



Términos y Condiciones: Oculus Quest 2

A todo el público en general se les informa los lineamientos de seguridad y condiciones para poder jugar **Oculus Quest 2**:

- Los jugadores deberán contar con al menos 7 años cumplidos para poder jugar con el Oculus Quest 2 ***(El visor no tiene un tamaño adecuado para niños pequeños y podría provocar molestias o efectos adversos a la salud. Recordemos que los niños se encuentran en un periodo crucial para el desarrollo de la visión).***
- Queda estrictamente prohibido introducir alimentos y bebidas de cualquier tipo en la sala de Oculus Quest 2, contamos con una zona especial para ello.
- En caso de que el jugador solicitante sea menor de edad, el padre, madre o tutor deberá firmar los términos y condiciones para poder usar el equipo ***(en caso de daño al equipo el padre o tutor deberá cubrir los daños ocasionados).***
- No se recomienda el uso del equipo en caso de padecer alguna enfermedad tal como: epilepsia, si estas embarazada, si tienes anomalías de visión, trastornos psiquiátricos o si tienes alguna afección cardiaca.
- Se recomienda no utilizar el Oculus Quest 2 en caso de: agotamiento, falta de sueño, haber consumido alcohol o drogas, problemas de estrés o fatiga.
- Es importante que si tienes algún dispositivo electrónico lo dejes fuera de la red de seguridad del Oculus Quest 2, ya que **el equipo contiene imanes y componentes que pueden afectar el funcionamiento de los aparatos electrónicos cercanos como: marcapasos cardiacos, audífonos y desfibriladores y teléfonos celulares.**
- Si sientes algún tipo de mareos o te sientes desorientado, deberás retirarte el visor hasta poder incorporarte y posteriormente podrás continuar. Se recomiendan periodos de descanso de 2 minutos, por cada 30 minutos de uso continuo. En caso de optar por vivir tu experiencia inmersiva sentado, solicita un asiento a un asesor y te lo podrá proporcionar (algunos juegos no se pueden experimentar en esta posición).

Espacio de Juego

El Oculus Quest 2 solo debe usarse en el interior de la sala de Oculus de Xtreme Pro Gaming, respetando los límites de seguridad, marcados por la línea de precaución en el piso. Despeje su espacio de objetos con los que no interactuará antes de ponerse el visor y asegúrese de que haya una zona libre alrededor de su espacio de actividades. En caso de asistir con acompañantes, pídeles que permanezcan lejos de su zona de seguridad, así como no introducir objetos que puedan provocarle un accidente.





Configuración del Límite Guardián

- Verifique que el Límite Guardian (**red de seguridad**) coincida con las líneas de precaución del piso, esto le permitirá moverse con seguridad en las diferentes experiencias del mundo virtual o mixto. El Límite Guardian aparecerá en su experiencia de realidad virtual cuando esté cerca o tocando su borde **y se encenderá de color rojo, regresando la visión de los objetos que le rodean.** Cuando regrese al centro de su zona de seguridad, volverá a la experiencia inmersiva.
- Tenga en cuenta que es posible que el Límite Guardian no pueda detectar personas o mascotas que ingresen a su área de juego, por lo tanto, asegúrese que permanezca en la zona de seguridad.

Cuidando tu Oculus Quest 2

Al igual que otros productos de juegos y medios, su sistema Oculus Quest 2 VR es un equipo electrónico sensible.

- Mantenga su dispositivo alejado de la luz solar directa y lejos de objetos afilados, fuentes de calor o líquidos.
- Es posible que en algunos juegos le pidan tomar objetos o aventarlos, cuide que los controles y/o visor no salgan del Límite Guardian, así como no golpearlos entre sí.
- Queda estrictamente prohibido introducir alimentos en la Sala de Oculus ya que cualquier alimento o bebida derramada podría ocasionar algún accidente a los jugadores.

Condiciones Generales

Es responsabilidad de los participantes respetar los términos y condiciones del uso de Oculus Quest 2, así como el trato cordial hacia el personal y demás jugadores del centro de videojuegos. Xtreme Pro Gaming no se hace responsable por los daños ocurridos en la salud del participante o a causa de las interacciones con otros jugadores dentro de la red virtual. En caso de irrumpir las normas de convivencia del centro, nos reservamos el derecho de admisión.

Nombre y Firma del jugador

Nombre y Firma del responsable

