

فواید بازی‌های رایانه‌ای

گاهی بازی‌های رایانه‌ای را موجب اجتماع‌گریزی، اضافه‌وزن یا افسردگی می‌دانند، اما محققان از راه تحقیق به این نتیجه رسیده‌اند که بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند تغییرات مثبتی در مایجاد کرده و ذهن و بدنمان را تقویت کنند.

بازی می‌تواند به تقویت مهارت‌های فیزیکی کمک کند. تشخیص داده شده که کودکان پیش‌دبستانی‌ای که به بازی‌های تعاملی - مانند آنچه روی Wii منتشر شده - مشغول می‌شوند، مهارت‌های حرکتی بهتری را به نمایش می‌گذارند و قادرند در شوت کردن، گرفتن توپ و پرتاب آن بهتر از کودکانی عمل کنند که اهل بازی‌های رایانه‌ای نیستند. در یک بررسی دیگر روی جراحانی که در بوستون کار ریزجراحی انجام می‌دهند، دیده شد آنهايي که بازی می‌کنند از دیگران ۲۷ درصد سریع‌تر عمل کرده و ۳۷ درصد کمتر دچار خطا می‌شوند. بازی کردن، مهارت دیداری را هم بهبود می‌دهد؛ به‌خصوص در زمینه تشخیص طیف‌های خاکستری که واقعا می‌تواند در رانندگی در شب، هدایت هواپیما و خواندن عکس‌های اشعه ایکس کمک کند.

بازی‌ها به کارکردهای مختلف مغز مانند تصمیم‌گیری نیز کمک می‌کنند. کسانی که بازی اکشن را تجربه می‌کنند، ۲۵ درصد سریع‌تر از دیگران با همان میزان دقت تصمیم‌گیری می‌کنند. همچنین تحقیقات نشان داده گیم‌رها می‌توانند شش بار در ثانیه تصمیم گرفته و طبق آن عمل کنند که این چهار برابر سریع‌تر از اکثر افراد است. در یک بررسی دیگر از سوی محققان دانشگاه روچستر نیویورک، مشاهده شد گیم‌رهای باتجربه قادرند بدون گیج شدن، همزمان به شش چیز توجه کنند؛ در حالی که میزان عادی برای اکثریت، چهار چیز است. بازی می‌تواند در درمان اختلالات روانی هم موثر باشد. در دانشگاه اوکلند در نیوزیلند، محققان از ۹۴ فرد جوان مبتلا به افسردگی خواستند بازی سه‌بعدی فانتزی‌ای به نام SPARX را بازی کنند و در موارد متعددی، علائم افسردگی بیش از میزان معمول در درمان‌های عادی کاهش یافت. تیم تحقیقاتی دیگری در دانشگاه آکسفورد به این نتیجه رسیده که پرداختن به بازی تیریس پس از یک تجربه بسیار ناگوار - در تحقیق صورت گرفته، تصاویری دلخراش از جراثیم و مرگ استفاده شد - می‌تواند مانع از یادآوری‌های ناخوشایند شود!

البته تاثیرات ناشی از بازی همیشه مثبت نیست. محققان دانشگاه ایندیانا، اسکن‌های مغزی از مردان جوان گرفتند و به این نتیجه رسیدند که بازی‌های خشن می‌تواند حتی پس از یک هفته عملکرد مغز را تغییر دهد و با اثرگذاری روی بخشی از مغز که بر کنترل احساس اثر می‌گذارد، موجب رفتارهای پرخاشگرانه‌ای در فرد بشود.

منبع: Britishcouncil.org

آگهی مشفودی

برگ سبز و سبند کمپانی خودرو MVMX33 مدل ۱۳۹۵ رنگ سفید به شماره پلاک ۵۸۱ ۳۷۵ ایران ۶۵ و شماره شاسی NATGBAYLXG1009412 و شماره موتور MVM484FBDG009363 به نام محمود اسدی مقفود گردیده و فاقصد اعتبار است.



نقد و بررسی بازی Outer Wilds

گمگشته کهکشان

سباوش شهبازی

در Outer Wilds، همه چیز سریع، کوتاه و مختصر است. ابتدا، به‌خصوص با شروع تند و تیزش، ممکن است توقع خود را پایین بیاورید و فکر کنید با یک تجربه کاوشگرانه ساده و سطحی روبه‌رو هستید، اما هر چه بیشتر به پیش می‌روید، با معماها و مسائل مختلفی روبه‌رو می‌شوید که اعتماد شما را به این اثر بیشتر کرده و به فضای جذابش وابسته می‌کند.

وقت تلاست

در بازی Outer Wilds، بازیکن نقش فضانوردی را بر عهده دارد که کار را از کمپ‌زدن در سیاره‌ای در نزدیکی موشکش آغاز می‌کند. طی ۲۲ دقیقه اول بازی، خورشید منطقه به حالت ابرنواختر یا supernova - انفجاری عظیم که اجرام آسمانی عظیم، با آن به عمر خود پایان می‌دهند - وارد شده و بازی را به پایان می‌برد. البته بازی باز هم از آن نقطه آغاز می‌شود. سپس بازیکن تشویق می‌شود «کهکشان غریب و منسجم» را کاوش کرده و به چگونگی سر در آوردن فضاورد از آنجا، چرایی ابرنواختری شدن خورشید، اسرار نومی - نژادی فضایی که کهکشان را بنا کرده - و اسراری پی‌ببرد که از آنها در تکرارهای دیگر و توسعه کاوش در بازی بهره گرفته خواهد شد.

برای مثال، به‌منظور استفاده از موشک، بازیکن باید فضاورد را به یک رصدخانه محلی هدایت کند که کدهای پرتاب در آن قرار دارند. با انجام هریک از این اهداف، آنها به حافظه بازی منتقل شده و در اجراهای بعدی، انجام‌شده تلقی خواهند شد. بنابراین، در اجرای بعدی، بازیکن می‌تواند یکرأسست به سمت موشک رفته و با استفاده از کدهای به دست آمده، آن را فعال و پرتاب کند. با این که هر ۲۲ دقیقه یک بار، کهکشان بازی خود را تکرار می‌کند، بخش‌هایی از آن دچار تغییر خواهند شد و قسمت‌هایی از آن تنها در موارد خاص در دسترس خواهند بود. از جمله دو سیاره‌ای که بسیار نزدیک به هم می‌شوند؛ طوری که خاک یکی به دیگری می‌ریزد و همین در تکرارهای بعدی آن را از دسترس خارج می‌کند.

شخصیت اصلی بازی، دو حد سلامتی و اکسیژن دارد که با هر بازگشت او به موشک پر می‌شوند. در صورت تمام شدن سلامتی یا اکسیژن کاراکتر، او خواهد مرد، اما در سیاره مادر به بازی باز خواهد گشت.

کاوشی کهکشانی

شما برگریده شده‌اید تا به ستارگان سفر کرده و به سؤال «ما که هستیم و از کجا آمده‌ایم» جواب بدهید. این سؤال‌ها شما را به کاوش منظومه خورشیدی خود ترغیب کرده و جانتان را به خطر می‌اندازد تا بویی از حقیقت ببرید. همراهتان هیچ ندارید جز مترجمی به‌دردبخور و ابزاری برای تشخیص چیزهایی مانند درخواست‌های کمک یا گازهای نامرئی. شما وظیفه دارید پرده از وجود حیات دیگر در کهکشان بردارید. معماری‌های عصری فراموش‌شده بر سطح بیشتر سیارات، نوشته‌های بیگانه قابل ترجمه و نشانه‌های دیگر، چیزهایی هستند که با کنار هم گذاشتن‌شان می‌توانید به تاریخ تمدن‌های گذشته پی ببرید.

همان طور که گفته شد، هر ۲۲ دقیقه، بازی با انهدام خورشید به پایان می‌رسد و از اول آغاز می‌کند و هر بار، یافته‌های دفعات قبل را یدک خواهید کشید. هر بار که خورشید به خاموشی می‌رود، با صحنه‌ای تماشایی روبه‌رو می‌شوید و هر نابودی، زیبایی‌های دلبرانه خاص خود را دارد؛ به‌خصوص اگر با دست پر از دنیا بروید!

هر چه می‌یابید، در ژورنال‌تان ثبت شده و

Outer Wilds

سازنده	Mobius Digital
ناشر	Annapurna Interactive
پلتفرم	PC
سبک	کاوشگری جهان باز

با رنگ‌های مختلف کدگذاری می‌شود و همه اینها با اتصال به هم، شالوده داستان را می‌سازد. این که چه زمانی کدام موضوع را پی گرفته و دنبالش بروید، دست شماست. از این لحاظ، آزادی نسبتاً خوبی در اختیار دارید و هر موفقیتی که به دست بیاورید، احساس مسرت واقعی در شما ایجاد خواهد کرد.

بدون راهنمایی پیش روید

نویسنده‌ی خوب، حتی کوچک‌ترین کشف‌ها را هم برایتان جذاب خواهد کرد. دیالوگ‌های حساب‌شده، کاری می‌کند که حتی در عادی‌ترین دیالوگ‌ها هم به حقایقی جالب از داستان پی ببرید. مثلاً ممکن است از زبان چند کودک بشنوید که برای بازی به غارهای تاریک در محلی خاص می‌روند و همین سرنخی خواهد بود برای کشف یکی از مکان‌های مخفی بازی. در مقابل، ممکن است با درخواست‌های خفیف کمکی هم روبه‌رو شوید که هرگز به مقصد نرسیده‌اند یا حتی نقشه‌های پیچیده مربوط به ابداعات بیگانه‌ای که از تمدن‌های قبلی به جا مانده و بوی خطر می‌دهند. شما به‌راحتی می‌توانید به نام‌های پرتکرار دیگران در یافته‌هایتان وابسته شوید، حتی وقتی می‌دانید بسیاری‌شان عاقبت خوشی ندارد.

در این بازی، سیستم راهنمایی خاصی وجود ندارد. از این رو هر کشف جدید، به مثابه یک اتفاق براننده و خوشایند رخ می‌نماید. حل هر معما، به کشف معماهای دیگر منجر می‌شود که هر بار، مانند آجری بر برجی بلند و بالا روی قبلی‌ها قرار گرفته و جذابیت اثر را بیشتر می‌کند.

سیاره‌ها و اجرام سماوی دیگری که قادر به جست‌وجو در آنها هستید، تعداد چندان زیادی ندارند، اما تفاوت‌های بسیارشان، آنها را متمایز می‌کند. برای مثال دو سیاره‌ای که مانند ساعت شنی عمل می‌کنند و قبل‌تر هم اشاره شد که با هر میزان تبادل شن، قسمت بیشتری برای جست‌وجو باز می‌شود. یا مثلاً ستاره دنباله‌داری که سطح یخی‌اش، روی هزارتویی از غارها را پوشانده است که تنها در صورتی باز می‌شوند که زیاد به خورشید نزدیک شده و نور آن، یخ سطح را آب کند.

شاید بزرگ‌ترین مانع بر سر لذت بردن از این بازی، کنترل‌های حرکتی بیش از حد سخت آن باشد. در هر حال، اگر به بازی‌های کاوشگرانه علاقه دارید، این عنوان را دریابید!



بازی‌کده



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۷۱۲۴ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید