

Nutzervereinbarung

Der VR Motion Learning GmbH & Co KG

Für die Nutzung von digitalen VR Motion Learning-Inhalten

September 2020

**VR Motion Learning GmbH & Co KG
Spinozagasse 20, A-1170, Wien, Österreich
Tel: +43 1 909 2900**

E-Mail: info@vr-motion-learning.com

FN 518808 d

Die nachstehenden Bedingungen gelten für den Zugriff und die Nutzung der VR Motion Learning GmbH & Co KG Software-Produkten, wie z.B. heruntergeladene Spiele-Software.

DURCH ANKLICKEN VON „ICH STIMME ZU“ AKZEPTIEREN SIE DIE UNTENSTEHENDEN BEDINGNGEN, SOLLTEN SIE MIT DEN BEDINGUNGEN NICHT EINVERSTANDEN SEIN, SO KÖNNEN SIE DIE VR MOTION LEARNING-INHALE NICHT INSTALLIEREN ODER NUTZEN.

1. Allgemeines zum Benutzerkonto bei VR Motion Learning

- 1.1. Mit dem Zugriff auf oder die Nutzung von VR Motion Learning-Services stimmen Sie zu, die im jeweiligen Land geltenden Gesetze, Vorschriften oder Verordnungen einzuhalten.
- 1.2. Für den Zugriff auf und die Nutzung von VR Motion Learning-Inhalten benötigen alle Spieler/innen (User) ein Benutzerkonto. Die VR Motion Learning-Nutzervereinbarung muss für die Erstellung des Benutzerkontos vor Verwendung des VR Motion Learning-Service von jedem User gelesen und unterzeichnet werden.
- 1.3. Um ein Benutzerkonto zu erstellen, müssen Spieler/innen über eine E-Mail-Adresse verfügen sowie wahrheitsgemäße und vollständige Angaben zu ihrer Person machen. Sie müssen zur Nutzung der VR Motion Learning-Inhalte, für die sich die Spieler/innen registrieren, berechtigt sein und Ihren Wohnsitz in einem Land haben, in dem die Nutzung der VR Motion Learning-Inhalte gestattet ist.
- 1.4. Um ein Benutzerkonto zu eröffnen, müssen Sie entweder das Mindestalter, welches der Hersteller der VR Hardware angibt, oder das in Ihrem Wohnsitzland geltende Mindestalter erreicht haben. Stellen Sie sicher, dass Sie die Gebrauchsanleitung der verwendeten VR Hardware vor dem Gebrauch genau durchlesen. Sofern Sie das jeweilige Mindestalter erreicht haben, jedoch noch nicht 18 Jahre alt sind, muss ein Elternteil oder ein Erziehungsberechtigter die Vereinbarung mit Ihnen gemeinsam durchgehen. Eltern und Erziehungsberechtigte sind verantwortlich für die Beaufsichtigung der Handlungen von Kindern unter 18 Jahren bei der Nutzung der VR Motion Learning-Inhalte.
- 1.5. Sie sind verantwortlich für alle Aktivitäten, die von Ihrem Benutzerkonto aus getätigt werden. Ihr Benutzerkonto kann gesperrt oder gekündigt werden, sofern es von einer anderen Person zur Vornahme von Handlungen verwendet wird, die diese Vereinbarung verletzen.
- 1.6. Sie können Ihr Benutzerkonto jederzeit kündigen. Ebenso können Sie ein Abonnement für einen bestimmten VR Motion Learning-Inhalt jederzeit kündigen (siehe AGB).
- 1.7. Das Benutzerkonto ist ohne ausdrückliche Zustimmung von uns nicht übertragbar, sei es entgeltlich oder unentgeltlich.
- 1.8. Als Nutzer sind Sie dazu verpflichtet, die Log-in-Daten, Passwörter und Zugangsdaten zu Ihrem Benutzerkonto geheim zu halten und die VR Motion Learning GmbH & Co KG unverzüglich zu informieren, sobald Sie davon Kenntnis erlangen oder vermuten, dass unbefugten Dritten die Zugangsdaten bekannt sind. In diesem Fall werden Sie Ihre Daten ändern oder durch uns ändern lassen. Ferner steht der VR Motion Learning GmbH & Co KG in einem solchen Fall das Recht zu, den Zugang vorübergehend zu sperren. Sobald der Verdacht eines Missbrauchs der Zugangsdaten durch Sie oder Dritte nach unserem Ermessen ausgeräumt ist, werden Sie als User wieder zur Nutzung zugelassen.
- 1.9. Wird Ihr Benutzerkonto von einer dritten Person benutzt, weil diese Person infolge Ihres Verschuldens an die Zugangsdaten gelangt ist, werden Sie so behandelt, als ob Sie selbst gehandelt hätten.
- 1.10. Sie verpflichten sich, weder ein IP-Proxying noch ein sonstiges Verfahren einzusetzen, um den Ort Ihres Wohnsitzes zu verschleiern, wobei dies sowohl im Hinblick auf eine Umgehung von geografischen Beschränkungen hinsichtlich der Inhalte von Spielen als auch für Käufe zu an Ihrem geografischen Standort nicht geltenden Bedingungen und für sonstige Zwecke einer entsprechenden Verschleierung gilt.

2. Erstellen eines Benutzerkontos bei VR Motion Learning

- 2.1. Jede/r Spieler/in erstellt einen User mit einem fiktiven Usernamen. Dieser Name wird auf den Bestenlisten, Highscores usw, sowie allen anderen möglichen Veröffentlichungen,

verwendet und veröffentlicht. Sie haben keinen Anspruch auf die Zuteilung eines bestimmten Usernamens.

- 2.2. Die VR Motion Learning GmbH & Co KG ist berechtigt, den von Ihnen gewählten Usernamen, sowohl aus technischen als auch aus ethischen oder rechtlichen Gründen abzuändern und/oder zu löschen, ohne dass es hierzu Ihrer Zustimmung bedarf.
- 2.4. Es ist verboten, das Benutzerkonto eines anderen Users zu verwenden, es sei denn die Spielregeln sehen dies explizit vor.
- 2.5. Sie stehen als User dafür ein, dass die von Ihnen bei der Erstellung des Benutzerkontos und/oder die im Rahmen der entgeltlichen Abonnements der VR Motion Learning GmbH & Co KG gegenüber gemachten Angaben wahr und vollständig sind. Sie verpflichten sich dazu, der VR Motion Learning GmbH & Co KG über Änderungen der Daten zu unterrichten und auf Anfrage die Korrektheit der Daten zu bestätigen.
- 2.6. Sie sind für Ihr Benutzerkonto verantwortlich. Sie dürfen keinen Usernamen benutzen oder Fotos hochladen, welche die Urheberrechte Dritter, gesetzliche Vorschriften, diese Vereinbarung sowie Persönlichkeits- oder Öffentlichkeitsrechte Dritter verletzen (siehe 6.1.).

3. Zahlungsdaten

- 3.1. Um VR Motion Learning-Inhalte kaufen zu können, müssen Sie eine Zahlungsmethode angeben.
- 3.2. Mit Eröffnung des Benutzerkontos stimmen Sie zu, dass Ihre Zahlungsdaten stets aktuell gehalten werden, Ihre Rechnungsadresse und Ihre Zahlungsdaten vollständig und richtig angegeben und Sie zur Nutzung der Zahlungsmethode befugt sind.
- 3.3. Mit Ihrer ausdrücklichen Zustimmung kann die VR Motion Learning GmbH & Co KG über Drittanbieter-Services die aktuelle Nummer bzw. das Ablaufdatum der von Ihnen bei der VR Motion Learning GmbH & Co KG hinterlegten Kreditkarte abrufen.
- 3.4. Sie stimmen zu, über keine der möglichen Zahlungsmethoden VR Motion Learning-Inhalte zu betrügerischen Zwecken, ohne Erlaubnis des Inhabers oder auf sonstige Weise in Verbindung mit einer strafbaren oder sonstigen illegalen Handlung zu kaufen. Wird eine solche Handlung in Ihrem VR Motion Learning-Konto durch die VR Motion Learning GmbH & Co KG festgestellt, kann Ihr Konto deaktiviert, gekündigt oder gesperrt werden.

2. Lizenz

- 2.1. Vorbehaltlich der Einhaltung der Bestimmungen dieser Vereinbarung, gewährt die VR Motion Learning GmbH & Co KG Ihnen eine persönliche, zeitlich beschränkte, nicht übertragbare, jederzeit widerrufliche und nicht exklusive Lizenz zur Nutzung der VR Motion Learning-Inhalte, auf die Sie Zugriff haben, für Ihre nicht gewerbliche Nutzung (soweit eine kommerzielle Nutzung nicht ausdrücklich durch die vorliegenden Vertragsbedingungen oder gemäß den einschlägigen Abonnementbedingungen gestattet ist). Ein Zugriff auf oder die Unterlizenzierung, Vermietung, Verleihung oder anderweitige Verbreitung von VR Motion Learning-Inhalten ist nur mit der ausdrücklichen Ermächtigung (soweit eine kommerzielle Nutzung nicht ausdrücklich gemäß den einschlägigen Abonnementbedingungen gestattet ist) durch die VR Motion Learning GmbH & Co KG oder sofern gesetzlich zulässig gestattet.
- 2.2. Die Anfertigung von Kopien, die Zurückentwicklung oder der Versuch der Extrahierung oder anderweitigen Verwendung des Quellencodes oder anderer Daten von VR Motion Learning-Inhalten ist nur gestattet mit der ausdrücklichen Ermächtigung durch die VR Motion Learning GmbH & Co KG oder sofern dies nach dem Gesetz über Urheberrechte und verwandte Schutzrechte zulässig ist. Die VR Motion Learning GmbH & Co KG hat das Eigentum an allen weiteren Rechten, und behalten sich diese vor, einschließlich aller Rechte, Eigentumsrechte und Nutzungsansprüche an den VR Motion Learning-Inhalten und den damit verbundenen Rechten an geistigem Eigentum.

3. Inhalte

- 3.1. Die VR Motion Learning-Services umfassen Inhalte und Berechtigungen. Zu den Inhalten zählen u.a. Software, Technologie, Computerprogramme, Spiele, Musik, Videos oder Texte, unabhängig davon, ob auf sie durch Herunterladen oder Streaming, von einem körperlichen

Datenträger oder in sonstiger Weise zugegriffen wird. Auch das Design und Erscheinungsbild der Websites gehört zu den VR Motion Learning-Services.

- 3.2. Zu den VR Motion Learning-Inhalten zählen auch die von den Benutzern/innen generierten Inhalte, wie Username, Profilinehalte und andere, vom Nutzer beigesteuerte Inhalte.
- 3.3. Sie gewähren der VR Motion Learning GmbH & Co KG eine nicht exklusive, unbefristete Lizenz zur Nutzung, Aufnahme, Speicherung, Reproduktion, Anpassung, Erstellung von abgeleiteten Werken, öffentlichen Aufführung, öffentlichen Ausstellung oder anderweitigen Übertragung und Übermittlung der von Ihnen als User generierten Inhalten. Die VR Motion Learning GmbH & Co KG darf auch nur Teilen der von Ihnen generierten Inhalte in jedweder Weise und Form und in jedem bereits bekannten oder künftig entwickelten Medium oder Forum ohne Benachrichtigung, Bezahlung oder Zuwendung jeder Art an Sie oder an Dritte. Sie gewähren auch allen anderen Usern, die auf den von Ihnen generierten Inhalt zugreifen und diesen nutzen können, das Recht ein, den von Ihnen generierten Inhalt ohne Benachrichtigung, Zuwendung oder Entschädigung an Sie zu nutzen, zu kopieren, anzupassen, auszustellen, aufzuführen, davon abgeleitete Werke zu erstellen und anderweitig zu übermitteln und zu verbreiten.

4. Erforderliche technische Ausstattung

- 4.1. Die Verwendung der VR Motion Learning-Software und -Inhalte ist nur mit lokal auf Ihrem Computer installierter Software (Hardware- und Softwareanforderungen für den Computer und die VR-Geräte finden Sie auf der VR Motion Learning-Website) sowie einer festen Internetverbindung möglich.
- 4.2. Aufwendungen für die in 4.1. Die eingetragene Software / Hardware und deren Verwendung sowie die Gebühren für die Internetverbindung werden vom Benutzer getragen. Es ist die Verpflichtung des Benutzers, das Endgerät (und das VR-Headset) in einem solchen Zustand zu halten, der die Verwendung der Spielesoftware ermöglicht. Die VR Motion Learning GmbH & Co KG bietet daher keine Unterstützung.

5. Verfügbarkeit von VR Motion Learning-Services und Updates

- 5.1. Die VR Motion Learning GmbH & Co KG übernimmt keine Garantie dafür, dass die VR Motion Learning-Services, Inhalte oder Berechtigungen jederzeit oder zu einem bestimmten Zeitpunkt überall zur Verfügung stehen oder dass weiterhin bestimmte Inhalte und Berechtigungen für einen festgelegten Zeitraum angeboten werden. Die VR Motion Learning GmbH & Co KG übernimmt des Weiteren keine Garantie dafür, dass die VR Motion Learning-Services von jedem Gerät aus, über einen bestimmten Internet- oder Netzwerk-Provider oder an allen geografischen Standorten zugänglich sind.
- 5.2. Die VR Motion Learning GmbH & Co KG kann ihren Service, ihre Inhalte und Berechtigungen von Zeit zu Zeit ohne vorherige Benachrichtigung aktualisieren, ändern oder anpassen. Solche Updates und Anpassungen können für die weitere Nutzung der VR Motion Learning-Services erforderlich sein.
- 5.3. Zum Ausgleichen des Spielverlaufs und der Nutzung der VR Motion Learning-Services können Updates oder eine Zurücksetzung bestimmter Parameter durch die VR Motion Learning GmbH & Co KG notwendig sein. Diese Updates oder Zurücksetzungen können innerhalb des Spiels nachteilig für Sie sein und können sich auf Ihren Fortschritt im Spiel und Ihre User-Statistik auswirken.
- 5.4. Die VR Motion Learning GmbH & Co KG kann Sie auffordern, Software, Software-Updates, Patches oder andere Dienstprogramme und Tools auf Ihre Hardware herunterzuladen. Beachten Sie, dass die Leistung der VR Motion Learning-Services in Abhängigkeit von Ihrem Computer und Ihrer weiteren technischen Ausrüstung Schwankungen unterliegen kann. Werden verfügbare Updates nicht installiert, kann es sein, dass die VR Motion Learning-Services nicht mehr gespielt werden können.

6. Pflichten des Users

- 6.1. Als User haben Sie alles zu unterlassen, was den Betrieb und die Funktionsweise der Spiele und das gedeihliche Miteinander der User untereinander gefährdet oder stört.
- 6.2. Es ist Ihnen untersagt, einen Usernamen zu wählen, der Rechte Dritter wie bspw. Urheberrechte, Persönlichkeitsrechte und Markenrechte verletzt oder gegen die guten Sitten verstößt. Usernamen, die in irgendeiner Weise nach Ermessen der VR Motion Learning GmbH & Co KG moralisch verwerflich, anstößig, rassistisch, verhetzend, politisch, diskriminierend oder schlicht eine bestimmte Personengruppe in deren Gefühlen verletzend ausgelegt werden können, dürfen von der VR Motion Learning GmbH & Co KG ohne Ihre vorherige Zustimmung gelöscht werden. Die VR Motion Learning GmbH & Co KG distanziert sich ausdrücklich von solchem Verhalten.
- 6.3. Es ist Ihnen untersagt, geschützte Inhalte zu veröffentlichen, zu vervielfältigen, öffentlich zugänglich zu machen oder zu verbreiten, sowie gegen gewerbliche Schutzrechte zu verstoßen.
- 6.4. Es ist Ihnen untersagt, eine Abbildung einer anderen Person zu vervielfältigen oder öffentlich zugänglich zu machen (z.B. Userfoto), ohne dass eine schriftliche Zustimmung des/r Betroffenen vorliegt.
- 6.5. Die Verwendung von Software oder Programmen, welche einen VR Motion Learning-Service oder den Computer oder das Eigentum einer anderen Person schädigen, stören oder unterbrechen (z.B. Denial-of-Service-Angriffe, Spamming, Hacken oder Hochladen von Computerviren, Würmern, Trojanern, Cancelbots, Spyware, beschädigten Dateien und Zeitbomben) ist strengstens verboten. Der User verpflichtet sich auch dazu, die zur Unterstützung oder Bereitstellung von VR Motion Learning-Services genutzte Server oder Netzwerke nicht zu stören oder zu unterbrechen, einschließlich Hacken oder Cracken von VR Motion Learning-Services.
- 6.5. Vorsätzliche Falscheintragungen, Datenmissbrauch, die Verwendung oder Einstellung unzulässiger Inhalte oder ein Verstoß gegen eine aus dieser Vereinbarung erwachsene Pflicht berechtigt die VR Motion Learning GmbH & Co KG zur fristlosen Kündigung und Löschung des Benutzerkontos.
- 6.6. Sportliches Verhalten ist gefragt, daher haben Sie als User die Pflicht keinen andere/n Spieler/in zu belästigen, zu beleidigen, zu bedrohen, in Verlegenheit zu bringen oder anderweitig in unerwünschter Weise zu behandeln.

7. Datenverwendung

- 7.1. Sie erlauben mit der Nutzung der VR Motion Learning-Services der VR Motion Learning GmbH & Co KG Daten von Ihrem Computer oder Gerät zu sammeln und zu speichern, einschließlich Informationen über Ihren Computer oder Ihr Gerät und Ihr Betriebssystem (z.B. IP-Adresse und Geräte-ID), Informationen über Ihre Nutzung der VR Motion Learning-Services, Ihr Spiel sowie Nutzungsstatistiken, Systeminteraktionen und Peripheriegeräte.
- 7.2. Spielen Sie VR Motion Learning-Services offline, werden diese Daten auf Ihrem Gerät gespeichert und an die VR Motion Learning GmbH & Co KG übermittelt, wenn sich Ihr Gerät mit dem Internet verbindet.
- 7.3. Sofern Sie Online-Dienste in Anspruch nehmen, kann die VR Motion Learning GmbH & Co KG statistische Daten über den Spielverlauf (einschließlich Ergebnisse, Platzierungen und Leistungen) sammeln, verwenden, speichern, übertragen und öffentlich anzeigen.
- 7.4. Sie gestatten der VR Motion Learning GmbH & Co KG Ihre Bewegungen während der aktiven Nutzung der VR-Trainings-Software nachzuvollziehen, zu analysieren, zu speichern und zu verwerten. Anhand dieser Bewegungsdaten werden userspezifische Bewegungsprofile erstellt. Diese Bewegungsprofile ermöglichen es der VR Motion Learning GmbH & Co KG die Trainings-Software zu personalisieren.

8. Haftung

- 8.1. Die VR Motion Learning GmbH & Co KG haftet, unabhängig von einer vertraglichen Haftung oder einer aus Delikt, ausschließlich nach den folgenden Regelungen:

- 8.2. Die VR Motion Learning GmbH & Co KG haftet für Services, die kostenlos zur Verfügung gestellt werden (z.B. Testabonnements), ausschließlich für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.
- 8.3. Die VR Motion Learning GmbH & Co KG haftet für kostenpflichtige Services, außer in Fällen der Verletzung von Leib, Leben oder Gesundheit ausschließlich für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit. In Fällen leichter Fahrlässigkeit haftet die VR Motion Learning GmbH & Co KG jedoch nur für die schuldhaft Verletzung von wesentlichen Vertragspflichten, wie Verzug oder Unmöglichkeit der Leistung. Die Haftung im Falle der Verletzung einer solchen, wesentlichen Vertragspflicht ist beschränkt auf den typischen Schaden, der bei Abschluss dieses Vertrages für die VR Motion Learning GmbH & Co KG aufgrund der Umstände vorhersehbar war. Unter wesentlichen Vertragspflichten werden in diesem Sinne jene Pflichten verstanden, deren Erfüllung wesentlich für die Erfüllung des Vertrages sind und auf deren Erfüllung Sie sich verlassen können.
- 8.4. Die Haftung wird für nicht verschuldete Störungen des Netzwerks ausgeschlossen.
- 8.5. Die Haftung wird für einen Datenverlust mit Ausnahme eines solchen Datenverlusts, der nicht mit angemessenen Sicherungsmaßnahmen auf Seiten des Nutzers hätte vermieden werden können, ausgeschlossen.

9. Änderungen dieser Vereinbarung

- 9.1. Die VR Motion Learning GmbH & Co KG kann diese Vereinbarung von Zeit zu Zeit ändern, daher bitten wir Sie, sich die Vereinbarung regelmäßig durchzusehen. Benutzer/innen, die eine Version dieser Vereinbarung vor einer Änderung angenommen haben, werden spätestens dreißig (30) Tage vor dem Inkrafttreten der neuen Version per E-Mail über die Änderungen dieser Vereinbarung informiert.
- 9.2. Wenn Sie nicht innerhalb von dreißig (30) Tagen nach Erhalt dieser E-Mail Einspruch erheben, gilt dies als Annahme der Vereinbarung. Mit der weiteren Nutzung der VR Motion Learning-Services nehmen Sie die Änderungen an. Wenn wir Sie auffordern, wesentliche Änderungen dieser Vereinbarung anzunehmen und Sie dies ablehnen, so kann die VR Motion Learning GmbH & Co KG gezwungen sein, diese Vereinbarung mit Ihnen zu kündigen, sodass Sie die bereitgestellten VR Motion Learning-Services nicht weiterverwenden können. In der E-Mail mit der geänderten Vereinbarung informiert Sie VR Motion Learning GmbH & Co KG über die 30-tägige Frist, Ihr Recht auf Ablehnung der Vereinbarung und die Folgen, wenn Sie diese Ablehnung nicht mitteilen.

10. Gesundheitswarnung und weitere Hinweise

- 10.1. Manche Personen können unter epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen leiden, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt sind. Videospiele sind geeignet einen epileptischen Anfall auszulösen. Es können auch Personen betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bisher keine Epilepsie aufweist.
- 10.2. Sollte Ihnen bekannt sein, dass Sie oder Familienmitglieder epilepsieähnliche Symptome aufweisen, wenden Sie sich bitte vor der Verwendung an Ihren Arzt. Konsultieren Sie bitte auch vor der Verwendung Ihren Arzt, wenn Sie schwanger, höheren Alters sind, binokulare Sehstörungen oder psychische Erkrankungen haben, oder wenn Sie an einer Herzerkrankung oder anderen schwerwiegenden Erkrankungen leiden.
- 10.3. Um Gesundheitsschädigungen zu vermeiden, raten wir Ihnen
 - nicht zu spielen, wenn Sie müde sind oder Schlaf benötigen;
 - nicht zu spielen, wenn Sie unter Alkohol- oder Drogeneinfluss stehen;
 - nicht zu spielen, wenn Sie verkatert sind;
 - nicht zu spielen, wenn Sie Verdauungsprobleme haben;
 - nicht zu spielen, wenn Sie unter emotionalem Stress oder Angstzuständen leiden oder
 - nicht zu spielen, wenn Sie an Erkältung, Grippe, Kopfschmerzen, Migräne oder Ohrenschmerzen leiden;
 - beim Spielen alle 10 bis 15 Minuten eine Pause einzulegen bzw. alle 30 Minuten eine Pause von mindestens 10 bis 15 Minuten zu machen, auch wenn Sie der Meinung sind, dass Sie keine benötigen;
 - sich mit den Gesundheits- und Sicherheitshinweise in der Bedienungsanleitung Ihres VR-Headsets bekannt zu machen.

- 10.4. Achten Sie beim Spielen darauf, dass Ihre Umgebung umfassend gesichert ist und Sie sämtliche Gefahren beseitigt haben, die Sie, Dritte oder Gegenstände während des Spieles stören, gefährden oder verletzen könnten. Schwere Verletzungen können durch das Stolpern, das Laufen oder Schlagen gegen Wände, Möbel, andere Objekte oder Personen entstehen. Räumen Sie daher vor Spielbeginn einen ausreichend großen Bereich (Referenzgröße: mindestens 3 Meter Höhe und 5 Meter Breite und 5 Meter Länge) frei. Achten Sie besonders darauf, dass Sie sich nicht in der Nähe von Gegenständen befinden, gegen die Sie während - oder direkt nach - der Verwendung des Headsets stoßen oder auf die Sie stürzen könnten wie andere Personen, Objekte, Treppen oder Stufen, Rampen, Gehweg(e), Balkone, offene Türen, Fenster, Möbel, offenes Feuer (wie Kerzen oder Feuerstellen), Deckenventilatoren, oder Beleuchtungskörper, Fernsehgeräte oder Monitore, oder ähnliche Gegenstände.
- 10.6. Um die Verletzungsgefahr zu minimieren, ist es ratsam, dass Sie eine andere Person als „Aufpasser(in)“ beim Spielen heranziehen.
- 10.7. Es liegt in Ihrer Verantwortung, geeignete Maßnahmen zu treffen, um zu verhindern, dass Personen (insbesondere Kinder) oder Haustiere, die nicht verstehen, dass Ihre Wahrnehmung begrenzt ist, Ihren Spielbereich betreten. Weiters sollten Sie sicherstellen, dass Ihr Spielbereich eine flache, feste und ebene Oberfläche hat, ohne dass Teppichböden oder Teppiche, unebene Oberflächen oder ähnliche Gefahren auftreten. Entfernen Sie Stolperfallen aus dem Spielbereich, bevor Sie das Headset benutzen.
- 10.8. Die virtuelle Realität lenkt Sie von Ihrer tatsächlichen Umgebung ab und versperrt Ihre Sicht auf diese. Denken Sie daran, dass Sie bei der Verwendung des Headsets möglicherweise nicht bemerken, dass Personen und Haustiere Ihren Spielbereich betreten.
- 10.9. Unterbrechen Sie das Spiel sofort, falls irgendwelche der folgenden Symptome auftreten:
 - Krampfanfälle, unwillkürliche Bewegungen oder Ohnmacht;
 - Sehbeeinträchtigungen, Augen- oder Muskelzucken;
 - Schwindel, Orientierungslosigkeit;
 - Gleichgewichtsstörungen, Störungen der Hand-Augen-Koordination;
 - Übelkeit, Schläfrigkeit, Erschöpfung;
 - Ähnliche Symptome einer Reisekrankheit oder Seekrankheit.
- 10.10. Genau wie bei den Symptomen, die auftreten können, wenn Menschen von Bord eines Schiffes gehen, können Symptome, die durch die Wirkung der virtuellen Realität auftreten, andauern und Stunden nach der Nutzung noch stärker werden. Diese Symptome können alle vorher genannten Symptome einschließen, ebenso wie übermäßige Schläfrigkeit und eine verminderte Multitasking-Fähigkeit. Diese Symptome könnten ein erhöhtes Verletzungsrisiko darstellen, wenn Sie gewohnten Aktivitäten in der realen Welt nachgehen.
- 10.11. Es ist wichtig, dass Sie
 - ausreichend Platz zum Spielen haben und sämtliche Hindernisse entfernen, die Sie beim Spielen behindern könnten. Beim Spielen kann es sein, dass sie nicht alles sehen oder hören können, was um Sie herum passiert. Sie sind zu jedem Zeitpunkt dafür verantwortlich, eine sichere Umgebung für die Verwendung zu schaffen und aufrechtzuerhalten.
 - die Lautstärke so einstellen, dass Sie Umgebungsgeräusche während des Spiels noch hören können und Ihr Gehör keinen Schaden nimmt.
 - Symptome von Epilepsie und sonstigen Gesundheitsbeeinträchtigungen mit Ihrem Arzt zu besprechen, bevor Sie spielen.
 - bei Auftreten von Beschwerden sofort aufhören zu Spielen.

11. Sonstiges

- 11.1. Die Europäische Kommission stellt eine Plattform zur Online-Streitbeilegung (OS-Plattform) zur Verfügung. Sie erreichen diese unter <https://ec.europa.eu/consumers/odr/>. Bitte beachten Sie, dass die VR Motion Learning GmbH & Co KG nicht verpflichtet ist, bei einem Streitbelegungsverfahren vor einer Verbraucherschlichtungsstelle teilzunehmen, sich aber im Einzelfall dazu entschließen kann.
- 11.2. Das UN-Übereinkommen über Verträge über den Internationalen Warenkauf findet keine Anwendung für diese Vereinbarung oder für Streitigkeiten, die sich aus oder im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung ergeben.
- 11.3. Beachten Sie die Allgemeinen Geschäftsbedingungen der VR Motion Learning GmbH & Co KG, Datenschutzerklärung und die Widerrufsbelehrung.