



Download Videogiochi vari versione portable



⚠ → → → **Pericoli/Rischi nel giocare/navigare online** ←



| In questa sezione oltre a trovare i migliori consigli su come difendersi online troverai anche vari consigli OFF-Topic su come affrontare determinate situazioni che possono manifestarsi nel corso del breve periodo di realtà, seguito anche da varie lezioni casuali totalmente estranei o inerenti all'argomento precedentemente studiato. |





Convertitori BAT/EXE: Nel caso trovassi un file con estensione ".bat" e sei su sistemi Unix-Like bisogna convertirlo in ".exe" tramite questi appositi tools

Password archivio: Mineset



| **Clicca sulle icone per iniziare a scaricare** |

(I contenuti locali offerti dal portale)

Il videogioco consiste in un dispositivo elettronico che consente di giocare interagendo con un sistema audio-visivo di un display. Iniziata a partire dagli anni 1970, la diffusione dei videogiochi nel mondo è cresciuta in maniera esponenziale, riuscendo a imporsi, nel tempo, su tutte le forme tradizionali di passatempo.

I videogiochi possono essere distinti in base alle loro caratteristiche 'fisiche'. Le macchine a gettone sono apparecchi che funzionano inserendo monete in un'apposita feritoia e si trovano normalmente nei bar o in apposite sale giochi. I videogiochi da console sono strumenti privi di tastiera che vengono allacciati a un normale televisore, consentendo l'effettuazione di giochi diversi, mediante l'inserimento di appositi supporti o il collegamento a Internet. I videogiochi tascabili sono dispositivi di dimensioni ridotte, con schermo a cristalli liquidi, che offrono la possibilità di giocare ovunque; hanno assunto una tale funzione anche i telefonini cellulari, appositamente programmati. I giochi al computer sono software utilizzabili tramite elaboratori in grado di svolgere numerose prestazioni, con caricamento da dischi o da Internet. Indipendentemente dall'apparecchiatura usata, i generi di videogiochi si ripartiscono in diverse categorie che comportano anche diverse metodologie di gioco. I videogiochi di azione richiedono di esplorare un particolare ambiente, eliminando tutti i nemici che appaiono sullo schermo. Quelli di avventura propongono una successione di situazioni impreviste, che possono essere affrontate, anche in gruppo, risolvendo problemi ed enigmi. I videogiochi di strategia costituiscono le versioni elettroniche di classici giochi di competizione a due, come scacchi e dama. I videogiochi di ruolo costituiscono la trasposizione elettronica dei giochi di ruolo, con la macchina nelle vesti di master, mentre quelli di simulazione riproducono situazioni di vita reale, come la guida di un aeroplano o di un'auto veloce. Tra i videogiochi di simulazione possono essere annoverati anche quelli dedicati allo sport in cui si simula lo svolgimento di competizioni sportive, come partite di calcio o gare automobilistiche. Infine, i videogiochi d'azzardo propongono la versione virtuale di alcuni giochi da casinò, richiedendo puntate in soldi reali.

Come qualsiasi gioco, il videogioco può rappresentare oggetti astratti o riprodurre simbolicamente determinati contesti culturali, astraendoli dal loro ambito ed applicandoli a contesti e situazioni che possono andare dalla simulazione più fedele fino alla parodia. Dalla nascita, i videogiochi si sono costantemente evoluti formando man mano dei generi completamente diversi tra loro, con meccaniche di gioco differenti e differenti abilità richieste al giocatore. Oltre ad una naturale crescita tecnica dei giochi, l'uscita di un titolo innovativo può essere talmente diverso dal punto di vista concettuale da creare un tipo di videogioco a sé. I principali gruppi nei quali si possono dividere i videogiochi sono due: simulativo o arcade. Un gioco simulativo è un gioco basato sulla simulazione delle regole del mondo reale, chi opta per programmare un gioco orientato su questo genere sa che il giocatore vuole investire anche ore del proprio tempo giocando a qualcosa di inedito e molto difficile. Un gioco di guida con la reale rappresentazione della fisica, oppure un gioco di guerra dove con un solo colpo la partita finisce, sono ottimi esempi. Il gioco arcade invece ne è l'esatto opposto. Chi sceglie un gioco arcade non ha voglia di cimentarsi nell'apprendimento delle meccaniche di un gioco troppo complicato, ed il suo unico desiderio è avviare il gioco e divertirsi all'istante, evitando se possibile di leggere il manuale.

Divenuto ormai un fenomeno culturale di massa, il videogioco è un medium unico: infatti, come suggerisce James Paul Gee, i videogiochi sono ben diversi dagli altri tipi di media (film, letteratura, teatro...), pur riprendendone i vari linguaggi. Essi hanno diverse caratteristiche che li rendono unici e operano in modo diverso dagli altri, ad esempio il linguaggio del gameplay è unico tra i media narrativi tradizionali e inoltre è stato autorevolmente affermato che è l'interattività ciò che ha distinto i videogiochi dalle altre forme d'intrattenimento mediale di massa; proprio tale caratteristica permette al videogioco di esercitare un potenziale di immersività e attrazione che altri media non hanno. Il videogioco è un medium relativamente recente (soprattutto se comparato con la storia degli altri media), e solamente negli ultimi decenni ha conosciuto un rapido sviluppo, che gli ha permesso di crescere e di superare in maniera prepotente, più degli altri media, le critiche mosse contro di esso a torto o a ragione. Tutto ciò è stato possibile grazie al fatto che il videogioco, più di ogni altro (anche più di un film), è legato fortemente al progresso tecnologico. Quest'ultima caratteristica dona al videogioco un potenziale enorme e infatti come ha affermato il sociologo Alberto Abruzzese "i videogiochi sono la nostra più avanzata frontiera e il nostro più affascinante futuro". L'influenza di questo medium – anche come nuovo fenomeno culturale di massa – viene da molti associata a quella del cinema degli albori o della televisione al momento della sua massima espansione e trasformazione in mezzo di comunicazione di massa vero e proprio.

La massiccia diffusione d'internet negli anni novanta ha favorito una diffusione altrettanto massiccia dei videogiochi. Sul web è possibile infatti giocare allo stesso videogioco anche in gruppi composti da più persone situate in diverse postazioni sparse per il globo. Questa possibilità di dare vita ad una intelligenza connettiva (data appunto dalla interconnessione di più persone fra loro comunicanti), sembra destinata a essere presa in considerazione anche dal mondo della scuola. Si starebbe cercando, in altre parole, di dare al videogioco una funzione pedagogica, ovviamente senza destrutturarla troppo e pur tuttavia sostituendone la componente competitiva con una meramente collaborativa. Un esempio di questo tentativo è rappresentato da StopDisasters, un videogioco online lanciato dall'Organizzazione delle Nazioni Unite con l'intento di sensibilizzare i più piccoli sugli accorgimenti per costruire città e villaggi più sicuri dal rischio di calamità e disastri ambientali.

Questi particolari videogiochi sono creati appositamente per essere eseguiti in modalità portatile o stand-alone (si intende un software che funziona in maniera indipendente e che non richiede librerie o altri software esterni di esecuzione). La differenza tra questi videogiochi e normali installer sta nel fatto che è possibile avviarli senza alcuna necessità di scrivere sul registro di sistema, senza andare a toccare

parametri a livelli amministrativo sul sistema operativo e quindi evitando di "sporcare" la macchina alla quale viene eseguito. In poche parole è anche possibile aprire questi giochi su computers limitati e quindi che richiedono password per avviare operazioni amministrative o che richiedono particolari framework (infrastrutture) o libraries (dipendenze). Questi ultimi sono archivi autoestraibili appena vengono eseguiti. In pratica è anche possibile avviarli tramite chiavetta USB mantenendo il salvataggio di gioco e i propri dati in una singola cartella.

«Un game designer non crea tecnologia. Un game designer crea un'esperienza.»
- Katie Salen e Eric Zimmerman | Rules of Play

Videogiochi classici:



FLATOUT

MINECRAFT

REVOLT

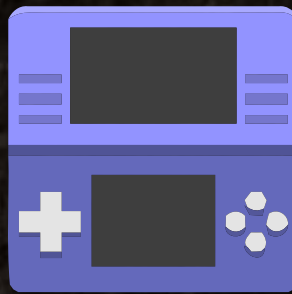


Hyper Ball
Kazung



Retrogaming Emulato:





[Clicca qui per accedere alle roms di altri emulatori!](#)

[Clicca qui per accedere ad altri emulatori secondari!](#)



💣 | Dibattito sui videogiochi che causano violenza o dipendenza | ☹️



Sin da quando i videogiochi esistono c'è sempre stata la controversia paura, soprattutto dai genitori. Ci si chiede spesso: "I videogiochi causano violenza?" - "È vero che possono causare dipendenza?" - "Qual è la psicologia dei videogiochi?" - "Come può la psicologia aiutare i videogiochi a essere interessanti?"

Partendo dalle basi: I videogiochi non causano dipendenza, ma i videogiochi possono diventare oggetti di dipendenza. Per chi dicesse: "I videogiochi sono come le sigarette e la droga" non è affatto vero. Quando noi parliamo di sostanze psico-attive intendiamo sostanze che vengono in qualche modo assunto dal corpo e che raggiungono dei recettori nel cervello attivando alcune strutture che impongono un comportamento di dipendenza, questo significa che la sostanza cambia il cervello, entra proprio dentro per così dire (e quindi causa per motivi proprio chimici). I videogiochi non rientrano in questo paradigma, non c'è nessuna sostanza che entra nel corpo modificando i recettori del cervello, esiste dunque una differenza tra le sostanze che causano dipendenza, e invece quelli che sono comportamenti (considerati neutri) che non alterano la chimica stessa del cervello, ma è l'individuo che si pone verso di loro in un comportamento erraneo, loro sono quindi l'effetto. Sicuramente si è sentito parlare di "dipendenza da gioco d'azzardo" (o altri tipi di dipendenze psicologiche [NIENTE effetti fisici]): Tutte queste dipendenze non modificano (a differenza di alcool e tabacco [comunque sono legali]) il cervello umano, e quindi sono attività normali che interpretate in maniera sbagliata dalle persone producendo una ricompensa sempre più difficile da soddisfare, ma questo circolo si può verificare (la scienza lo conferma) con qualsiasi cosa. Esistono dipendenze da: cibo; da sonno; da caffeina; da televisione; da sport e molto altro (ma nessuno si sognerebbe mai di dire che lo sport o il cibo sono cose malvagie e causa di dipendenza). Semplicemente il cervello umano (e questo la psichiatria lo ha chiarito da tempo) può entrare in una relazione di dipendenza con ogni cosa se predisposto, e in realtà i videogiochi non sono neanche paragonabili al gioco d'azzardo, perché quello è basato sul senso di ricompensa distribuito casualmente (vinci a caso e spero di vincere ancora), e quindi giochi di più anche finendo per perdere tutto il budget. Invece nei videogiochi la ricompensa è distribuita con l'effetto dell'abilità (ossia bisogna guadagnarsi la vittoria per diventare bravo, se sei bravo la ricompensa la si ottiene), questo anche contro la tesi che i videogiochi siano più accessibili dei giochi d'azzardo (dove bisogna almeno uscire di casa). I giochi presentano sfida... Il dottor **Peter Gray** ha detto che paragonare il gioco d'azzardo ai videogiochi è: "disinformatore".

Tutto lo scandalo è nato perché la gente ha saputo che l'OMS ha definito che da oggi si può divenire proclamati: "dipendenti dai videogiochi". E da qui è scoppiata la paura, ma se avessero letto effettivamente quello che l'OMS dice, si conferma che i videogiochi (a differenza del tabacco) non sono una causa, ma un oggetto di dipendenza come qualsiasi cosa. C'è inoltre da dire che la scelta dell'OMS (dal principio è giusta) è stata estremamente criticata dall'associazione degli psichiatri americani e rifiutata di considerare la dipendenza da videogiochi come patologia, inoltre criticando la mossa dell'OMS (Oxford; John Hopkins; Stoccolma e Sydney-26). Questi criteri devono essere corretti e diventare più selettivi, altrimenti ogni madre che vede il figlio giocare per più di un'ora lo chiama: "Tossico". La verità è che i videogiochi attivano quelle zone del cervello non perché sono droghe, ma perché sono piacevoli, e se non lo attivassero ci risulterebbero noiosi. Quelle stesse aree si attivano in attività normalissime come mangiare un gelato. È stato esaminato che categorizzare i giochi come: "Dipendenti" potrebbe alimentare sia il senso di discriminazione, sia creare una profezia che si auto-avvera per introiezione dello stereotipo.

e negatività (soprattutto in persone depresse).

Per quanto riguarda la violenza: "I videogiochi non causano violenza, e ne abbiamo le prove". Il mito nasce dal fatto che si teme che i giochi avendo contenuti violenti, possano ispirare violenza o insegnare a sparare meglio nella realtà, eppure questo è ridicolo: "Il bambino già a 7 anni riconosce la differenza tra realtà e fantasia". Se io gioco a un videogioco di calcio non solo non divento un calciatore, ma neanche voglio diventarlo. Sono stati eseguiti test (risultati negativi), e i videogiocatori non sparano meglio dei non giocatori. Questo inoltre dovrebbe condurci a bandire tutti i libri, i film, tutte le arti violente, anche quelle dovrebbero "Ispirare". La violenza è parte della natura umana e quindi si riflette nelle arti (censurare non la cancella, anzi reprime la creatività). In ogni caso alcuni dicono che i videogiochi a differenza dei film creano: "Immedesimazione", perché contro il protagonista... e quindi l'ispirazione qui ci dovrebbe essere, in realtà questo è doppiamente falso, è falso psicologicamente. Già Aristotele faceva notare che il teatro aveva la funzione catartica, nel teatro avviene un atto violento (che tu non faresti mai nella realtà), ma vedendolo lì immedesimandosi nell'attore tu preformi l'azione e in questo modo esorcizzi l'impulso neutralizzandolo in un contesto immaginario, questa cosa è stata poi confermata dalla psicanalisi millenni dopo, sia scientificamente (la tesi secondo cui se tu stimoli un'azione alleni la tua mente a rafforzarla non è solo falsa, si è scoperto il contrario), militari che avevano il disturbo post-traumatico da stress e che hanno giocato ai videogiochi rivivendo le scene d'azione di freneticità del conflitto hanno visto i loro sintomi a livello clinico migliorare drasticamente. Questa è proprio la prova che è l'opposto di quel che si dice, Una persona che fa arti marziali si sente meglio, non peggio dopo averle fatte, tra l'altro questa idea presuppone una visione medioevale dei bambini (come se la mente dei bambini fosse una tavola malleabile e modellabile a piacimento). Quello che sappiamo oggi invece è che i bambini hanno: "come numerose strutture" che gli permettono di filtrare i dati delle difese neurologiche inconscie (i cuccioli in natura potrebbero trovarsi senza genitori, quindi è bene che non siano troppo creduloni). Se un ragazzo si fa influenzare dai videogiochi la colpa non ricade di certo al gioco, ma dalle sue debolezze psichiche, o dal genitore che lo ha educato. I genitori che danno la colpa ai giochi perché i loro figli non li ascoltano, stanno rifiutando di riconoscere le proprie colpe, inoltre sono stati eseguiti numerosi studi sull'aggressività, e si è visto che non esiste alcuna conclusione, alcun consenso secondo cui la violenza sia più grande nei giovani videogiocatori (soprattutto a lungo termine), chiunque affermi questo è pseudo-scientifico e lo afferma sulla base del nulla, anzi le ricerche ci dicono l'opposto: Anzitutto più i giochi si sono diffusi, più le violenze giovanili sono diminuite con il tempo, e quando vengono rilasciati i giochi l'aggressività cala. Quando venne diffuso un videogioco "aggressivo/violento" non solo i giocatori nei test non risultavano più violenti, ma anzi risultavano più difensivi verso le vittime del bullismo (può sembrare anomalo: un gioco sulla violenza che ci insegna che la violenza è brutta mostrandocela). E appunto i giochi fanno affrontare la violenza e le sue conseguenze, si è evidenziato che nei videogiochi Multiplayer producono comportamenti più cooperativi e pro-sociali, anche tra gruppi rivali del tipo facoltà diverse dopo le partite, sono stati anche eseguiti esami di neuro-imaging e non ci sono differenze nei livelli di aggressività nei cervelli di giocatori e non-giocatori. Aprendo una parentesi sul modo errato di fare ricerche: Le persone di oggi a causa d'internet pensano di essere superiori agli esperti, e quindi cercano su internet senza neanche verificare le fonti e alla prima informazione rilevata pensano di avere la verità in tasca, questo non è "fare scienza", quelli non sono studi, perché che non distinguono tra correlazione e causazione, bisogna guardare i mille fattori che possano entrare in gioco e non trarre conclusioni affrettate, visitando pagine diverse d'informazione infatti si può benissimo notare che sono in contrasto (contraddittorie) l'una dall'altra ({Esempio} "da quando i pirati sono scomparsi l'inquinamento è aumentato" quindi salvano dall'inquinamento?). Per questo bisogna ascoltare cosa dicono gli esperti, bisogna controllare gli studi che guardano la causalità, cosa fanno gli esami medici che elaborano teorie più logicamente realistiche, e soprattutto le meta-analisi che ci dicono cosa pensano tutti gli studi riassumendoli. E facendo così non solo vediamo che la ricerca da tempo nega che i videogiochi rendano violenti, ma anche che i pochi studi che sostengano il contrario appartengono alla categoria citata sopra (condotti male [oltre 200 tra psicologi, criminologi ed esperti hanno criticato gli errori di metodo di queste ricerche]), semplicemente in alcuni studi aumenta il tasso di rabbia in solo il 2% (meno della televisione) e aumenta anche in caso di sport e guida, e in altri invece diminuisce in alcuni sì e in altri no. Al massimo in specifiche persone già predisposte, e quindi si sta confondendo causa ed effetto: Non è il gioco a far diventare pazzi, ma il pazzo che vuole solo giocare a giochi violenti. A volte alcuni trovano nei giochi online un luogo di appartenenza dove sentirsi a casa, alcuni avranno detto che forse tra gli autistici sono più sensibili, ma anche stavolta uno studio ha dimostrato che è falso. Gli studi anzi dicono (in accordo con quanto citato prima sul teatro) che i videogiochi diminuiscono la violenza sfogandola in modo sicuro e tenendo impegnati ragazzi che altrimenti sarebbero per strada a sfogarla. Persino quando gli studi fanno centro si danno la zappa sui piedi da soli: l'idea secondo cui i videogiocatori sono apatici nascerebbe in realtà dal fatto che riescono a processare informazioni richiedono concentrazioni senza lasciarsi distrarre dalle informazioni emotive, e quindi non sono apatici, sono semplicemente più in controllo e stabili e meno soggetti a stress, se i giocatori fossero davvero pigri e apatici non giocherebbero proprio, anzi la ricerca dice che i giovani dovrebbero giocare di più per impedire alcuni tipi di patologie sul livello psichico. La verità è che il gioco (come tutte le forme d'arte) è odiato alla nascita (Già Socrate ad esempio criticava la tradizione scritta, lui preferiva quella orale [oggi invece sappiamo quanto i libri sono importanti]), i grandi scrittori di commedie e tragedie greche venivano criticate perché i loro spettacoli erano violenti e scandalosi e avrebbero coinvolto i giovani, quando nacque la radio venne criticata come mezzo di dipendenza, il rock veniva chiamato blasfemo, ci fu una caccia alle streghe sui fumetti per diversi anni, poi fu il turno della televisione... e oggi tocca ai videogiochi, e ogni mezzo critica quello successivo perché MIGLIORE: I giornalisti criticavano la radio, la radio criticava la televisione dicendo che non durerà, e oggi la televisione (che vede come internet le ha rubato la scena offrendo libertà al posto del monopolio informatico) bombarda ogni volta di articoli allarmistici contro tutto quello che è su computer (dai primi giochi pixellosi definiti malati). I media televisivi fanno allarmismo per attirare lo share, numerosi studi hanno evidenziato che i giornalisti tendono a ignorare gli articoli pro videogiochi e a ingigantire i risultati che trovano. E c'è anche il conflitto generazionale: ogni generazione pensa di essere più saggia di quella successiva e responsabile, ed è stato proprio studiato ottenendo anche un enorme nome questo fenomeno: "Juve-noia". In verità (ad esempio) è che negli Stati Uniti non si vuole riconoscere che le loro stragi (uniche del mondo per numero) al fatto che i bambini accedono facilmente alle armi, ma siccome le Lobbies delle armi finanziano i politici (che "CASUALMENTE" criticano i videogiochi), si ritrovano a dire che sicuramente non è colpa delle armi o del libero accesso alle armi, è colpa dei videogiochi. La verità è che negli USA hanno un problema con le armi e quindi ne sono ossessionati e cercano le cause in altro, chissà perché i giapponesi che giocano di più hanno attualmente circa 96 volte di meno la violenza, ah già: Le ricerche sulle responsabilità verso le armi sono illegali lì, ma non sui videogiochi. Invece i giochi hanno notevoli effetti positivi: Secondo molti esperti rendono più felici, secondo altri producono una vista migliore che estrapola da piccole dettagli diverse sfumature di grigio, migliore capacità di guida e risolvono il conflitto colore-parola, le persone normali tengono d'occhio 3 oggetti in movimento in mezzo la folla, i videogiocatori 6 o 7, allenano la corteccia parietale (che produce l'orientamento dell'attenzione); la corteccia orbito-frontale (il sostegno dell'attenzione e le decisioni); il cingolato anteriore e dorsale (che regola l'attenzione); l'ipotalamo (che produce "Ossitocina" responsabile dei legami con il prossimo); la dopamina (che influenza l'apprendimento con la ricompensa e responsabile del senso di "goduria") e l'ippocampo (la memoria). I videogiochi tipo quelli tridimensionali non solo combattono l'Alzheimer, ma possono invertire malattie neuro-degenerative, sono più capaci nella plasticità/elasticità mentale (cambiare attività) e multi-tasking (eseguire tante attività in maniera simultanea). Dopo dieci ore di giochi si verificano miglioramenti che restano lì anche cinque mesi dopo, permettono di combattere l'occhio pigro e la dislessia, si possono usare per addestrare futuri medici e piloti per l'apprendimento, stimolano lo sport e attività esterne, possono combattere la depressione, la dipendenza (ma guarda un po'), l'ansia e le fobie e riabilitarle fisicamente. Possono sviluppare tutto questo anche meglio di un libro secondo le ricerche, ma del resto è normale, il gioco fa parte della nostra psiche e cultura, è importantissimo in filosofia e sociologia. È un'attività piacevole, distinta per differenziarsi dal lavoro, perché non è necessaria, ma libera. C'è chi lo considera una forma d'arte, per altri è un segno di creatività dell'uomo che crea delle norme morali libere da quelle della società. Secondo **Ludwig Wittgenstein** la lingua stessa (matematica compresa) è un gioco con regole interne delle menti. **Johan Huizinga** ci ha addirittura definiti: *Homo Ludens*, l'uomo è tale perché gioca, la vita è un enorme gioco di ruolo con regole create a noi e ognuno ha le proprie statistiche, classe e punti... e il gioco

rappresenta la fantasia che viene sovrapposta alla realtà fatto quando tutta la piramide dei bisogni è soddisfatta, questo ci porta anche al gioco di ruolo: secondo **Sigmund Freud** noi giochiamo imitando i genitori e il ruolo / ruolo-sociale. L'economia stessa è approssimata a regole matematiche tramite la teoria dei giochi e l'etica diventa quindi un calcolo in senso "Socratico", persino la neuro-psichiatria ci parla di come il gioco è importantissimo per osservare lo sviluppo del bambino e verificare che sta sviluppando una corretta "Empatia (che ci distingue da quasi tutti gli animali)", ossia è capace di capire cosa pensa l'altro, di mettersi nei panni del prossimo, d'immedesimarsi in lui... La "Theory of mind" e il gioco sono quindi una prova di una coscienza sviluppata/avanzata e abbastanza da iniziare a socializzare e di una mente capace di elaborare attività astratte (in cui si finge di essere qualcosa che non si è). I giochi spesso usano la psicologia per essere profondi: {Esempio} esistono 4 tipi di persone e motivi per cui giocare - Coloro che cercano sfide e premi soddisfano la competenza; coloro che esplorano si immergono in escapismo; coloro che socializzano (anche con i personaggi) sono estroversi; e coloro che vogliono competere, ma tutti quanti hanno un innato bisogno di controllo che negli open word (dati analizzati) è massimizzato, quindi il gioco deve offrire sfide, mondi pieni di libertà, ma almeno stesso autorialità, personaggi interessanti come amici e nemici. Un gioco può sfruttare il condizionamento operante (ricompensare le azioni), a differenza di quello classico dove si associano 2 sensazioni, possono sfruttare il sistema di obbiettivi e ricompensa, inoltre per mantenere l'attenzione possono parcellizzare il gioco in scene, in cui le cose importanti sono distribuite all'inizio e alla fine (memoria a lungo e a breve termine [per fissarle]) con delle pause in mezzo. Quindi avere delle pause di gioco piene di stimoli audiovisivi ed emozionanti (esempio i boss) e fasi tranquille; riflessive; lunghe, con musica contemplativa nei viaggi tra le zone. Persino i colori sono importanti, il colore rosso stimola la competitività e l'impulsività, il blu la meditazione e il razioicinio.