Projekt realizowany jest w ramach projektu grantowego „Generator Innovacji. Sieci Wsparcia" finansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020. Partnerem projektu jest Polsko-Amerykańska Fundacja Wolności w ramach Programu „Uniwersytety Trzeciego Wieku – Seniorzy w akcji".

Rezultat C1R1

Lista rekomendowanych gier komputerowych w zależności od opisywanych dysfunkcji oraz możliwości poznawczych i ruchowych osoby starszej-zależnej

Fruit Ninja

Poziom	● ○ ○ ○ ○
Sterowanie	**Kinect**

Producent:	Halfbrick Studios
Data wydania:	2010
Polska wersja językowa:	NIE
Gatunek:	zręcznościowa
Sprzęt:	Xbox z zestawem Kinect
Wersja:	cyfrowa
Ilość graczy:	1 - 4
Cena:	ok. 60 zł

Opis gry

Fruit Ninja to ciesząca się dużym zainteresowaniem zręcznościowa produkcja, w której gracze z werwą rozcinają na części niezliczone ilości soczystych owoców. W grze wcielamy się w tytułowego wojownika ninja, tnącego na wszelkie możliwe sposoby najróżniejsze gatunki owoców. Na ekran telewizora przenoszony jest nasz cień, widoczne są również wykonywane rękami cięcia. Podczas rozgrywki z dołu ekranu wyrzucane są kolejno banany, cytryny, jabłka, borówki, truskawki i inne specjały, a naszym zadaniem jest jak najszybsze ich posiekanie na jak najdrobniejsze kawałki. Za dokonanie tego w stosownie szybki i wyrafinowany sposób nagradzani jesteśmy odpowiednią liczbą punktów. Produkcja oferuje graczom kilka różnych trybów gry. Najprostszy z nich to tryb *ZEN*, który polega na swobodnym przecinaniu jak największej ilości owoców w trakcie 90 sekund. Jest on całkowicie pozbawiony efektu rywalizacji oraz wszelkich pułapek (np. bomb), które mają utrudnić rozgrywkę. Tryb *KLASYCZNY* pozwala na rozwijanie historii kolejnych wojowników ninja, w których się wcielamy. Zabawa kończy się w chwili, gdy nie uda nam się przekroić trzech owoców lub gdy trafimy ostrzem na bombę. *ARCADE* jest zdecydowanie najtrudniejszy, spośród wszystkich trybów gry, gdyż jest bogaty w różne utrudnienia oraz wymaga sporego balansowania własnym ciałem. Czwarty i ostatni tryb, *PARTY*, jest nastawiony na rywalizację grupową i umożliwia jednoczesną zabawę dwóm do czterech osób. Ekran w sposób przejrzysty jest współdzielony, a każdy gracz ma za zadanie zdobyć niezależnie jak najwięcej punktów.

Rekomendowany sposób gry

Warto rozpocząć przygodę z grami wideo właśnie od tego tytułu. W prosty sposób pozwala on pokazać możliwości konsoli Xbox i systemu Kinect. Nasze doświadczenia pokazują, że nawet osoby z zaawansowanym procesem dementywnym lub poważnymi dysfunkcjami fizycznymi chętnie grają w tą grę. W obu przypadkach senior powinien grać ze współgraczem, którego zadaniem jest motywowanie go do gry oraz zachęcanie do wykonywania prawidłowych, jak najszybszych ruchów rękami.

Polecamy szczególnie dwa tryby rozgrywki – *ZEN* i *PARTY*. Pierwszy z nich jest idealny dla osób stykających się po raz pierwszy w życiu z konsolą do gier wideo. Rekomendujemy, aby w tym trybie współgraczem była osoba, która ukończyła 16 rok życia. Z powodzeniem mogą w niego grać osoby z różnymi deficytami poznawczymi i fizycznymi (również z jednostronnym niedowładem kończyn górnych). Drugi tryb, *PARTY*, polecamy osobom, które mają znacznie ograniczoną ruchomość stawów barkowych, poruszają się na wózku lub też, kiedy współgraczem jest dziecko. Umożliwia on podzielenie ekranu na dwie części, co ułatwia kontrolę ruchową w grze oraz uniemożliwia zdominowanie rozgrywki przez jedną osobę.

Współgracze

- Senior zależny – Dziecko (*tryb PARTY*);
- Senior zależny – Nastolatek (*tryb PARTY*);
- Senior zależny – Osoba dorosła (*tryb ZEN*);
- Senior zależny – Senior (*tryb ZEN*)

Squid Hero

Poziom	● ○ ○ ○ ○
Sterowanie	**Kinect**

Producent:	Virtual Air Guitar Company
Data wydania:	2015
Polska wersja językowa:	NIE
Gatunek:	zręcznościowa
Sprzęt:	Xbox z zestawem Kinect
Wersja:	cyfrowa
Ilość graczy:	1 - 2
Cena:	ok. 35 zł

Opis gry

Squid Hero to zabawna gra zręcznościowa, w której wcielamy się w rolę kałamarnicy, mającej za cel uratowanie świata przed nadejściem nowej epoki lodowcowej. Naszym zadaniem jest przemierzanie wodnego świata, rozbijanie tysiąca pojawiających się na ekranie kawałków lodu za pomocą macek sterowanych rękami oraz pokonywanie antagonistów. Gra wykorzystuje system Kinect, umożliwiając łatwe i intuicyjne sterowanie główną postacią. Pozwala ona również na przejście całej gry w 2-osobowym trybie współpracy. Gra składa się z 25 plansz i 5 poziomów trudności. Plansze zbudowane są z zadań wymagających poruszania rękami, a także w przypadku części wyścigowej – tułowiem.

Rekomendowany sposób gry

Przed rozpoczęciem rozgrywki, należy bezwzględnie zadbać o bezpieczeństwo grających. Gra, szczególnie we fragmentach wyścigowych, wymaga balansowania ciałem, co może być niebezpieczne dla osób z ograniczoną mobilnością lub zaburzeniami równowagi. Z tego powodu wskazane jest, aby grały one w nią z pozycji siedzącej. Dodatkowo, system gry wymusza na grających pozostanie w tej samej odległości od siebie, aby nie uderzać się rękami. Sugerowany dystans jest pokazywany przed rozpoczęciem rozgrywki i pozwala na ustawienie siedzisk we wskazanych miejscach w przestrzeni. Utrzymanie tej samej odległości między graczami jest dobrym rozwiązaniem w przypadku gry z dziećmi, ponieważ uniemożliwia to zdominowanie przez nie rozgrywki i wymusza kooperację współgrających.

W przypadku gry z osobami starszymi-zależnymi, rozgrywkę należy rozpocząć od planszy 1-1, która wprowadza gracza w świat gry i prezentuje właściwy sposób sterowania. Należy motywować seniorów do samodzielnego ich wykonania, a jeśli trzeba – dodatkowo je im pokazać, stając na wysokości telewizora. Dla utrwalenia pożądanych ruchów, można tą planszę powtórzyć z seniorem kilkukrotnie. W przypadku osób ze znacznym spowolnieniem psychoruchowym lub parkinsonizmem, które mogą mieć trudność z inicjowaniem gestów, można stanąć za ich krzesłem, wziąć ich ręce w swoje dłonie i w ten sposób, wspólnie je wykonywać. W elemencie wyścigowym planszy podobnie – stajemy za seniorem, chwytamy jego dłonie w swoje oraz delikatnie wymuszamy na nim zmiany położenia tułowia, balansując przy tym własnym ciałem. Sugerujemy, aby pomoc tą zapewniała dodatkowa osoba – animator, który będzie w ten sposób niejako „trzecim" grającym.

Kinect Sports Rivals - Kręgle

Poziom	● ○ ○ ○ ○
Sterowanie	**Kinect**

Producent:	Rare
Data wydania:	2014
Polska wersja językowa:	TAK
Gatunek:	zręcznościowa
Sprzęt:	Xbox z zestawem Kinect
Wersja:	cyfrowa, pudełkowa
Ilość graczy:	1 - 4
Cena:	ok. 100 - 140 zł

Opis gry

Kinect Sports Rivals to flagowy tytuł Microsoftu, który został stworzony, aby pokazać możliwości czujnika Kinect. Oferuje szereg zręcznościowych mini-gier sportowych, sterowanych za pomocą własnego ciała. Możemy sprawdzić swoje siły we wspinaczce, piłce nożnej, strzelaniu do celu, wyścigach wodnych, tenisie oraz kręglach. Gra oferuje dwa tryby rozgrywki – kampanię i jednorazową grę. W tej pierwszej, naszym zadaniem jest przechodzenie coraz to trudniejszych plansz, zdobywanie punktów doświadczenia oraz zyskiwanie nowych fanów, aby finalnie wygrać olimpiadę i stać się najlepszym sportowcem we wszystkich sześciu dyscyplinach. Tryb drugi, *Szybka gra*, umożliwia jednorazowe rozegranie jednej planszy w wybranej dyscyplinie sportowej na określonym poziomie (łatwy, umiarkowany, trudny) – samodzielnie lub też z innymi graczami.

Mini-gra *Kręgle* to symulator znanej gry, w której naszym zadaniem jest strącenie 10 ciężkich pionków (kręgli) za pomocą sterowanej przez nas kuli. Jedną planszę może rozgrywać nawet i czterech graczy w trybie turowym (naprzemiennym). Wygrywa ta osoba, która w ciągu 10 rund, strąci jak najwięcej kręgli i zdobędzie największą ilość punktów.

Rekomendowany sposób gry

Grę rekomendujemy dla seniorów, którzy potrafią utrzymać pionową pozycję ciała (samodzielnie lub ze wsparciem sprzętów ortopedycznych). Niestety, nie jest ona przystosowana do osób poruszających się za pomocą wózka inwalidzkiego. Z powodzeniem mogą w nią grać Ci, którzy mają władną co najmniej jedną kończynę górną. Szczególnie gorąco polecamy ją seniorom spowolniałym psychoruchowo lub z parkinsonizmem. W ich przypadku warto zwrócić uwagę na stopniowe sekwencjonowanie ruchów, gdyż osoby te często mają problem z ich samodzielną zmianą. Innymi słowy, dzielimy im za pomocą instrukcji słownej dany ruch na 4 części (np. „ręka w górę” – „ręka w dół i zaciśnij pięść” – „ręka do tyłu (za siebie)” – „energicznie ręka do przodu i otwórz pięść”). Instrukcje słowne warto wzbogacić gestami, najlepiej w taki sposób, aby senior wykonywał ruch razem z nami. Jest to istotne szczególnie na etapie uczenia się gry. W tym celu należy stanąć za seniorem i, sterując jego ręką za pomocą swojej, pokazać mu kilka razy pożądane gesty. Jednocześnie należy cały czas wypowiadać tą samą instrukcję słowną, aby przyzwyczaić do niej seniora.

Z uwagi na turowy charakter rozgrywki, można w nią grać razem z dziećmi. Gra ta świetnie się sprawdza, kiedy szukamy odpowiedniej wirtualnej zabawy dla grupy seniorów. Jej spokojne tempo oraz powtarzalność ruchów powoduje, że nawet osoby z zaawansowanym procesem dementywnym lub parkinsonowskim są w stanie w nią skutecznie grać. Dodatkowo jej turowy charakter zachęca do prowadzenia rozmów w trakcie rozgrywki, co sprzyja zacieśnianiu więzi towarzyskich między grającymi.

Boom Ball 2

Poziom	● ● ○ ○ ○
Sterowanie	**Kinect**

Producent:	Virtual Air Guitar Company
Data wydania:	2014
Polska wersja językowa:	NIE
Gatunek:	zręcznościowa
Sprzęt:	Xbox z zestawem Kinect
Wersja:	cyfrowa
Ilość graczy:	1 - 2
Cena:	ok. 35 zł

Opis gry

Boom Ball 2 to pogodna gra zręcznościowa, która polega na odbijaniu piłek i rozbijaniu za ich pomocą różnych kombinacji cegieł. Gra stanowi kombinację takich dyscyplin sportowych jak squash, ping-pong czy tenis. Gracze za pomocą swoich dłoni odbijają piłki tak, by zniszczyć elementy ułożone w głębi planszy, które po zetknięciu się z kulą wybuchają. Łącznie czeka na nas pięćdziesiąt plansz o różnym stopniu trudności, osadzonych w malowniczych lokalizacjach (na rajskiej wyspie, zaśnieżonej górze, podniebnym mieście itp.). Każdy układ możemy zaliczyć pojedynczo lub współpracując z drugą osobą. Z uwagi na swoją popularność, ukazały się do tej pory trzy części gry *Boom Ball*.

Rekomendowany sposób gry

Gra ma umiarkowane tempo rozgrywki. Z tego powodu rekomendujemy ją tym seniorom, którzy utrzymują pozycję pionową, poruszają się samodzielnie lub z niewielkim wsparciem (np. laską). Wykonywane dynamicznie ruchy oraz konieczność przesuwania się w trakcie rozgrywki, w naszych doświadczeniach okazała się zbyt trudna dla osób poruszających się z wykorzystaniem chodzika. Przyjemna i spokojna atmosfera rozgrywki pozwoli cieszyć się nią w parach: senior-nastolatek, senior-osoba dorosła, senior-senior. Z uwagi na brak współdzielenia ekranu, nie polecamy tej gry dla par senior-dziecko. W przypadku osób z rozpoznanym umiarkowanym otępieniem, niezbędna będzie obecność osoby trzeciej – animatora, który wielokrotnie poinstruuje seniora, jak wykonywać prawidłowe ruchy. W grę można grać również turowo (naprzemiennie) – jedną planszę senior, kolejną współgracz. To rozwiązanie polecamy osobom sprawniejszym ruchowo i poznawczo, które są w stanie samodzielnie przejść całą rundę.

Kinect Sports Rivals – Piłka nożna

Poziom	● ● ○ ○ ○
Sterowanie	**Kinect**

Producent:	Rare
Data wydania:	2014
Polska wersja językowa:	TAK
Gatunek:	zręcznościowa
Sprzęt:	Xbox z zestawem Kinect
Wersja:	cyfrowa, pudełkowa
Ilość graczy:	1 - 2
Cena:	ok. 100 - 140 zł

Opis gry

Mini-gra *Piłka nożna*, to przeniesienie na ekran znanej gry piłkarzyki. Możliwy jest tryb gry jedno- (wtedy przeciwnikiem jest komputer) lub dwuosobowej (przeciwnikiem jest współgracz). Zadaniem gracza jest przerzucanie piłki pomiędzy swoimi piłkarzami w taki sposób, aby strzelić przeciwnikowi bramkę. Każda gra toczy się w ograniczonym czasie, a wygrywa ta osoba, która zdobyła najwięcej goli.

Rekomendowany sposób gry

W grę mogą grać seniorzy z różnymi ograniczeniami mobilnymi. Sensor kamery jest w stanie rozpoznać prawidłowo gesty zarówno osób stojących, jak i siedzących na wózku lub podpierających się chodzikiem. Gra ta jest świetnym uzupełnieniem dla wspomnianych wyżej propozycji. W przeciwieństwie do nich, zamiast na poruszaniu rękami, bazuje na ruchach nóg, imitujących kopanie piłki. Dzięki temu mogą w nią grać nawet te osoby, które w wyniku różnych incydentów mają niesprawne kończyny górne. Z powodzeniem radość z gry znajdą w niej zarówno seniorzy ze znacznym procesem dementywnym, jak i Ci, z łagodnie osłabionymi procesami poznawczymi. Warto pamiętać, że Ci pierwsi będą często potrzebowali dodatkowej instrukcji słownej (np. ”kopnij teraz”), która pomoże im zainicjować określony ruch w ograniczonym czasie. Ci drudzy będą bardziej cieszyć się bardziej elementem rywalizacyjnym, który zapewnia gra. Polecamy ją do wspólnej gry np. z dziećmi, gdyż rozgrywka ma charakter turowy (naprzemienny), a ekran jest współdzielony.

Nawiązując do kwestii technicznych, warto na samym początku zabawy jasno pokazać, gdzie znajduje się piłka w danym momencie rozgrywki. Niejasna początkowo może się wydawać również rola bramkarza, który ma za zadanie obronić bramkę przed atakiem przeciwnika. Należy podkreślić, że postacie na ekranie naśladują nie tylko ruchy nóg, ale też rąk i całego tułowia. Tym samym, aby obronić bramkę czasami musimy poruszyć całe ciało. Można również wskazać, że kierunek, w którym poleci piłka, wyznaczamy dość subtelnym przekrzywieniem stopy w lewo lub w prawo podczas wykonywania zamachu nogą. Innymi słowy, od przechylenia naszej stopy będzie zależeć kierunek lotu piłki.

Kinect Sports Rivals – Wspinaczka

Poziom	● ● ● ○ ○
Sterowanie	**Kinect**

Producent:	Rare
Data wydania:	2014
Polska wersja językowa:	TAK
Gatunek:	zręcznościowa
Sprzęt:	Xbox z zestawem Kinect
Wersja:	cyfrowa, pudełkowa
Ilość graczy:	1 - 2
Cena:	ok. 100 - 140 zł

Opis gry

Mini-gra *Wspinaczka* to symulator ścianki wspinaczkowej. Zadaniem gracza jest wspiąć się po wyznaczonym torze na sam szczyt góry w jak najszybszym czasie. Rozgrywka przypomina dynamiczne wdrapywanie się na szczyt 40-metrowego drzewa, sięgając kolejnych punktów, gdy tylko spostrzeżemy, że możemy się o nie zaczepić. Możliwy jest tryb gry jedno- lub dwuosobowy.

Rekomendowany sposób gry

Gra, chociaż ekscytująca i dostarczająca wiele radości, jest dość trudna dla osób starszych-zależnych i z tego powodu rekomendujemy ją tylko tym osobom, dla których poprzednie propozycje okazały się zbyt proste. Sama rozgrywka wymaga dość dobrej koordynacji ruchowej, dlatego polecamy ją tylko tym osobom starszym, które potrafią utrzymać pozycję pionową bez wspomagania, samodzielnie się poruszają i nie mają zaburzeń równowagi. Z drugiej strony, tytuł ten może być świetnym pomysłem na ćwiczenie koordynacji ruchowej dla seniorów zagrożonych lub z początkowym stadium procesu dementywnego.

Wyraźną rolą współgracza w przypadku tej gry będzie motywowanie osoby starszej-zależnej do kontynuowania rozgrywki oraz wskazywanie jej kolejnych punktów, których może się złapać w swojej drodze na szczyt. Warto również zachęcać seniora do naprzemiennej, szybkiej pracy rąk oraz wykorzystywania rozwiązań przyspieszających osiągnięcie celu, takich jak wybicie się z przysiadu, umożliwiające skoczenie postacią kila metrów wyżej.

Dance Central Spotlight

Poziom	● ● ● ○ ○
Sterowanie	**Kinect**

Producent:	Harmonix Music Systems, Inc.
Data wydania:	2014
Polska wersja językowa:	TAK
Gatunek:	zręcznościowa
Sprzęt:	Xbox z zestawem Kinect
Wersja:	cyfrowa, pudełkowa
Ilość graczy:	1 - 2
Cena:	ok. 35 zł (+ dodatkowo płatne piosenki w grze)

Opis gry

Dance Central Spotlight to kolejny flagowy tytuł Microsoftu wydany, aby zaprezentować możliwości czujnika Kinect. Umożliwia samodzielną lub dwuosobową zabawę, polegającą na powtarzaniu kolejnych sekwencji tanecznych, za których poprawne naśladowanie, wynagradzani jesteśmy odpowiednią ilością punktów. W ramach każdego z dostępnych utworów, możemy wybrać jeden z ośmiu odmiennych układów, bazujących w większości na autentycznej choreografii, wykorzystywanej przez poszczególnych artystów. W wersji podstawowej mamy do dyspozycji 10 utworów, a jeśli to nam nie wystarczy, możemy dokupić dodatkowe z przygotowanej ogromnej bazy piosenek. Gra uruchamia się również w trybie fitness. W tym przypadku rozgrywka będzie nastawiona na maksymalizację wysiłku fizycznego i dostarczy nam dodatkowego zmęczenia.

Rekomendowany sposób gry

Ta wymagająca i bardzo dynamiczna gra jest przez nas polecana tylko i wyłącznie dla osób, które mają dobrą kondycję fizyczną, utrzymują pionową pozycję ciała, poruszają się samodzielnie i nie mają zaburzeń równowagi. Tytuł ten jest dobrym pomysłem na ćwiczenie koordynacji ruchowej wśród osób zagrożonych lub z początkowym stadium procesu dementywnego. Wymaga on szybkiego percypowania ruchów na ekranie i ich naśladowania. Z drugiej strony, początkowo niezborne wygibasy i koślawe ruchy rąk, mogą wzbudzić w grających spore zmieszanie, szczególnie kiedy ich poczynaniom przyglądają się osoby trzecie. Z tego powodu należy zadbać o to, aby grać w tą grę ze swoim współgraczem w intymnej i bezpiecznej atmosferze, bez dodatkowych par oczu, które by się nam przyglądały. Jest to istotne szczególnie na początku naszej przygody z tą grą, kiedy uczymy się dopiero jej mechaniki, jak również, kiedy senior należy do osób nadmiernie krytycznych lub wstydliwych.

Fru

Poziom	● ● ● ○ ○
Sterowanie	**Kontroler, Kinect**

Producent:	Through Games
Data wydania:	2016
Polska wersja językowa:	NIE
Gatunek:	zręcznościowa, logiczna
Sprzęt:	Xbox z zestawem Kinect
Wersja:	cyfrowa
Ilość graczy:	1 (istnieje możliwość 2 graczy)
Cena:	ok. 60 zł

Opis gry

Fru to pomysłowa gra platformowa, wykorzystująca możliwości kontrolera ruchowego Kinect. Zadaniem grającego jest przeprowadzenie małej postaci przez kilkadziesiąt plansz o zróżnicowanym stopniu trudności. Oprócz widocznej grafiki, na ekran przenoszony jest cień grającego, który umożliwia odsłanianie coraz to nowszych elementów przestrzeni. Dzięki odpowiedniemu ustawieniu ciała przed konsolą, wytyczamy nową drogę, która umożliwi bohaterowi bezpieczne przedostanie się z lewej na prawą stronę planszy. Dodatkowym wyzwaniem staje się wykonywanie różnorodnych operacji z wykorzystaniem gestów. Na przykład machając ręką, zaznaczymy miejsce, w które nasz bohater powinien się udać. Z kolei przy odpowiednim ułożeniu ciała, możemy stworzyć wirtualny most.

Rekomendowany sposób gry

Gra oficjalnie rekomendowana jest dla jednej osoby. Proponujemy jednak, aby grały w nią dwie osoby na opisanych poniżej zasadach. Jedna osoba – współgracz, trzyma w dłoniach kontroler (pad), za pomocą którego steruje główną postacią. Zadaniem seniora jest z kolei odkrywanie niewidocznych na pierwszy rzut oka elementów planszy, za pomocą nanoszenia na nią swojego cienia. Ten sposób rozgrywki jest nastawiony na kooperację i wspólne poszukiwanie prawidłowych rozwiązań. Umożliwia on również powolne oswajanie się osoby starszej-zależnej z obecnością dodatkowego kontrolera w grze. Jest to tym łatwiejsze, że może ona swobodnie przyglądać się, jak posługuje się nim współgracz. Z uwagi na fakt, że gra wymaga obsługi kontrolera (pada), współgraczem w tej grze powinny być osoby, które ukończyły 12 rok życia.

Abzu

Poziom	● ● ● ○ ○
Sterowanie	**Kontroler**

Producent:	Giant Squid
Data wydania:	2016
Polska wersja językowa:	NIE
Gatunek:	przygodowa, eksploracyjna
Sprzęt:	Xbox, PlayStation, PC
Wersja:	cyfrowa
Ilość graczy:	1 (istnieje możliwość rozgrywki 2 graczy)
Cena:	ok. 80 zł

Opis gry

Abzu to gra zapraszająca do swobodnego eksplorowania podwodnego świata, składającego się z przepięknych animacji morskich stworzeń, bogatej roślinności oraz zatopionych ruin zaginionych cywilizacji. W grze sterujemy postacią – nurkiem, który okazjonalnie wchodzi w interakcje z mieszkańcami podziwianych głębin. Utrzymana w wyciszającej atmosferze, gra będzie idealnym wyborem dla osób spragnionych pięknych widoków natury oraz relaksu przy dźwiękach uspokajającej muzyki. Tytuł ten jest pozbawiony jakichkolwiek elementów rywalizacyjnych. W grze nie można odnieść porażki. Jedynym wyzwaniem może być zdobycie wszystkich trofeów, znajdowanych podczas eksploracji przedstawionego świata.

Rekomendowany sposób gry

Gorąco rekomendujemy ten tytuł do nauki używania kontrolera (pad) przez osoby starsze-zależne. Spokojne tempo rozgrywki, brak rywalizacji oraz wyciszająca atmosfera umożliwiają seniorom, nawet najbardziej zlęknionym, bezstresowe uczenie się obsługi kontrolera. Sam system sterowania został maksymalnie uproszczony – poza wyznaczaniem kierunku pływania i obracaniem kamery (za pomocą gałek analogowych kontrolera), obsługiwany jest jedynie trzema przyciskami – jednym odpowiadającym za sam ruch, drugim za wszelkie interakcje odbywające się na poziomie kontekstowym oraz trzecim, za chwilowe przyspieszenie ruchów postaci.

Chociaż gra pierwotnie została przygotowana dla jednego gracza, istnieje możliwość grania w nią w dwójkę. Ten sposób rozgrywki polecamy szczególnie w przypadku osób starszych-zależnych ze zdiagnozowaną łagodną lub umiarkowaną dementywnością. W tym celu należy uruchomić *Funkcję Co-pilot* (dla konsoli Xbox, lub alternatywną w innej), umożliwiającą połączenie dwóch kontrolerów w jeden (oba pozwalają na sterowanie postacią w takim samym stopniu). Następnie prosimy seniora o przyciskanie określonego przycisku w swoim kontrolerze (np. kierunku pływania, tempa lub interakcji z obiektami), podczas gdy współgracz dba w tym czasie o pozostałą część rozgrywki. W ten sposób, wprowadzając stopniowo kolejne przyciski, można uczyć osoby starsze-zależne samodzielnej obsługi kontrolera.

Gorogoa

Poziom	● ● ● ● ○
Sterowanie	**Kontroler**

Producent:	Buried Signal
Data wydania:	2017
Polska wersja językowa:	NIE
Gatunek:	logiczna
Sprzęt:	Xbox, PlayStation, PC
Wersja:	cyfrowa
Ilość graczy:	1 (istnieje możliwość 2 graczy)
Cena:	ok. 60 zł

Opis gry

Gorogoa to oryginalna gra logiczna. Jej celem jest rozwiązywanie zagadek, poprzez odpowiednie manipulowanie maksymalnie 4 puzzlami, tak by zawarte na nich obrazy, przeplatały się ze sobą, tworząc dalszy ciąg narracji. Głównym bohaterem gry jest chłopiec, który kolekcjonuje tajemnicze przedmioty o znaczeniu symbolicznym w abstrakcyjnym świecie przedstawionym. Gra zachwyca przede wszystkim doskonałą, ręcznie rysowaną grafiką, połączoną z trójwymiarowymi postaciami oraz pomysłowymi, nieoczywistymi połączeniami między poszczególnymi elementami obrazów.

Rekomendowany sposób gry

Gra dedykowana jest pierwotnie dla jednej osoby. Taki sposób rozgrywki polecamy sprawnym seniorom, którzy nie mają większych problemów poznawczych. Gra jest również doskonałym narzędziem do dalszej nauki obsługi kontrolera (pada). Sterowanie w grze jest intuicyjne i proste. Ogranicza się do kilku ruchów – przesuwania puzzli oraz wchodzenia w interakcje z elementami na obrazie (przybliżanie, przesuwanie, oddalanie). Z powodzeniem poradzi sobie z nim senior z łagodnym otępieniem.

Dla osób zagrożonych dementywnością, lub w jej początkowym stadium rekomendujemy inny sposób rozgrywki, opisany poniżej. Bazował on będzie na współpracy między osobą starszą a jej współgraczem. Sugerujemy, aby tym drugim była osoba dorosła. Przed rozpoczęcie rozgrywki należy uruchomić *Funkcję Co-pilot* (dla konsoli Xbox, lub alternatywną w innej), umożliwiającą połączenie dwóch kontrolerów w jeden (oba pozwalają na wykonywanie działań w takim samym stopniu). Następnie senior, w miarę swoich możliwości steruje planszą (przesuwa lub nakłada na siebie puzzle), próbując rozwiązać zagadkę. Rolą współgracza jest przypominać mu instrukcje dotyczące używania kontrolera. Czasami będzie to wymagało przejęcia przez niego na chwilę kontroli nad sterowaniem. Po drugie, powinien on pomagać seniorowi w rozwiązaniu zagadki, poprzez udzielanie mu rad przybliżających go do rozwiązania. Tak długo jak to możliwe, niech współgracz stara się nie wskazywać gotowego rozwiązania, a jedynie sugerować możliwe manewry. Realizując te zadania, współgracz powinien zachować ostrożność, by nie zdominować całkowicie rozgrywki. Uwaga, gra wciąga!

Mortal Kombat XL

Poziom	● ● ● ● ●
Sterowanie	**Kontroler**

Producent:	Electronic Arts
Data wydania:	2016
Polska wersja językowa:	TAK (tylko napisy)
Gatunek:	bijatyka
Sprzęt:	Xbox, PlayStation, PC
Wersja:	cyfrowa, pudełkowa
Ilość graczy:	1 - 2
Cena:	ok. 100 zł

Opis gry

Mortal Kombat to kultowa seria gier wideo z gatunku bijatyk, wydana po raz pierwszy w 1992 roku. Swój rozgłos i popularność zdobyła dzięki sporej dawce realistycznej przemocy, dopracowanej grafice oraz tzw. *fatality*, czyli możliwości brutalnego zabicia przeciwnika po wygranej walce. Gra polega na pojedynku między wybranymi przez gracza bohaterami w jednej z kilkunastu dostępnych, klimatycznych lokacji. Oprócz wspólnych ciosów, jak np. podcięcie, kopnięcie z obrotu czy cios podbródkowy, wszystkie grywalne postacie mają własne, charakterystyczne ciosy specjalne. Pojedynki można rozgrywać w trybie jednoosobowym – walczymy z bohaterami sterownymi przez komputer lub dwuosobowym – przeciwko drugiemu graczowi.

Rekomendowany sposób gry

Grę rekomendujemy dla osób zagrożonych zespołem otępiennym lub w jego początkowej fazie, które lubią rywalizację oraz potrafią zachować dystans do przedstawionego świata fikcyjnego. Początkowo zachęcamy, aby pozwolić seniorowi dowolnie manewrować przyciskami w kontrolerze, co pozwoli mu przyzwyczaić się do tego sposobu kontroli postaci. Z powodzeniem w grę tę mogą grać seniorzy z nastolatkami, w ramach międzypokoleniowej, obopólnie bezpiecznej i przyjemnej rywalizacji. Grać mogą również osoby z niedowładem jednej kończyny górnej. W takim przypadku konieczna może okazać się obecność osoby trzeciej - animatora, który pomoże seniorowi sterować postacią, „zastępując" niejako jego niesprawną rękę swoją własną. Gra ta również dobrze sprawdza się w przypadku par małżeńskich (senior-senior), które poszukują wspólnej rozrywki, stymulującej funkcje poznawcze i potrafią zachować dystans do własnych poczynań.

Goat Simulator

Poziom	● ● ● ● ●
Sterowanie	Kontroler

Producent:	Coffee Stain Studios
Data wydania:	2014
Polska wersja językowa:	NIE
Gatunek:	symulacyjna
Sprzęt:	Xbox, PlayStation, PC
Wersja:	cyfrowa
Ilość graczy:	1 - 2
Cena:	ok. 40 zł

Opis gry

Goat Simulator to kultowy symulator życia kozy, który zyskał ogromną popularność na całym świecie ze względu na swój humorystyczny charakter. Pozwala on na kierowanie poczynaniami szalonej kozy o imieniu Pilgor, która sieje zamęt w mieście GoatVille. Zadaniem gracza jest oczywiście zniszczenie jak największej ilości obiektów w tej otwartej, wirtualnej przestrzeni, za co otrzymuje stosowną ilość punktów. Świat gry jest pełny pokręconej fizyki, niezliczonej liczby błędów oraz wszędobylskich absurdów, które zestawione w całość, tworzą swoisty klimat gry, od lat przyciągający wierne rzesze fanów.

Rekomendowany sposób gry

Gra jest rekomendowana przez nas dla tych osób, które posiadają auto-dystans, operują absurdalnym poczuciem humoru oraz poszukują wspólnej rozrywki, nastawionej na czystą przyjemność odkrywania wirtualnego świata. Oferuje ona możliwość poruszania się po planszy w trybie dwuosobowym na współdzielonym ekranie – każdy z graczy steruje wtedy własną kozą, które mogą (ale nie muszą) ze sobą współpracować. Z uwagi na prostotę sterowania oraz niezbyt wymagającą fabułę, w grę z powodzeniem grać mogą osoby nawet z umiarkowanym otępieniem. Będą one jednak wymagać wsparcia współgracza w zakresie obsługi kontrolera oraz poprawnego zidentyfikowania swojego bohatera na ekranie wśród wielu elementów prezentowanej przestrzeni („gdzie ja jestem?"). Najlepszym współgraczem będą z kolei młode osoby (np. nastolatkowie), które rozumieją absurdalność przedstawionych rozwiązań i znajdują w nich przyjemność. W grze z osobami starszymi-zależnymi, szczególnie na początku, należy je zachęcać do dowolnego wciskania przycisków kontrolera. Umożliwi im to przyzwyczajenie się do interakcji między przyciskami kontrolera a ruchami postaci na ekranie, a także przyczyni się do obniżenia lęku przed obsługą sprzętów technologicznych oraz zwiększenia radości z własnej sprawności w zakresie ich obsługi. Sprzyja temu brak elementów oceniających i rywalizujących w grze, co pozwala znieść poczucie własnej niedołężności (które prowadzi do bierności i wycofania) oraz zwiększyć wewnętrzne przekonanie o własnej skuteczności (które wzmacnia aktywność i chęć uczestnictwa w kulturze).