

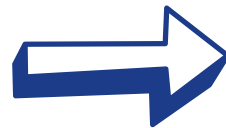
# QUE DEBEMOS SABER SOBRE "FORNITE?"

## EN QUE CONSISTE?

Xogo online de disparos (shooter). 100 xogadores e xogadoras lánzanse dende un avión cara a unha illa onde recollen armas, constrúen estruturas seguras e xeran tácticas mentras unha tormenta lles rodea reducindo cada vez máis o espazo de xogo. O obxectivo é ser o último ou última en sobrevivir.

## MODOS DE XOGO. CON QUEN XOGAN?

Individual	"Squad" Equipos de 4
Parellas	50 vs 50



Poden ser amizades que deciden xogar xuntas ou persoas que probablemente non se coñecen e cos que terán **comunicación directa** mediante un chat ou micrófono.

## POR QUE RESULTA TAN ATRACTIVO?

É un xogo gratuíto e moi accesible

É multiplataforma, pódese acceder desde diferentes dispositivos (ordenador, tablet, móbil...)

As partidas son rápidas (20 minutos aproximadamente)

A mecánica do xogo é sinxela pero difícil de dominar (chega a multitude de persoas e mantenas)

Conta con mulleres protagonistas que atraen tamén ao público feminino (o 35 % son xogadoras, algo inusual neste tipo de xogos)



# QUE DEBEMOS SABER SOBRE "FORNITE"?

## CAL É A IDADE RECOMENDADA?



PEGI (Pan European Game Information): É o sistema europeo que clasifica o contido dos videoxogos e pode axudar ás familias para tomar decisións informadas.

A idade recomendada para este xogo é **máis de 12 anos** (PEGI-12)

## POR QUE?

**Violencia:** aínda que exclúe o sangue é un xogo de violencia e armas

**Chat en liña:** durante o xogo establécese unha comunicación directa con outras persoas que poden ser coñecidas ou descoñecidas.

**Micro transaccións:** Pódense realizar compras dentro do xogo para cambiar a aparencia de personaxes.

## QUE PODEMOS FACER AS FAMILIAS?

Establecer un criterio único na familia para as regras relacionadas cos videoxogos

Encargarnos de que o uso do videoxogo sexa nun espazo común da casa

Debemos concretar un horario e regras específicas segundo a idade

Dar un tempo limitado e acordado para xogar (non por o número de partidas, xa que é variable)

Asegurarnos de que xoga con xente coñecida

Non condicionar a súa accesibilidade ao rendemento escolar

Non esquecer que os videoxogos son unha opción de lecer máis, non a única