

INFORMACJE KONSUMENCKIE
OGÓLNE OSTRZEŻENIA DOTYCZĄCE ZDROWIA

OSTRZEŻENIE: PRZECZYTAJ ZANIM ZAGRASZ

Niektóre osoby mogą doświadczać objawów epilepsji w kontakcie z migoczącym światłem lub jego określonymi kombinacjami. Narażenie na określone

wzory lub kombinacje świetlne podczas korzystania z komputera lub gier wideo może u takich osób wywołać ataki epilepsji. W określonych warunkach

objawy takie mogą wystąpić nawet u osób, które nigdy wcześniej nie cierpiały na tego typu schorzenia.

Jeśli ty lub ktoś z twoich bliskich cierpi na epilepsję, przed przystąpieniem do gry skonsultuj się z lekarzem. Jeśli w trakcie gry na konsoli lub na komputerze

zauważysz u siebie którykolwiek z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, skurcze mięśni lub gałek ocznych, utratę świadomości,

dezorientację, mimowolne ruchy lub konwulsje, NATYCHMIAST przerwij grę i skonsultuj się z lekarzem.

Wskazówki umożliwiające zmniejszenie ryzyka wystąpienia napadów padaczkowych oraz innych problemów zdrowotnych:

- Osoby cierpiące na poważne schorzenia, kobiety w ciąży, osoby starsze i osoby z wszczepionymi urządzeniami medycznymi powinny zasięgnąć porady
- lekarza, zanim rozpoczną grę.
- Osoby zmęczone lub znajdujące się pod wpływem leków bądź narkotyków powinny unikać grania.
- Oczy gracza powinny się znajdować jak najdalej od ekranu.
- Słuchanie głośnych dźwięków przez słuchawki grozi utratą słuchu.
- Podczas gry należy utrzymywać wygodną pozycję ciała, aby uniknąć zdrętwienia, zesztywnienia lub innego dyskomfortu.
- W trakcie rozgrywki należy robić regularne przerwy. Długość i częstotliwość wymaganych przerw mogą być różne dla różnych osób.
- W przypadku odczuwania jakiegokolwiek dyskomfortu należy przerwać grę.

DODATEK DOTYCZĄCY WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI (VR)

Aby grać w gry wideo z opcją Wirtualnej Rzeczywistości (VR), należy mieć specjalny kompatybilny hełm lub inne niezbędne urządzenie (szczegółowe

informacje są dołączane do poszczególnych gier).

Wskazówki pozwalające w pełni cieszyć się zabawą w wirtualnej rzeczywistości. Przed skorzystaniem z gry wideo w trybie VR należy przeczytać poniższe

informacje. Pozwolą one uniknąć urazów i szkód materialnych:

PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY VR:

- Należy się upewnić, że wokół gracza i nad nim jest wystarczająco dużo wolnego miejsca.
- W pobliżu nie mogą się znajdować żadne przeszkody, takie jak m.in. inne osoby, zwierzęta czy meble.
- Nie należy grać w pobliżu schodów, okien ani źródeł wysokich temperatur.
- W trakcie rozgrywki należy uważać na leżące w pobliżu kable i połączenia, ponieważ potknięcie się o nie lub wyrwanie ich może spowodować urazy lub szkody materialne.
- Należy ostrożnie korzystać z kontrolerów, trzymając je mocno podczas rozgrywki i zawsze korzystając z odpowiednich pasków. Uderzenie innej osoby lub przedmiotu kontrolerem może spowodować urazy lub szkody materialne. Podobny skutek może mieć wypuszczenie kontrolera z rąk w trakcie gry.
- Głośność powinna być niska, tak aby nie wpływała na świadomość otoczenia w trakcie rozgrywki.
- Osoby, u których w przeszłości występowały objawy padaczki, powinny zasięgnąć porady lekarza, zanim zagrają w grę VR.

W TRAKCIE ROZGRYWKI:

- Wirtualna rzeczywistość może powodować całkowite zanurzenie w rozgrywce i stwarzać wrażenie dużego realizmu, co może wywoływać konkretne
- reakcje ze strony mózgu lub ciała. W przypadku wystąpienia objawów choroby lokomocyjnej, zaburzenia równowagi lub ograniczenia koordynacji
- wzrokowo-ruchowej należy przerwać rozgrywkę w grze VR. Dopóki wszystkie takie objawy nie miną, nie należy brać udziału w żadnych czynnościach,
- które mogą mieć poważne konsekwencje — w szczególności nie należy prowadzić pojazdów ani obsługiwać maszyn.
- Niektóre rodzaje gier, w szczególności zawierające przemoc, elementy grozy lub intensywną akcję, mogą powodować wzrost ciśnienia krwi, przyspieszenie
- pracy serca, napady paniki, utratę przytomności lub inne negatywne skutki. W razie wystąpienia takich objawów należy natychmiast przerwać grę.
- Należy pamiętać, że obiekty symulowane pojawiające się w grach VR nie istnieją w prawdziwym życiu, a próby wchodzenia w interakcję z takimi obiektami
- symulowanymi tak jak z prawdziwymi przedmiotami (np. próby siadania na wirtualnym krześle) mogą prowadzić do urazów.
- Zaleca się pozostawanie w pozycji siedzącej.
- Nie należy wkraczać bez pozwolenia na teren należący do innych osób.
- Zaleca się robienie przerw w rozgrywce co 10–15 minut.

Należy także przeczytać wszystkie ostrzeżenia dotyczące zdrowia i bezpieczeństwa zamieszczone w instrukcjach urządzeń/hełmów VR.

Przed rozpoczęciem rozgrywki w grze VR należy uważnie zapoznać się z tymi informacjami.

OSTRZEŻENIE

Gry wideo to produkty o charakterze wyłącznie rozrywkowym. Czynności w grze są wykonywane przez postaci wirtualne i nie należy ich powtarzać w

rzeczywistości. Tego typu zachowania grożą poważnymi urazami lub szkodami materialnymi.

OZNACZENIA WIEKOWE PEGI

PEGI (Pan European Game Information) to europejski system klasyfikacji gier komputerowych, który pomaga rodzicom i graczom ocenić, czy dana gra jest odpowiednia dla określonego wieku. System ten został wprowadzony w 2003 roku i jest stosowany w większości krajów europejskich.

Kategorie wiekowe PEGI

1. **PEGI 3** – Gra odpowiednia dla wszystkich grup wiekowych. Nie zawiera treści, które mogłyby przestraszyć najmłodszych graczy. Przemoc, jeśli występuje, ma charakter humorystyczny (np. kreskówkowe postacie uderzające się nawzajem bez efektów realistycznej przemocy).
2. **PEGI 7** – Gry mogą zawierać elementy, które mogą być nieco straszne dla najmłodszych dzieci. Przemoc nadal ma charakter bardzo łagodny i nie jest realistyczna.
3. **PEGI 12** – Przemoc w grach jest bardziej realistyczna, ale nie ukazuje szczegółowych obrazów. Gry mogą zawierać wulgaryzmy o łagodnym nasileniu oraz odniesienia do hazardu.
4. **PEGI 16** – Gry przeznaczone dla starszych nastolatków. Przemoc może być bardziej realistyczna, a także mogą pojawić się sceny o charakterze erotycznym, używki (alkohol, papierosy, narkotyki) czy wulgarny język.
5. **PEGI 18** – Gry przeznaczone wyłącznie dla dorosłych. Zawierają realistyczną przemoc, brutalność, drastyczne sceny, a także mogą przedstawiać treści o charakterze seksualnym i nawiązywać do używek.

Dodatkowe oznaczenia treści

Oprócz wieku, gry otrzymują także ikony wskazujące na zawartość, np.:

- **Przemoc** (ikona pięści)
- **Wulgarny język** (dymek z przekleństwem)
- **Strach** (ikona pająka)
- **Hazard** (karty do gry)
- **Narkotyki** (strzykawka)
- **Dyskryminacja** (ikona człowieka z przekreśleniem)
- **Zakupy w grze** (koszyk) – informuje o mikropłatnościach.