



ALLGEMEINE GESCHÄFTSBEDINGUNGEN (AGB)
DER VIRTUAL ARENA
IM PATHÉ MALL OF SWITZERLAND

Version 1.0, September 2025

1 ANWENDBARKEIT

Die VIRTUAL ARENA ist ein Produkt der Virtual Discovery AG und wird betrieben von der Pathé Ebikon AG (LU). Diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen (nachfolgend AGB) regeln die Beziehungen zwischen der Pathé Ebikon AG (nachfolgend Betreiberin) sowie den Nutzerinnen und Nutzern der Plattform VIRTUAL ARENA (nachfolgend Nutzer).

Als Nutzer gilt jede natürliche oder juristische Person, welche auf Inhalte und Dienstleistungen der VIRTUAL ARENA zugreift. Mit der Nutzung der VIRTUAL ARENA und der mit ihr zusammenhängenden Dienstleistungen erklärt sich der Nutzer mit den AGB einverstanden.

Die Betreiberin behält sich vor, diese AGB jederzeit und ohne Nennung von Gründen zu ändern. Änderungen treten sofort nach ihrem Aufschalten in Kraft. Durch die Weiterbenutzung der Dienstleistungen und Produkte nach Inkrafttreten der geänderten AGB erklärt sich der Nutzer damit einverstanden.

2 KAUF VON TICKETS

Durch die Bestätigung der Buchung auf der Website pathe.ch oder der Schweizer Pathé App wird ein verbindlicher Vertrag abgeschlossen. Dieser kann vom Nutzer weder widerrufen, abgeändert noch rückgängig gemacht werden. Spiel, Eintrittsdatum und -zeit, Anzahl Tickets und Preis sind damit fixiert. Der Preis für alle Spielerinnen und Spieler wird mit Bestätigung der Buchung fällig. Der Preis kann mit einer gültigen Kredit- oder Debitkarte, TWINT, Google Pay, Apple Pay oder bei Kauf vor Ort in bar bezahlt werden. Der Nutzer ist verpflichtet, die während dem Kaufprozess verlangten Angaben vollständig mitzuteilen. Eine Überprüfung der Berechtigung des Nutzers bleibt vorbehalten. Rabattcodes und Promotionen sind jeweils einzeln gültig und können nicht kumuliert werden. Bei Verdacht auf Duplikate oder betrügerisches Vorgehen behält sich die Betreiberin vor, die Buchung zurückzuweisen.

Die Spielerinnen und Spieler müssen spätestens 15 Minuten vor Beginn des Spieles für die Sicherheitsinstruktionen vor Ort sein. Im Falle einer Verspätung wird die gebuchte Spielzeit nicht verlängert.

3 STORNIERUNG UND VERSCHIEBUNG

Eine Stornierung oder Verschiebung hat spätestens 24 Stunden vor dem Buchungsdatum über das Kontaktformular auf pathe.ch oder über die Schweizer Pathé App (unter Einstellungen) zu erfolgen. Im Falle einer fristgerechten Stornierung wird der Kaufpreis auf das für die Zahlung verwendete Zahlungsmittel rückerstattet. Stornierungen oder Verschiebungen später als 24 Stunden vor dem Buchungsdatum werden nicht rückerstattet. Promotionsangebote oder rabattierte Buchungen können nicht verschoben oder zurückerstattet werden.

4 URHEBERRECHT

Sämtliche Elemente auf der Website pathe.ch oder Schweizer Pathé App sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung ist nur mit schriftlicher Zustimmung der jeweiligen Rechteinhaber gestattet. Der Nutzer erklärt sich damit einverstanden, dass die von ihm erstellten und für die Veröffentlichung vorgesehenen Inhalte von der Betreiberin Dritten zugänglich gemacht, vervielfältigt oder anderswo veröffentlicht werden können.

5 NUTZUNGSAUSSCHLUSS UND NUTZUNGSBEDINGUNGEN

Obwohl die Betreiberin ausschliesslich modernste Technik einsetzt, ist es nicht auszuschliessen, dass es bei der Nutzung der VIRTUAL ARENA zu Schwindelgefühl, Krämpfen, Blackouts, Übelkeit, Sehstörungen, Augenschmerzen, Orientierungs- und Bewusstseinsstörungen, Kopfschmerzen bis hin zu epileptischen Anfällen kommen kann. Sind entsprechende Vorerkrankungen bekannt, wird von der Nutzung der VIRTUAL ARENA abgeraten. Sollten sich während der Nutzung entsprechende Symptome zeigen, wird dringend davon abgeraten, die VIRTUAL ARENA weiter zu nutzen. Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Betreiberin sind berechtigt, bei ersten Anzeichen für die beschriebenen Beeinträchtigungen, die weitere Nutzung sofort zu unterbrechen bzw. zu unterbinden.

Nicht empfehlenswert ist die VIRTUAL ARENA für folgende Personengruppen:

Hochschwangere, Menschen mit Herzschwäche, Menschen mit schwerwiegenden Erkrankungen, Menschen mit schweren psychischen Erkrankungen, Krampf- und Epilepsieanfällige Personen, die körperlich und/oder psychisch sensibel auf schnelle Bildfolgen, schnelle Bewegungen oder elektrische Spannungsfelder reagieren. Die Betreiberin behält sich weiter das Recht vor, Personen im Einzelfall von der Nutzung auszuschliessen. Dies ist insbesondere der Fall, wenn:

- I. Personen alkoholisiert sind oder andere bewusstseinsverändernde Substanzen zu sich genommen haben,
- II. Personen sich trotz wiederholter Ermahnung störend laut verhalten und damit andere Kunden stören,
- III. Personen sich aggressiv, fremdenfeindlich, provozierend oder in sonstiger Weise unangemessen gegenüber dem Personal oder anderen Gästen verhalten.

In den beschriebenen Fällen findet keine Erstattung aufgrund einer eingeschränkten oder nicht erfolgten Nutzung statt.

Sollten eine oder mehrere der oben genannten Einschränkungen vorliegen, muss der Nutzer dies vor Spielbeginn bzw. schon bei der Buchung den Mitarbeitern der Betreiberin mitteilen. Dasselbe gilt für bekannte Phobien oder anderweitigen Problemen, wie z. B. Höhenangst.

Die Nutzung der Dienstleistungen der VIRTUAL ARENA erfolgt auf eigene Gefahr. Bei der Nutzung durch minderjährige Personen muss unbedingt eine volljährige und mündige Person hinzugezogen werden. Dabei muss es um eine erziehungsberechtigte volljährige und mündige Person, die der Betreiberin durch schriftliche Bestätigung die Sicherheitsbelehrungen anerkennt. Somit übernimmt diese Person die volle Verantwortung bei der Nutzung auf eigene Gefahr.

Die Betreiberin weist alle Eltern und Begleitpersonen von Gruppen darauf hin, Ihre Aufsichtspflicht sorgfältig zu erfüllen. In diesem Rahmen haften Aufsichtspersonen und Eltern auch für alle Schäden, die durch die zu Beaufsichtigenden entstehen.

Für die Nutzung der VIRTUAL ARENA gelten die nachfolgenden Bedingungen:

- 1) Die VIRTUAL ARENA ist auf Nutzer beschränkt, die achtzehn (18) Jahre oder älter sind. Durch die Nutzung der Dienstleistungen sichern Nutzer der Betreiberin zu und garantieren, dass:
 - a) sie mindestens achtzehn (18) Jahre alt sind;
 - b) sie die Bedingungen dieser Vereinbarung gelesen und verstanden haben und sich damit einverstanden erklären, an die Bedingungen dieser Vereinbarung gebunden zu sein;
 - c) wenn Sie diese Vereinbarung im Namen Ihres Arbeitgebers abschliessen, Sie von Ihrem Arbeitgeber rechtlich dazu ermächtigt wurden, diese Vereinbarung abzuschliessen und die Befugnis haben, Ihren Arbeitgeber an diese Vereinbarung zu binden;
 - d) die Nutzung der Dienste nicht gegen Gesetze, Regeln oder Vorschriften, denen Sie oder Ihr Arbeitgeber unterliegen, oder gegen Bestimmungen, Bedingungen oder Anforderungen, die von Dritten (wie unten definiert) veröffentlicht werden, verstösst. Bestimmte Funktionen oder Angebote (z.B. einzelne Spiele) der Dienste können Alters- und/oder anderen Zulassungsanforderungen und -beschränkungen unterworfen sein. Die jeweiligen Informationen werden bei der Buchung angezeigt. Wenn Sie ein Nutzer

unter achtzehn (18) Jahren sind oder in Ihrem Land noch nicht volljährig sind, lesen Sie diese Vereinbarung bitte mit einem Elternteil oder Erziehungsberechtigten durch. Ihr Elternteil oder Erziehungsberechtigter muss dieser Vereinbarung in Ihrem Namen zustimmen, und allen Nutzern unter achtzehn (18) Jahren oder unter der Volljährigkeit wird die elterliche Diskretion empfohlen.

- 2) Bei der Benutzung der VIRTUAL ARENA müssen zwingend diese Regeln eingehalten werden:
- a) Virtuelle Hindernisse dürfen niemals durchschritten und möglichst nicht berührt werden. Bei unbeabsichtigter Zuwiderhandlung droht Punktverlust. Bei vorsätzlicher Zuwiderhandlung droht ein Platzverweis.
 - b) Während des Spiels dürfen sich keine Gegenstände auf der Spielfläche befinden. Persönliche Gegenstände sind ausserhalb der Spielfläche abzulegen. Bei Herunterfallen von Gegenständen ist das Spiel sofort zu unterbrechen und der Gegenstand zu entfernen.
 - c) Es ist jederzeit eine Armlänge Abstand zu virtuellen Hindernissen und anderen Mitspielern zu halten.
 - d) Virtuelle Raumgrenzen müssen in jedem Fall eingehalten werden.
 - e) Das Anlehnen, Aufstützen, etc. an bzw. auf virtuelle (also nicht real vorhandene) Gegenstände muss unbedingt vermieden werden.
 - f) Bei Unwohlsein, Übelkeit oder Schwindel ist das VR-Headset sofort abzusetzen und der Spieler muss sich umgehend an das Fachpersonal wenden.
 - g) Auf sehr schnelle Bewegungen sollte möglichst verzichtet werden. Wir empfehlen schnelles Schrittempo statt Rennen.
 - h) Vor der Durchquerung virtueller Türen sowie Kreuzungen oder Ecken unbedingt das eigene Tempo drosseln und vorsichtig hindurch schreiten.
 - i) Die Arme dürfen in unmittelbarer (virtueller) Nähe von Mitspielern nicht ausgestreckt werden. Andere Mitspieler sollten möglichst nicht berührt werden.
 - j) Eine Annäherung an andere Mitspieler muss vorsichtig erfolgen, es muss vermieden werden, diese zu erschrecken.
 - k) Verliert der virtuelle Avatar des Spielers alle 3 Herzen, muss der Spieler vorsichtig zu seiner persönlichen Sicherheitszone zurückgehen und darf dabei andere Spieler nicht beeinflussen. Bei Zuwiderhandlung droht Punktverlust. Bei mehrfacher Zuwiderhandlung droht ein Platzverweis.
 - l) Mutwillige und durch Nichtbeachtung der oben genannten Regeln beschädigte VR-Hardware wird dem Spieler in Rechnung gestellt.

6 HAFTUNG DER BETREIBERIN

Die Betreiberin lehnt jede Haftung für Schäden ab, die sich aus der Nutzung der VIRTUAL ARENA und der damit verbundenen Pathé-Website ergeben. Die auf der Website publizierten Informationen können jederzeit geändert werden. Die Betreiberin übernimmt keinerlei Haftung für deren Richtigkeit. Die Betreiberin haftet nicht für die unbefugte Kenntniserlangung von persönlichen Nutzerdaten durch Dritte (z.B. durch einen unbefugten Zugriff von Hackern). Die Betreiberin kann ebenso nicht dafür haftbar gemacht werden, dass Angaben und Informationen, welche die Nutzer selbst Dritten zugänglich gemacht haben, von diesen missbraucht werden.

Die Betreiberin haftet für Personen- und Sachschäden, welche durch sie bzw. ihr Personal verursacht werden, nach Massgabe der nachfolgenden Bestimmungen. Subsidiär gelten die Bestimmungen des Schweizerischen Obligationenrechts.

Eine Haftung ist, soweit gesetzlich zulässig, auf grobfahrlässiges und vorsätzliches Fehlverhalten der Betreiberin beschränkt. Jede Haftung der Betreiberin für Personen- und Sachschäden ist ausgeschlossen, wenn der Benutzer/Besucher Markierungen, Weisungen und Warnungen des Personals, die Nutzungsbedingungen missachtet oder sich in der VIRTUAL ARENA fahrlässig oder vorsätzlich ungebührlich verhält. Eine Haftung der Betreiberin für Unfälle in der VIRTUAL ARENA ist ausgeschlossen, ausser der Betreiberin kann eine grobfahrlässige

oder vorsätzliche Verletzung der Pflichten nachgewiesen werden. Die Versicherung ist Sache des Besuchers/Benutzers.

Für Garderobe und Wertgegenstände wird keine Haftung übernommen. Nutzer sind für den sachgemässen Umgang mit der ihnen für die Dauer des Aufenthaltes bereitgestellten Hardware verantwortlich. Für einen durch unsachgemässen Gebrauch oder mutwillige Zerstörung entstandenen Schaden haftet der Nutzer persönlich.

Für Schäden, die auf Grund höherer Gewalt, Aufruhr, Kriegs- und Naturereignisse entstehen, sowie durch Streik, Aussperrung, Verkehrsstörungen, Stromausfälle, Internet-/Netzausfälle, Computer- oder Programmabstürze und durch ähnliche/vergleichbare Vorkommnisse hervorgerufene Schäden, die nicht durch die Betreiberin zu vertreten sind, haftet die Betreiberin nicht.

7 SALVATORISCHE KLAUSEL

Sollte sich eine oder mehrere Bestimmungen dieser AGB als nichtig oder unwirksam erweisen, bleibt die Verbindlichkeit der übrigen Bestimmungen davon unberührt. Die nichtige bzw. unwirksame Bestimmung wird in diesem Falle durch eine wirtschaftlich möglichst gleichwertige, rechtmässige Bestimmung ersetzt. Gleiches gilt für etwaige Lücken.

8 ANWENDBARES RECHT UND GERICHTSSTAND

Diese Vereinbarung untersteht ausschliesslich schweizerischem Recht. Gerichtsstand ist Ebikon (LU).

Ebikon, 1. September 2025