Môj rozhovor s majiteľom firmy Sense Arena Danielom Benešom na tému Hokej vo virtuálnej realite mi odhalil veľa zaujímavosti ohľadom prevádzkovania VR služieb pre športovcov . Hlavným predajným faktorom alebo propagačným nástrojom pre tréning vo VR je jeho veková neobmedzenosť a kompaktnosť v dnešnej podobe. V minulosti bolo jediným riešením mať k systému herný počítač alebo podobne výkonný počítač, no dnes vďaka standalone headsetom ako Oculus Quest je možné používať VR trénovanie prakticky kdekoľvek , kde má človek dosť miesta.

Ďalším faktorom je, napríklad pre hokej, že človek nemusí zbierať puky ,pretože fyzicky ani neexistujú a v simulácií sa po skončení "respawnujú" . V podobnom duchu sa nesie tak isto faktor , že vaši spoluhráči vo VR sa neunavia . Môžete preto trénovať takmer ľubovoľné cvičenia koľko vládzete. Odporúčané je však neprekračovať cca 200minut týždenne tréningov vo VR. Firma Sensa Arena si získala podporu aj v zámorí kde podpísali zmluvu so štyrmi NHL tímami a momentálne majú 1500 zákazníkov ktorý si platia mesačnú subskripciu ich produktu na doma. Prakticky je možné pre kohokoľvek si zaobstarať ich produkt aj na komerčné účely za podmienok navýšenej subskripcie.