# Die Familienfalle

**In der Lizenzvereinbarung von Die Sims 3 sollen sich zahlreiche Fußangeln verbergen. Doch wir klären auf: Alles Panikmache, Electronic Arts will nur Ihr Bestes!**

Die Sims 3 Lizenzvereinbarung

**Lizenzvereinbarung** Vielen Dank, dass Sie Die Sims 3 gekauft haben. Falls Sie nicht wissen, was eine Lizenzvereinbarung ist - ha, perfekt, äh, kein Thema! Ist nix Schlimmes! Außerdem ist Lesen doch voll uncool, also klicken Sie einfach unten auf „Ich nehme die Vereinbarung an".

Warum lesen Sie denn immer noch?! Hier steht echt nur so staubtrockenes Anwalts-Blabla, so Schlipsträger-Geschnatter, so Behördendeutsch allerunterster Kulör bzw. Schublade, und nichts, aber auch gar nichts Wichtiges! Nada! Niente! Nullinger! Jetzt klicken Sie auf „Ich nehme die Vereinbarung an", damit wir's hinter uns haben!

Na gut, Sie haben es so gewollt! Wir können nämlich auch anders. Wenn Sie denken, dass Sie Die Sims 3 gekauft haben - Pusteblume! Wir haben Ihnen nur 'ne Pappschachtel und 'ne DVD verscherbelt, und das für'n Fuffi, lol! Zum Spielen haben Sie bloß eine Lizenz, beziehungsweise nicht mal die, wenn Sie nicht sofort da unten auf „Ich nehme die Vereinbarung an" klicken! Das ist ein Befehl!

§ 1 Die Lizenz kann von Electronic Arts jederzeit und einseitig unter Angabe der folgenden Gründe widerrufen werden: »Alda/e, isch mag dei Gsicht net!« oder »Grundlos!«.

§ 2 Wenn Sie mit den Vertragsbedingungen nicht einverstanden sind und dieses Spiel in einem Einzelhandelsgeschäft in Tuvalu oder auf dem Halleyschen Kometen erworben haben, sind Sie trotzdem nicht zum Umtausch berechtigt, Sie nichtswürdige Kröte.

§ 3 Falls Sie versuchen, die technischen Schutzmaßnahmen dieser Software zu umgehen, könnte Ihnen ein Unfall zustoßen.

§ 4 Damit die Software funktioniert, müssen Sie jederzeit den 64stelligen DVD-Key in sumerischer Keilschrift auf ein benutztes Taschentuch krakeln können, auch wenn Sie einer unserer Mitarbeiter um drei Uhr nachts aus den Kissen prügelt, pardon, klingelt.

§ 25 Electronic Arts behält sich vor, Ihre persönlichen Daten zu erfassen, um drüber zu lachen, quatsch: für statistische Zwecke. Und zwar unter anderem, aber nicht ausschließlich, Ihre Schuhgröße, die Art / Pelzigkeit Ihrer Haustiere, den Inhalt Ihrer Festplatte / Ihrer Unterhosen-Kommode (Muhaha, Bärchen!) sowie alles andere.

§ 25a Außerdem kann es vorkommen, dass Electronic Arts nachts in Ihre Wohnung einsteigt und überall winzige Kameras hinschraubt, um seine simplen Entwicklergemüter an den Live-Bildern zu erheitern.

§ 26 Durch die Annahme dieser Vereinbarung übertragen Sie EA das nicht exklusive, fortwährende, vollständig übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite und unwiderrufliche Recht an Ihren Erstgeborenen.

§ 27 Electronic Arts verwendet für Die Sims 3 eine dynamische Werbetechnologie von Volle Dose Graffiti Inc. Wenn Sie dieser Lizenzvereinbarung zustimmen, applizieren ausgebildete Sprüh-Fachkräfte großflächige Werbebotschaften (»Kauft Die Sims, ey!«) auf Ihre Hauswände, und zwar innen und außen. Falls Sie die Technologie nicht nutzen möchten, haben Sie Pech gehabt.

§ 28 Schauen Sie aus dem Fenster. Sehen Sie den Eiswagen mit der Satellitenschüssel auf dem Dach? Einfach ignorieren!

§ 29 Wenn Sie auch nur daran denken, Die Sims 3 weiterzuverkaufen, verbreiten wir üble Gerüchte über Sie in Ihrer Schule / an Ihrem Arbeitsplatz / an einem Busbahnhof unserer Wahl. Zum Beispiel: »Schaut mal, die Trantüte spielt Die Sims 3« oder sowas.

§ 30 Weil der Teufel dummerweise ein eingetragenes Markenzeichen von Blizzard Entertainment® ist (»Diablo«), übertragen Sie durch die Annahme dieser Vereinbarung Ihre Seele an den Beelzebub™, ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts, der besten Firma der Welt und des

§ 56 Um diese Lizenzvereinbarung durchzusetzen, behält sich Electronic Arts das Recht vor, Ihren Hund zu entführen und nach dem Einlenken Ihrerseits durch einen gleichwertigen Hund, einen übergewichtigen Wellensittich (»Hansi«) oder ein pelziges Mettbrötchen mit nachdrücklich überschrittenem Verfallsdatum zu ersetzen. Die Kosten für Entführung und Versand tragen Sie.

§ 56a Sollten Sie keinen Hund zum Entführen bereitstellen (oder sollte Ihr Hund zu fett sein, um entführt zu werden), treten wir Ihr Petunienbeet kaputt, kippen gebrauchte Windeln in Ihren Kamin oder pinkeln in Ihren Briefkasten, als ob's kein Morgen gäbe!

§ 56b Sollten die Gesetze Ihres Heimatlandes diese Bedingungen untersagen, behält sich Electronic Arts einen Atomkrieg vor.

§ 57 Wenn Sie Probleme mit Die Sims 3 haben, dann ziehen Sie sich einen Rock an und gehen Sie heulen, Sie Mädchen! Oder wenden Sie sich an unsere Telefon-Hotline unter der Nummer 0800-HEULSUSE (1,00 Monatsgehalt/Min, Mo-Fr, 23:59h - 24h).

§ 57a Alle Beschwerden leiten wir an unsere Support-Agentur »Faustfreunde Pfullendorf e.V.« weiter, die sich sofort um eine individuelle Auseinandersetzung bemühen wird.

**Ich nehme die Vereinbarung an** und muss das Kleingedruckte nicht durchlesen, da steht schon nix Schlimmes drin, ist doch schließlich von meiner Lieblingsfirma EA, und die würden mich niemals übers Ohr hauen. Oder? Oder?! Nein, natürlich nicht.

**Ich nehme die Vereinbarung nicht an, weil ich doof bin. Komplett und eindeutig doof!**

< Zurück | Weiter > | Abbrechen

## Gamestar-Fotoroman Folge 122: Tastennamen

GR



Wissenswertes über die echte Lizenzvereinbarung von Die Sims 3 lesen Sie unter ▸GameStar.de-Quicklink: 6244.