We should be in charge to decide how and how much to monetize our users, not Unity.

According our last year numbers, if we were in 2024 we would owe Unity 109% of our revenue (1M of revenue against 1.09 of Unity Runtime fee), this means, more than we actually earn. And of course I'm not taking into account salaries, taxes, operational costs and marketing.

Ein Entwickler von Mobile-Games klagt auf Reddit sein Leid: Die neuen Gebühren auf Basis von (in diesem Fall kostenlosen) Installationen würden mehr kosten, als das Spiel an Umsatz generiere.

Post

Unity @unity **Folgen**

We have heard you. We apologize for the confusion and angst the runtime fee policy we announced on Tuesday caused. We are listening, talking to our team members, community, customers, and partners, and will be making changes to the policy. We will share an update in a couple of days. Thank you for your honest and critical feedback.

[Post übersetzen](#)

1:13 vorm. · 18. Sep. 2023 · 12,6 Mio. Mal angezeigt

4.400 Reposts 5.945 Zitate 24.732

Auf Twitter/X entschuldigte sich Unity für die Ankündigung, die viel Aufruhr verursachte.

AGGRO CRAB (DEMO OUT NOW) @AggroCrabGames

SIGH

HEY GAMERS!

Today, Unity (the engine we use to make our games) announced that they'll soon be taking a fee from developers for every copy of the game installed over a certain threshold - regardless of how that copy was obtained.

Guess who has a somewhat highly anticipated game coming to Xbox Game Pass in 2024? That's right, it's us and a lot of other developers.

That means Another Crab's Treasure will be free to install for the 25 million Game Pass subscribers. If a fraction of those users download our game, Unity could take a fee that puts an enormous dent in our income and threatens the sustainability of our business.

And that's before we even think about sales on other platforms, or pirated installs of our game, or even multiple installs by the same user!!!

This decision puts us and countless other studios in a position where we might not be able to justify using Unity for our future titles. If these changes aren't rolled back, we'll be heavily considering abandoning our wealth of Unity expertise we've accumulated over the years and starting from scratch in a new engine. Which is really something we'd rather not do.

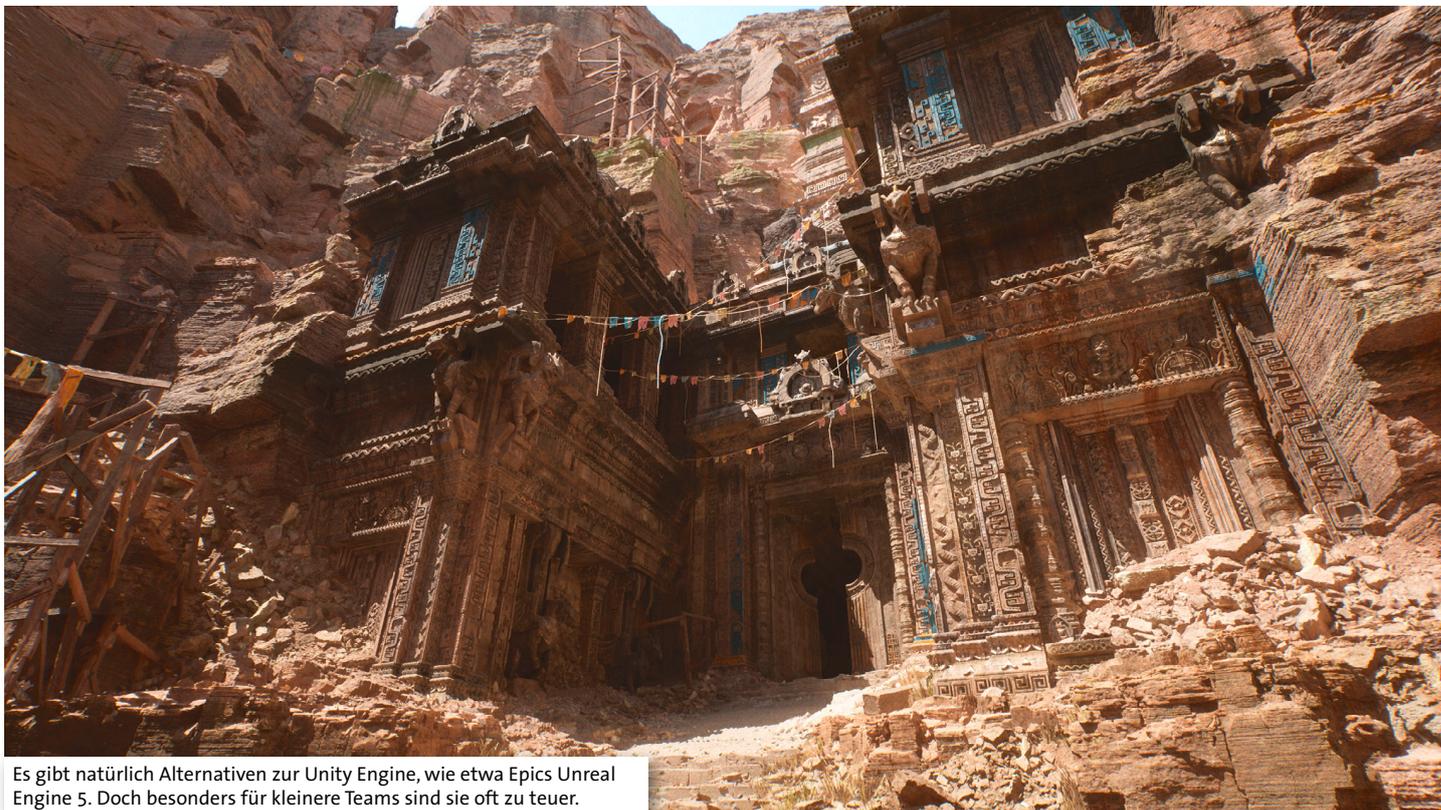
On behalf of the dev community, we're calling on Unity to reverse the latest in a string of shortsighted decisions that seem to prioritize shareholders over their product's actual users.

I fucking hate it here.

-Aggro Crab

10:15 nachm. · 12. Sep. 2023 · 9,1 Mio.

Entwickler drücken im sozialen Netzwerk ihre Frustration über die bevorstehenden Änderungen aus.



Es gibt natürlich Alternativen zur Unity Engine, wie etwa Epics Unreal Engine 5. Doch besonders für kleinere Teams sind sie oft zu teuer.

hängt von der Ausgestaltung der technischen Lösung im Einzelfall ab und kann nur von IT-Rechtsspezialisten zuverlässig und seriös beurteilt und entwickelt werden.«

Viele offene Fragen also. Entsprechend groß war auch die Verunsicherung bei den Entwicklern, die Unity nutzen. Und das sind nicht eben wenige: Seit der Veröffentlichung der ersten Version der Unity Engine im Jahr 2005 hat sich die Technologie stark verbreitet. 2020 zählte Unity 1,5 Millionen monatlich aktive Entwickler, ein Jahr zuvor wies die Webseite Gamedeveloper.com die Engine nach eigenen Recherchen als zweithäufigst verbreitete Spiel-Engine hinter der Unreal Engine aus. »Unity ist ein marktstarker Player, zusammen mit Epic bilden sie fast schon ein Oligopol.«

Kann Unity einfach so Verträge ändern?

Besonders die Plötzlichkeit, mit der Unity Technologies den neuen Monetarisierungsplan am 12. September 2023 verkündete, stößt vielen Studios ziemlich übel auf.

WAS IST EIGENTLICH EINE ENGINE?

Unity Technologies bietet eine der neben Unreal am weitesten verbreiteten Engines in der Spieleentwicklung an. Darunter kann man sich als Laie etwa eine Art technischen Baukasten vorstellen: eine Entwicklungsumgebung mit verschiedenen Werkzeugen und vorgefertigten Software-Lösungen für alle möglichen Effekte und Entwicklungsaspekte.

Die Engine ist dabei nicht nur für Grafik-Features wie Animationen und Physik verantwortlich, sondern regelt etwa auch, wie Tasteneingaben umgesetzt werden, das Speichern des Spielstands oder das Verhalten der künstlichen Intelligenz.



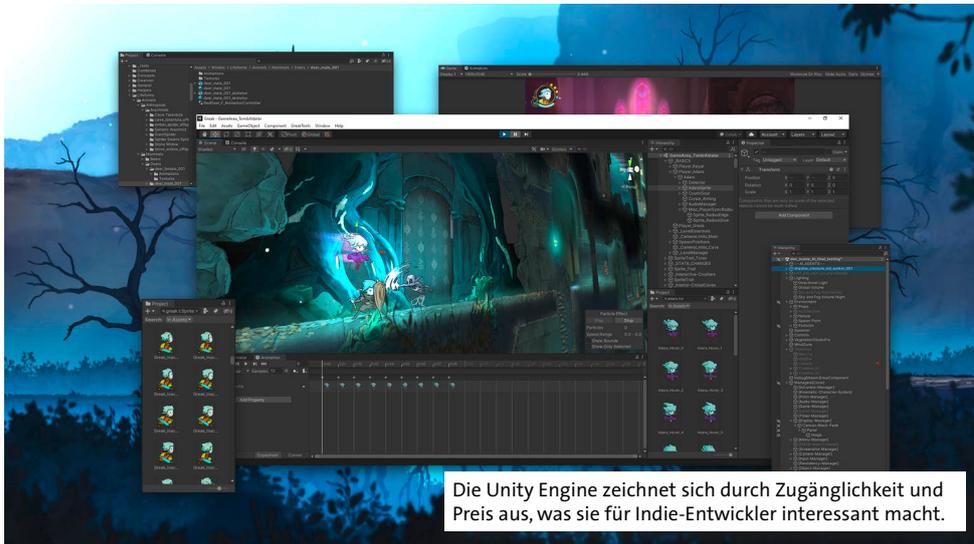
Wer hätte das gedacht? Selbst Disney nutzte die Unity Engine für die Hintergründe im Film »Der König der Löwen« (2019). (Bild: Disney)

Selbst langjährige Abonnenten und mit den Engine-Entwicklern im Austausch stehende Teams bekamen keine Vorabwarnung, stattdessen wurden sie von den in einem schnöden Blogpost verkündeten Neuerungen förmlich überfallen. Doch kann Unity überhaupt so einfach die bestehenden Vertragsbedingungen ändern und neue Gebühren einführen? Kai Bodensiek zweifelt an der Umsetzbarkeit: »Das könnte ein Kartellrechtsverstoß sein. (...) Wenn es so weit kommt, bin ich mir recht sicher, dass die EU-Kommission aktiv wird.«

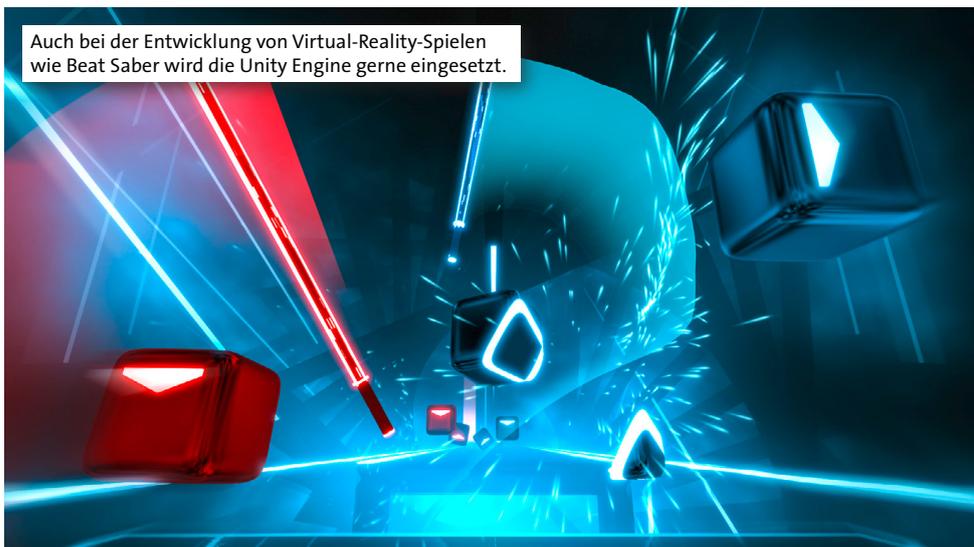
Auch das in diesem Zusammenhang generell etwas laxere US-Recht erlaube keine solche 180-Grad-Kehtwende bestehender Verträge, meint der Anwalt: »Es ist denkbar, dass ein Vertrag zwischen zwei Firmen Klauseln für Vertragsänderungen enthält, aber diese müssen immer verhältnismäßig

sein.« Über diese Verhältnismäßigkeit entscheidet letzten Endes ein Gericht. Bodensiek sieht gute Chancen dafür, dass bei einer möglichen Klage die US-Richter gegen Unity entscheiden könnten. Denn die Situation ist absurd, wie der Experte anhand eines Beispiels verdeutlicht: »Das wäre so, als würde VW nach zwei Jahren einseitig sagen: Das Auto ist jetzt nach gefahrenen Kilometern zu bezahlen.«

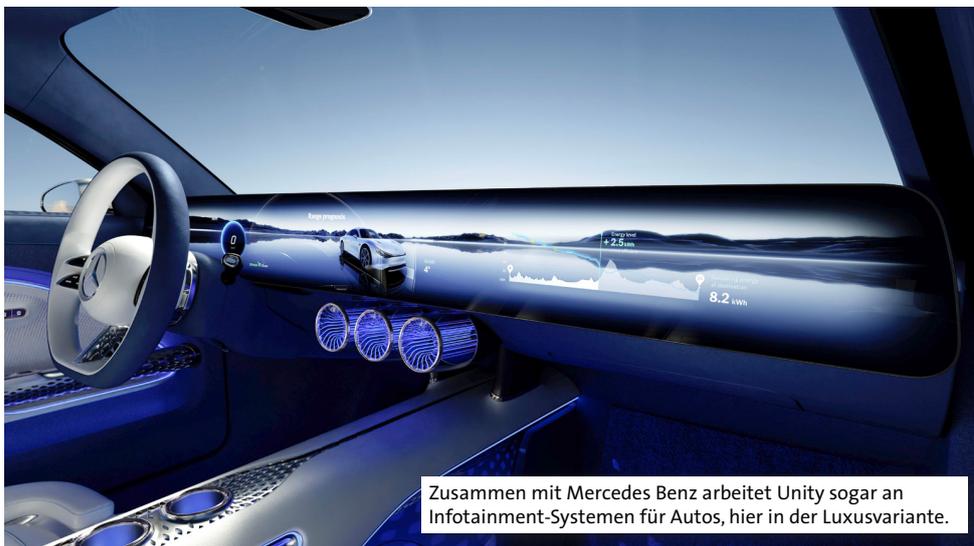
Auch bei der britischen Anwaltskanzlei Sheridans gehen die Experten davon aus, dass eine Umsetzung des Unity-Plans ziemlich sicher die Kartellbehörden auf den Plan rufen dürfte. Es handele sich bei dem Vorhaben mit großer Wahrscheinlichkeit um »die Ausnutzung einer marktbeherrschenden Stellung«. Rechtsanwalt Dr. Jonas Jacobsen gibt außerdem zu bedenken: »Grundsätzlich ist das von Unity geplante



Die Unity Engine zeichnet sich durch Zugänglichkeit und Preis aus, was sie für Indie-Entwickler interessant macht.



Auch bei der Entwicklung von Virtual-Reality-Spielen wie Beat Saber wird die Unity Engine gerne eingesetzt.



Zusammen mit Mercedes Benz arbeitet Unity sogar an Infotainment-Systemen für Autos, hier in der Luxusvariante.

WAS DIE ENTWICKLER SAGEN



Jan Theysen, King Art

Jan Theysen von King Art (Iron Harvest) sagt, dass mehr noch als das Geld der Umgang seitens Unity Technologies für Ärger Sorge: »Es sind keine gigantischen Beträge, aber es kommt schon was zusammen. Wir haben das mal ausgerechnet, es hätte uns in den letzten Jahren 100.000 Euro gekostet. (...) Für mich das größere Problem ist tatsächlich dieser Vertrauensverlust beziehungsweise allgemein, wie sich Unity in den letzten Jahren als Unternehmen gibt.« Lautstark und einig fallen die Reaktionen der unmittelbar betroffenen Studios aus. Eine Sammlung von Statements auf Reddit zeichnet ein Bild aus Enttäuschung und Wut. So hat das Studio hinter dem erfolgreichen Rogue-like-Kartenspiel Slay the Spire mit mittlerweile über fünf Millionen verkauften Exemplaren (Quelle: Steamspy) etwa angedroht, für sein neues, mit Unity begonnenes Projekt die Engine wieder zu wechseln, sollte die Firma ihre Pläne nicht rückgängig machen.

Auch für Jörg Friedrich vom Entwicklerstudio Painbucket Games (Through the Darkest of Times) ist das mit Blick auf die Zukunft ein riesiges Problem: »Wer sagt mir, dass die das nicht morgen ändern, dass sie morgen nochmal mehr Geld wollen? Das bringt halt eine Riesenunsicherheit rein für alle, die hier arbeiten, in einen Markt, der sowieso schon verunsichert ist.«



Jörg Friedrich, Painbucket Games

neue Vergütungsmodell zwar ungewöhnlich, aber rechtlich nicht per se verboten. Dies gilt jedoch zunächst nur für neue Nutzer der Engine.« Anders sehe es hingegen bei bereits bestehenden Kunden aus, mit denen schon ein Vertrag geschlossen wurde: »Nutzer, die ein bestehendes Vertragsverhältnis über die Nutzung der Engine mit Unity haben, können sich grundsätzlich auf die vereinbarten Vertragsbedingungen verlassen. Etwas anderes würde nur dann gel-

ten, wenn der jeweilige Vertrag ausdrücklich eine Preisanpassung vorsieht und diese Preisanpassungsklausel auch wirksam wäre. Da mir die Verträge nicht vorliegen, kann hierzu keine seriöse Aussage getroffen werden. Generell kann aber darauf hingewiesen werden, dass zumindest in Allgemeinen Geschäftsbedingungen die Anforderungen an wirksame Preisanpassungsklauseln sehr hoch sind. Ohne jede Verbindlichkeit: Nach den bisher vorliegen-

den Informationen würde es mich zumindest sehr überraschen, wenn die angekündigten Pläne von Unity vertraglich wirksam hinterlegt wären und damit einer gerichtlichen Überprüfung standhielten. Konkret: Eine Wirksamkeit für Bestandskunden er-

BELIEBTE SPIELE MIT UNITY ENGINE

CITIES: SKYLINES 2



Kürzlich erschien Cities: Skylines 2 auf Basis der Unity-Engine. Ab dem 1. Januar 2024 wären für die vermutlich millionenfachen Installationen dann zusätzliche Gebühren fällig.

ORI AND THE WILL OF THE WISPS



Das Metroidvania-Spiel ist eins der schönsten Abenteuer der letzten Jahre und basiert auf Unity, vertrieben von Microsoft.

POKÉMON GO!



Das wohl populärste Mobile-Spiel überhaupt basiert nicht nur auf den beliebten Sammelmonstern, sondern auch auf der Unity Engine.

scheint eher unwahrscheinlich. Für eine verlässliche Aussage kann betroffenen Entwicklern nur eine anwaltliche Prüfung der Verträge mit Unity angeraten werden.«

Muss Microsoft künftig Unity bezahlen?

Und was ist mit der Ankündigung von Unity Technologies, bei auf Abo-Diensten wie

dem Game Pass angebotenen Spielen die ab 1. Januar 2024 fälligen Gebühren nicht von den Entwicklern selbst, sondern von Plattformbetreibern wie Microsoft einzutreiben? Rechtsanwalt Kai Bodensiek zeigt sich amüsiert: »Warum sollte Microsoft bereit sein, auch nur einen Cent zu bezahlen?« Und Dr. Jonas Jacobsen meint: »Hier kommt noch dazu, dass für mich nicht er-

kennbar ist, dass überhaupt ein Vertragsverhältnis zwischen den Abo-Diensten und Unity besteht. Daher sehe ich derzeit bereits keine Rechtsgrundlage für eine Forderung von Unity gegenüber den Abo-Diensten.« Selbst wenn die Publisher bereit wären, die Gebühren zu bezahlen, würden sie die Kosten, so denkt Bodensiek, unter Garantie auf die Entwickler umlegen. Vorstellbar sei etwa, dass Microsoft seine Prämien für die Bereitstellung von Spielen im Game Pass entsprechend kürzt. »Wir haben in den letzten Tagen deswegen schon drei Verträge anpassen müssen«, meint der Partner der Kanzlei Brehm & v. Moers. Denn wenn es zu Publishing-Verträgen zwischen Entwicklern und Publishern kommt, die von den Anwälten betreut werden, dann müsse von vornherein klar sein, wer welche Kosten übernehmen soll. Das Sperrfeuer seitens Unity sorgt da naturgemäß gerade für viel Unsicherheit.

Verspieltes Vertrauen

Die Situation trifft viele Entwickler auch deshalb so hart, weil Unity jahrelang als Liebling der Indie-Szene galt. Viele kleinere Studios schlugen bei den günstigen Konditionen zu und lobten die Vielfältigkeit der Technik, auch zahlreiche Einzelentwickler nutzten das Grundgerüst für ihre Spiele. Mit Unity und anderen leicht benutzbaren Engines wie Godot oder Game Maker verwirklichten viele Hobbyentwickler ihren Traum vom eigenen Spiel und Einstieg in die Professionalität, stellenweise wurde bereits ein neues Goldenes Zeitalter der liberalen Spielentwicklung ausgerufen. All das ist nun vorbei. In Scharen haben Entwickler in den letzten Tagen ihr Missfallen über die angekündigte Runtime Fee zum Ausdruck gebracht, viele drohten mit Boykott und dem Wechsel auf eine andere Engine, andere deaktivierten Unity-Werbeanzeigen in ihren Spielen.

»PR-technisch eine riesige Katastrophe«, meint auch Human Nagafi, Unternehmensberater und häufiger Gast beim YouTube-Kanal GameStar Talk. Mit ihm haben wir für diesen Report vor allem über die wirtschaftlichen Hintergründe der Entscheidung gesprochen. »Es scheint, dass Unity hier recht impulsiv und mit einem starken Fokus auf Investoren und Banken gehandelt hat, um das ökonomische Potenzial ihres Geschäftsmodells hervorzuheben. (...) Aus meiner Sicht war die gesamte Aktion vor allem ein Signal an Investoren und Banken. Der Aktienkurs scheint seit Freitag leicht gestiegen zu sein, und die Bank of America hat den Schritt sehr positiv bewertet.«

Es geht auch ums liebe Geld

Entsetzen und Unverständnis auf der einen Seite also, Applaus von der Wirtschaftsbranche auf der anderen Seite. Für den unbeteiligten Beobachter scheinen sich hier Muster zu wiederholen, die sich bereits während John Riccitiellos Rolle als CEO bei Electronic

Arts zwischen 2007 und 2013 beobachten ließen. Inzwischen hat sich der schon damals bei Spielern verhasste Riccitiello auch bei der Aufregung um Unity wieder zum Feindbild gemausert (er führte das Unternehmen seit Oktober 2014). Wie Nagafi erklärt, dürfte die Chefetage von Unity Technologies unter einem enormen finanziellen Druck stehen: »Unity ging Ende 2020 an die Börse, in etwa zur gleichen Zeit, als die Gaming-Branche einen Boom erlebte, der pandemiebedingt durch eine gestiegene Nachfrage nach Unterhaltungsmedien ausgelöst wurde. Während dieser Phase haben Investoren viel Geld in den Gaming-Markt gepumpt, getragen von der Erwartung, dass die hohen Wachstumsraten anhalten würden. Allerdings normalisierte sich die Nachfrage mit der Aufhebung der pandemiebedingten Restriktionen, und das Wachstum konnte nicht aufrechterhalten werden. Dies wurde weiter verschärft durch die Inflation und steigende Zinsen.« Nagafi konstatiert, dass es der Firma inzwischen finanziell nicht mehr so gut gehe wie während der Boom-Jahre: »Jahr für Jahr macht Unity Verluste, bereits auf operativer Ebene. Der Aktienkurs ist von 158 Euro in 2021 auf 34 Euro heute gefallen. Kurzum, das Unternehmen ist auf externes Kapital angewiesen, um nicht sehr schnell insolvent zu werden. Investoren und Banken werden nur dann finanzielle Mittel zur Verfügung stellen, wenn sie ein hohes ökonomisches Potenzial erkennen.« Die Wirtschaftszahlen belegten, dass »Unity mit seinem Produkt keinen Gewinn erzielt, was auf lange Sicht kein nachhaltiges Geschäftsmodell darstellt. Unity muss einen Weg finden, nachhaltig wirtschaftlich erfolgreich zu sein, sei es durch höhere Preise, größere Projekte, mehr Anwender oder durch den aktuellen Versuch, Skalierung über die Konsumenten zu erreichen.«

Wie es jetzt weitergeht

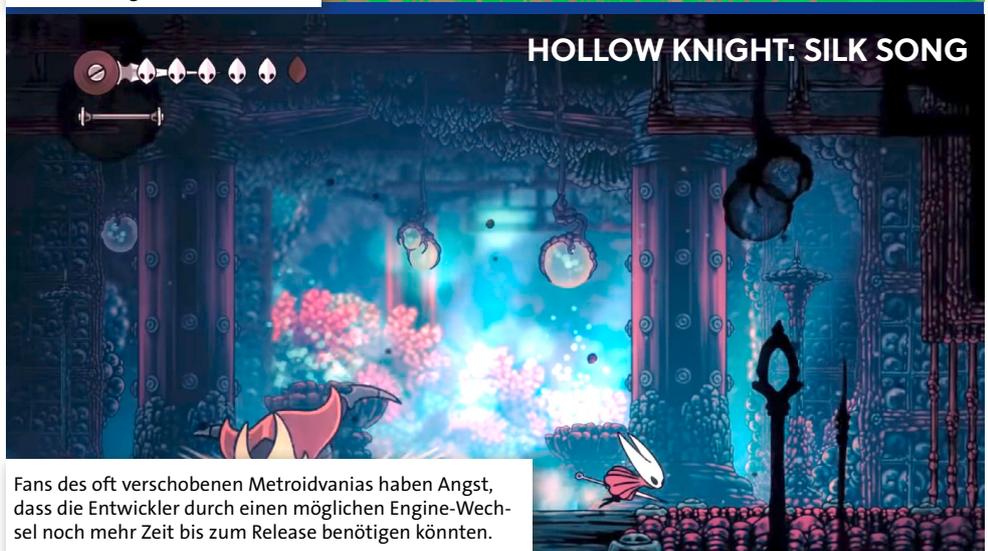
Selbst wenn Unity sein umstrittenes Programm einstampfen würde, dürften in den nächsten Jahren deutlich weniger Spiele mit der Engine erscheinen – einfach weil das Unternehmen innerhalb weniger Tage enorm viel Vertrauen verspielt hat. Und das könnte sich letztlich auch für Unity selbst als fatal erweisen. »Sollte deutlich werden, dass es eine Abwanderung zu anderen Engines geben könnte, könnte dieser Plan nach hinten losgehen«, meint Unternehmensberater Human Nagafi. »Investoren werden dies durch den sogenannten Lock-in-Effekt bewerten, der aufzeigt, wie stark die bestehenden Kunden an die Engine gebunden sind.«

Er sehe aber auch eine positive Seite: »Ich denke, dass dies einen Aufschwung für andere, vielleicht kleinere Engines bedeuten könnte, da viele Entwickler die Lehre ziehen werden, sich nicht zu stark von wenigen großen Anbietern abhängig zu machen.« Mittelfristig könnte aber gerade der Marktführer Epic Games von Unitys Schwächeperiode profitieren, was eine weitere Monopolisie-

BELIEBTE SPIELE MIT UNITY ENGINE



Das beliebte Mobile-MMO, das es auch für PC und PS4 gibt, wurde inzwischen über 140 Millionen Mal heruntergeladen.



Fans des oft verschobenen Metroidvanias haben Angst, dass die Entwickler durch einen möglichen Engine-Wechsel noch mehr Zeit bis zum Release benötigen könnten.



Auch der gar nicht mal so einfache Hüpfen Cuphead nutzt die Unity Engine, um seine Zeichentrickwelten zum Leben zu erwecken.

rung des Engine-Marktes begünstigen könnte. Was das für Auswirkungen in Zukunft auf Preise und Spiele haben würde, lässt sich momentan nicht abschätzen. Auch wie sich die Situation weiterentwickeln wird, ist derzeit nicht abzusehen. Kai Bodensiek erklärt, dass Entwickler im Fall der Fälle auf eine Feststellung der Vertragsbedingungen klagen könnten – dann müsse sich ein Gericht

mit den Preisanpassungen befassen. Der Anwalt sagt aber auch: »In Europa würde das dauern.« Eine schnellere Entscheidung könnte in den USA herbeigeführt werden. »Interessenverbände können sich hier an die Kartellbehörden wenden. Diesen stehen dann auch vorläufige Rechtsmittel zur Verfügung. (...) Die schnellste Methode ist der Weg über die Kartellbehörden.« ★