

PRESiK

Magazyn Studentów Uniwersytetu Jana Kochanowskiego

POLSKIE PRODUKCJE:

✿ Wiedźmin

✿ Cyberpunk
2077

DRESS TO
IMPRESS

HEROES 3
HOTA

PAŹDZIERNIK
W PEŁNI



Z E S P Ó Ł

REDAKCyjNY

OPIEKUN KOŁA NAUKOWEGO dr Michał Jas

PRZEWODNICZĄCA KOŁA “MEDIASFERA” Natalia Płuciennik

REDAKTOR NACZELNY Janek Szpytak

ZASTĘPCA NACZELNEGO Wiktoria Śmigielska

SEKRETARZ Wiktoria Okoń

KOREKTA: Aleksandra Kowalczyk

REDAKTORZY: Piotr Jaszcza
Wiktoria Okoń
Jan Szpytak
Piotr Zaniuk
Wiktoria Zięba



S P I S

ARTYKUŁÓW

- 02** Kilka słów wstępu od redakcji
- 03** Cyberpunk 2077 - arcydzieło polskiego Gamedevu
- 04** Czy kampania Dargema to zło wcielone? – „Va Banque” w Heroes of Might and Magic III: Horn of the Abyss
- 06** Warhammerowy renesans - powrót do gry nie tylko na stole
- 08** Wiedźmin - polskie dobro narodowe
- 09** Październikowe święta i studenckie przesady
- 11** „Dress to Impress” – gra stworzona przez nastolatkę, która podbiła świat

Kilka słów wstępu od redakcji



Pochwalony kochani czytelnicy!

Oprócz studentów na uczelnie powraca też z kolejnym wydaniem magazyn "Presik". Nasza redakcja przygotowała dla was nową dawkę tekstów, na otarcie łez po zakończeniu wakacji. Październikowe wydanie umili nieco jesienną szarówkę artykułami o popkulturze, grach wideo ale i o nadchodzących świętach i przesądach wśród studenckiej braci. Dlatego bez dalszego przeciągania, zapraszamy do czytania i życzymy gładkiego przejścia w nowy rok akademicki :)

Kochani studenci!

Październik to miesiąc, w którym jesień rozkręca się na dobre, a studenckie życie nabiera tempa. Zaczynają się zajęcia i pierwsze projekty, które przypominają, że rok akademicki naprawdę ruszył. W tym czasie warto znaleźć równowagę między obowiązkami a chwilami dla siebie — na kawę, spacer czy odpoczynek po długim dniu.

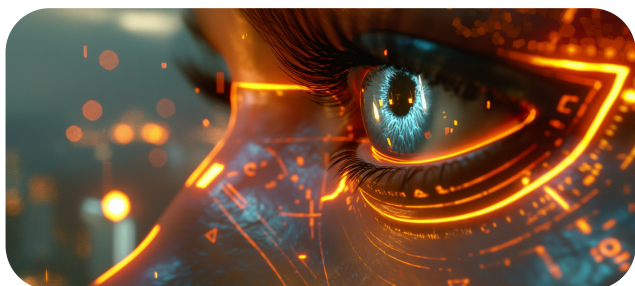
Życzymy Wam dobrego wejścia w nowy rok akademicki i dużo pozytywnej energii na kolejne tygodnie.



Cyberpunk 2077 - arcydzieło polskiego Gamedevu

Są rzeczy, z których słynie nasz kraj. Kreujemy wybitnych sportowców w wielu dyscyplinach. Znani jesteśmy także z produkcji pysznych jabłek. Warto jednak wiedzieć, że Polska może pochwalić się szeroką sceną wydawców gier video. Studia, takie jak CDP Red czy Techland, podbijają swoimi tytułami świat gamingu. Kultowy już Wiedźmin, czy nie mniej znany Dying Light, to tylko niektóre przykłady wielkich tytułów wyprodukowanych przez naszych rodaków.

Cyberpunk 2077 to polska gra video autorstwa studia CD Project RED. Sklasyfikować ją można jako grę akcji RPG. Jej fabuła gry ma miejsce w fikcyjnym mieście o nazwie Night City, mieszczącym się w tak zwanych Nowych Stanach Zjednoczonych. Gracz wciela się w najemnika lub najemniczkę imieniem Vincent bądź Valeria, w zależności od dokonanego wcześniej wyboru. Główny bohater, na skutek wydarzeń mających miejsce w prologu gry, ma engram osobowości legendarnego w tym świecie rockmana, przez niektórych określanego terrorystą, Johnnego Silverhanda.



Piotr Jaszcza

Przyjdzie nam przemierzać wielki neofuturystyczny świat pełen ekscytujących aktywności pobocznych, takich jak kontrakty i różnego rodzaju zlecenia. Do dyspozycji gracza jest bardzo szeroki arsenał różnego uzbrojenia, takiego jak miecze, katany, broń palna, hacki (będące czymś w rodzaju broni służącej do pokonywania przeciwników poprzez włamywanie się do ich systemów), a także wszczepy bojowe, które są niczym innym jak modyfikacjami ciała służącymi do walki - takie jak ostrza w przedramionach, czy stalowe pięści. Przejście Cyberpunka może zająć nawet do 100 godzin, w zależności od podejścia do gry.

Mówiąc o tym tytule, nie sposób nie wspomnieć o niestawnej premierze owej gry. Była ona niedopracowana, pełna błędów i Bugów, szczególnie na konsolach. Jednak CDP Red nie poddało się i naprawiło grę do takiego stopnia, że jest ona w stanie konkurować z największą produkcją Polaków, jaką jest Wiedźmin 3. Przez wiele lat, aż do dziś, CDP publikowało łatki oraz patcze, aby produkcja była jak najbardziej grywalna i mogła cieszyć miliony graczy na całym świecie. Nieoficjalne źródła donoszą o zbliżającej się premierze kolejnego dużego dodatku do Cyberpunka 2077, do którego Redzi wynajęli odrębne studio developerskie. Ma ono pod ich wodzą wyprodukować nowe DLC do uwielbianej przez społeczność gry.

Bez wątplenia uniwersum Cyberpunka 2077 jest jednym z ciekawszych, jakie przyszło nam zwiedzać w wirtualnych przygodach. Jest to gra, której każdy fan gier RPG akcji powinien dać szansę, gdyż została ona poprawiona, przez co z pewnością zapewni wiele godzin fenomenalnej zabawy.

Wiktoria Okoń

Czy kampania Dargema to zło wcielone? – „Va Banque” w Heroes of Might and Magic III: Horn of the Abyss

„Róg Otchłani” to nieoficjalny dodatek do uniwersum Heroesów, dodający póki co 5 nowych kampanii, powiązanych fabularnie z dwoma nowymi miastami. Cztery z nich związane są z historią tytułowego artefaktu i opowiadają losy głównych bohaterów z różnych perspektyw. Artykuł zawiera mini-poradnik do kampanii Dargema.

KOBIETY TO ZDRADZIECKIE ISTOTY – KRÓTKI RYS HISTORII BIDLEYA, JEREMY’EGO I CASMETRY

Trzy pierwsze kampanie dodatku, „Pod piracką banderą”, „Postrach mórz” i „Róg Otchłani” opisują losy dwóch braci, a zarazem piratów, którzy poszukują tytułowego artefaktu. Gramy nowym miastem, Przystanią, które klasycznie, wraz z biegiem czasu, można coraz bardziej ulepszać. Jeremy i Bidley początkowo są rozdzieleni i przeżywają własne przygody. W pewnym momencie pierwszy z nich poznaje piękną czarodziejkę, Casmetrę, której obiecuje pomoc. Gracz musi wyeliminować wszystkich wrogów i na nieszczęście osób preferujących siłę, musi gracz czarodziejką, bo jej Piorun okaże się nieocenioną pomocą. Następne losy bohaterów są do siebie podobne – wszyscy się spotykają i walczą ze wszystkim, co się rusza, szukając jednocześnie Rogu Otchłani, który końcowo trafia w ręce Bidleya. „Postrach mórz” kończy się jednak w nieoczywisty sposób – okazuje się, że Casmetra wykorzystywała piratów, by znaleźć dla niej artefakt.



Ucieka z nim, a bracia postanawiają się zemścić. Poznajemy też Dargema – pirata, który już kiedyś pomógł czarodziejce. Tak zaczyna się ostatnia kampania, która zrytuje gracza tym, że piraci startują od poziomu pierwszego. To czas by pożegnać się z wysokimi statystykami, zacząć myśleć i znowu zabijać wszystko i wszystkich. Bracia znowu muszą się odnaleźć, pokonać Casmetrę, a potem obronić się przed innymi frakcjami, bo okazuje się, że posiadanie Rogu to jednak nie taka fajna sprawa. No ale z legionem fangarmów wszystko staje się prostsze.

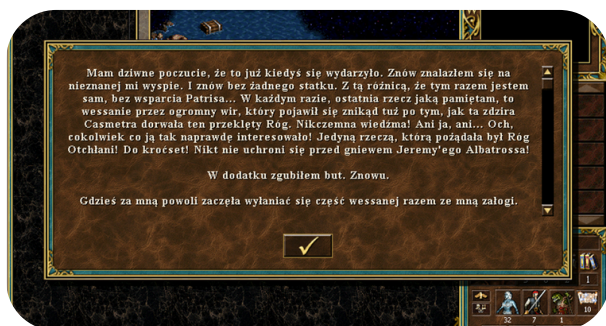
ZAGRAJMY W VA BANQUE

Powróćmy jednak do Dargema, bo to jego dotyczy tytułowa kampania, „VaBanque”. Naprawdę gramy o wszystko, bo wrogowie nawet na skoczku (!) są mądrzejsi niż zwykli w podstawowej wersji gry. Jeżeli ktoś kiedykolwiek myślał, że „Ostrze Armageddonu” jest nie do przejścia, to był w wielkim błędzie.

Fabula kampanii dotyczy losów pirata, opisuje jego myśli o Regnie, Przystani, pokazuje jego relację z Casmetrą. Historia jest oczywiście ważna, ale ważniejsze jest przejście wszystkich misji. Podstawą tego jest rush, czyli jak najszybszy atak na wroga, zdobywanie Dargemem wszystkich statystyk i w mojej opinii, Magia Ognia (berserk w ostatniej misji jest nieocenioną pomocą).

Pierwsza misja polega na zdobyciu miasta. Dargem MUSI zdobyć nawigację, parę jednostek (pod początkową wyspą jest mniejsza z siedliskiem Zaklinaczek) i jak najszybciej popłynąć w prawy róg mapy, gdzie czeka wróg. Następnie zdobywa fioletowego klucznika, idzie w podziemia za pomocą teleportu, odwiedza brązowy namiot, jednocześnie gromadząc wojsko i odpierając wrogie ataki. Wróg ma w podziemiach trzy zamki, ten właściwy jest w prawym górnym rogu i strzeże go silny garnizon.

Druga przygoda jest nietypowa. Gramy twierdzą, mamy sojusznika i musimy ochronić jego bohatera. Oczywiście komputer nie jest zbyt mądry i nie robi zbyt wiele, więc cała odpowiedzialność spada na nas. Gdy Kilgor (kiedyś – potężny władca behemotów, teraz- ciapa) zginie, ginimy i my. Gracz musi pójść do zielonego monolitu i odblokować klucznika. Potem głównie defensywa – trzej potężni bohaterowie z chęcią nas pojadą, choć można a) zaatakować wrogów i b) wymanewrować ich, by oddalili się od zamku. Gdy czas minie, wygrywamy.



Trzecią misję teoretycznie można przeczekać, praktycznie nie warto. Startujemy bez zamku (znajdziemy go, idąc ścieżką w lewo). Trochę na prawo od naszego miejsca startowego są jednostki z Przystani, które za darmo się przyłączą. Musimy zdobyć drewno, a żeby to zrobić, trzeba odwiedzić klucznika. Znajduje się on na dole mapy, ale przedtem musimy zabić Ivora (jeśli ucieknie to i tak będziemy mogli przejść). Trzeba uważać jednak na Elleshara z Deszczem Meteorytów. Następnie wracamy odblokować tartaki i czekamy lub atakujemy. Można też poczekać, aż pomarańczowy wyjdzie z podziemi, zdobyć jego zamek i czekać, aż będzie on tłukł się z zielonym.



Czwarta misja polega na zdobyciu zamku, strzeżonego przez bardzo silnego bohatera (minimum 20 na każdą statystykę). Towarzyszy nam Gunnar. Najlepiej od razu iść w lewo od lochów i zaatakować wrogiego bohatera, bo jeśli nie to on zrobi to pierwszy. Każdy przeciwnik ma CHORE statystyki z chęcią nas pojędzie; na szczęście Nimbus się nie rusza. Zdobywamy całe podziemia i wszystkich kluczników, a gdy będzie czuć się pewnie, wychodzimy na powierzchnię. Musimy iść do teleportu koło nekropolii, do strażnika, a potem na dół mapy, do kolejnego, strzeżonego przez Błękitne Smoki. Wróg z chęcią będzie nas zabijał i z chęcią też wejdzie do naszych podziemi! Trzeba bardzo uważać. Następnie wracamy na lewą stronę mapy, gdzie czekają na nas artefakty. Bierzymy je i po prawej stronie jeziora wsiadamy na łódkę. Podpływamy do zamku, pokonujemy silny garnizon, oddajemy jeden z posiadanych artefaktów, a potem atakujemy jeszcze silniejszego wroga.

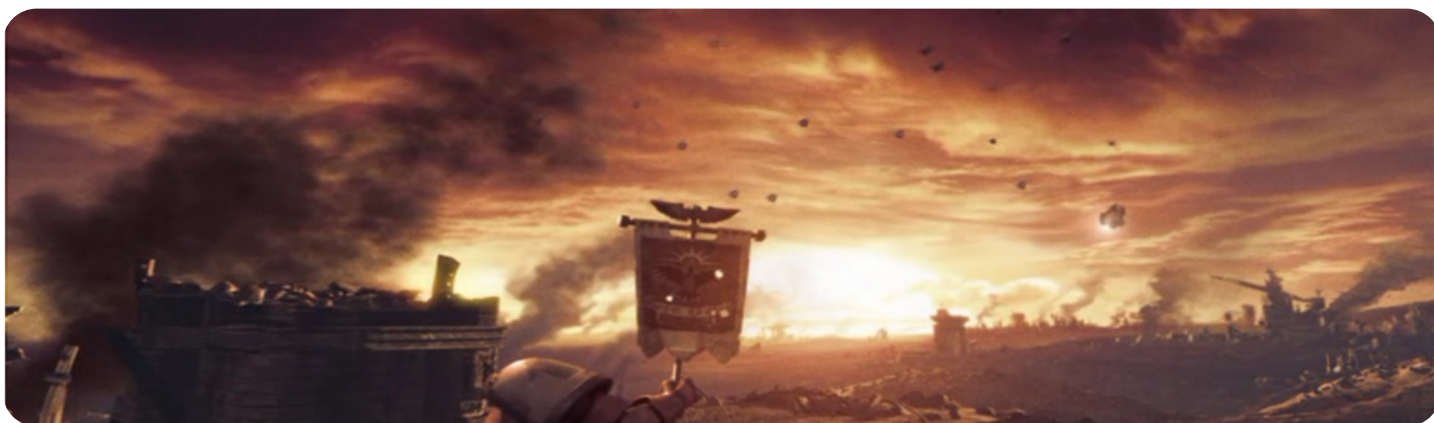
Misja piąta i ostatnia. Teoretycznie trzy miesiące na jej wykonanie, praktycznie cztery. Na statek możemy wsiąść w 4 dniu 2 tygodnia, do tej pory powinniśmy zdobyć zamek i poznać okolicę. Dobrze byłoby złożyć Kapelusze Admirala, pozbiierać artefakty i dostać się do Chaty Proroka (musimy zabić Czarodziejskiego Smoka, który jest w środkowych podziemiach po lewej stronie; dostaniemy Kulę Przeciwwstawienia, potrzebną do odblokowania strażnika na fangarmami). Na mapie nie ma studzienek ani gildii magów, możemy natomiast stworzyć artefakt regenerujący punkty maany. Musimy odblokować wszystkich strażników (między innymi tego za legionem Automatonów na Przekłętą Zimę), wojska będziemy mieć z siedlisk. Na początku drugiego miesiąca pojawi się Boyd z 350 liszami i równie potężnymi statystykami. Celem misji jest pokonanie Błękitnych Smoków (około 30) w podziemiach (wejście znajduje się w prawym górnym rogu mapy, za Haspidami). Najważniejsza rzecz – by wejść do podziemi, musimy zdobyć Znak Świętości (potrzebujemy do tego także Pierścienia Żywotności oraz Życia), Amulet Trzeźwego Umysłu, Amulet Magicznej Wizji, Amulet Życia, Amulet Śmierci, Amulet Wolnej Woli, Amulet Przeciwwstawienia (do zdobycia go potrzebujemy 8 harpii, ich siedlisko mieści się na naszej początkowej wyspie) oraz Amulet Pamięci.

„Va Banque” jest bardzo trudną kampanią, ale przejście jej dostarcza ogromnej satysfakcji. Jeśli ktoś właśnie się z nią mierzy, to życzę dużo szczęścia i cierpliwości, ale uspokajam – wszystko da się przejść, a przynajmniej na nienajwyższym poziomie trudności. To co, do przeczytania po przejściu kampanii Fabryki?



Warhammerowy renesans - powrót do gry nie tylko na stole

“W ponurej ciemności odległej przyszłości, istnieje tylko wojna”- to fraza definiująca uniwersum Warhammera 40000. Jednak sama przyszłość tego niezwykle rozbudowanego świata w ostatnich latach wydaje się nieco mniej ponura, niż niekończące się boje ukazywane na jego łamach.



JAKI HAMMER?

Ale zacznijmy od początku. Czym jest owy Warhammer 40000? I co z pozostałymi 39999? Warhammer 40000 to fikcyjny świat wykreowany przez firmę Games Workshop na potrzeby swojej gry bitewnej o tym samym tytule. Gry bitewne z kolei, to odmiana planszówek, w których toczymy potyczki przy pomocy modeli.

Samo uniwersum jest umiejscowione w 40 millenium, w którym ludzkość walczy o przetrwanie z niezliczonymi wrogami. Demony z innego wymiaru, zielonoskórzy orkowie, budzące się z letargu mordercze maszyny i kosmiczna szarańcza to tylko przykłady przeciwników, z jakimi muszą mierzyć się żołnierze Imperium Człowieka.

I tutaj skończę opis uniwersum, jest ono bowiem tak ciekawe i rozbudowane, że najlepiej przekonać się o tym na własnej skórze. Poza tym nie ukrywam, że nawet krótka odpowiedź na pytanie “Ale o co chodzi w tym całym warhammer?” jest zwyczajnie niemożliwa przez stopień złożenia tego cudownego świata.

Pierwsza edycja Warhammera 40000 została wydana w 1987, a dziesiąta będąca najnowszą edycją zaliczyła swój debiut w roku 2023. Warto wspomnieć, że setting znacząco zmieniał się na przestrzeni lat i obecny jego stan to wynik długotrwałej ewolucji z wręcz pastiszu totalitaryzmu, przez styl przypominający bardziej okładki albumów metalowych, aż do dzisiejszego stanowiącego połączenie wszystkich wcześniejszych części składowych, ale z widocznym oszlifowaniem dla nowych fanów.

Uniwersum wykreowane przez Games Workshop nie jest jednak domeną za drogich kawałków plastiku- zawiera w sobie też ogrom książek i gier wideo. W ostatnich latach to właśnie ta ostatnia gałąź rozwija się wyjątkowo bujnie. Jednak nie zawsze tak było. W kwestii przeniesienia zmagania w mrocznej przyszłości 40 millenium należy wyróżnić docenioną szeroko przez graczy serie z gatunku RTS “Dawn of war” oraz strzelankę trzecioosobową “Space marine”.

Jednak seria "Dawn of War" po wydanej w 2017 roku części trzeciej, która nie spełniła oczekiwań odeszła w zapomnienie. Z kolei na kontynuację "Space marine" wydanego w 2011 gracie musieli czekać 13 lat.

ŚWIATŁOŚĆ W DOLINIE MROKU

I tu zaczynamy mówić ALE. Bowiem "Space marine 2", który wyszedł w 2024 roku, okazał się wielkim hitem, a 19 sierpnia 2025 zapowiedziano "Dawn of war 4". Z kolei rok temu zapowiedziano kontynuację niewielkiego, ale również ciepło przyjętego "Adeptusmechanicus".

Ale nie samymi grami człowiek żyje. Dla koneserów popcornu też się coś znajdzie. Na platformie amazon prime dostępny jest odcinek serialu "secretlevel", w którym możemy liźnąć nieco klimatu uniwersum. Inną opcją jest też platforma "Warhammer plus", na której oprócz rzeczy związanych stricte z bitewniakiem, można też obejrzeć seriale osadzone w uniwersum warahmmera takie jak "Hammer and bolter ". Z tym ostatnim jednak doradzam ostrożność. Powstanie platformy zbiegło się z szerokim zamykaniem fanowskich kanałów tworzących własne animacje i treści w uniwersum warhammera, podobne, żeby zmusić twórców do tworzenia tylko na kontrolowanej przez producenta platformie. Jeśli jednak wolimy bezkrytyczną konsumpcję, to nie ma problemu.

Ostatnią, ale bardzo ważną gałęzią treści z uniwersum Warhammera 40000 są te tworzone przez fanów. Z racji tego, że jest to hobby nastawione na rękodzieło (w końcu figurki trzeba własnoręcznie złożyć i pomalować) jest ogrom twórców dokładających swoją cegiełkę do społeczności. Spośród wielu cosplayerów, grafików, animatorów, pisarzy, którzy tworzą swoje prace, wiele z nich urasta do projektów imponujących rozmiarów. Na przykład fanowski serial astartes (którego pierwszy sezon można obejrzeć na YouTube, drugi z kolei ma wyjść na warhammer plus). Wpisanie w wyszukiwarkę frazy "warhammeranimations" podsunie nam ogrom projektów tworzonych z pasji do tego świata. Co prawda czystka wśród twórców zebrała krwawe żniwo i wielu opuściło społeczność warhammera dla swojego spokoju, ale nigdy w swojej historii to uniwersum nie było tak blisko przebicia się do zbiorowej świadomości.

NIE ZA MROCZNA PRZYSZŁOŚĆ

Przyszłość dla warhammera maluje się w jasnych barwach. Hobby z roku na rok przyciąga coraz więcej nowych fanów, a bogaty świat wzbogacany jest o kolejne książki, gry i seriale. Mimo często wątpliwych praktyk wydawcy, sama marka trzyma się dobrze. Pozostaje mieć nadzieję, że stan ten się utrzyma. To jednak wie tylko sam Imperator i bogowie chaosu.



Wiedźmin - polskie dobro narodowe

Kiedy za granicą przyznasz się, że jesteś z Polski, najbardziej prawdopodobne są trzy reakcje: „Lewandowski”, „Jan Paweł II” oraz „Witcher”. Nie da się ukryć, że gry z serii Wiedźmin stworzone przez polskie studio CDProjekt Red, na podstawie powieści Andrzeja Sapkowskiego, zyskały ogólnoświatową renomę, szczególnie przez sukces trzeciej części serii. Jednak nie można zapominać o pierwszych dwóch częściach trylogii Geralta z Rivii.

Piotr Jaszcza

Pierwsza, wydana w 2007 roku, zabiera gracza do klimatycznej Temerii śladem grupy przestępczej znanej jako Salamandra, która nadepnęła na odcisk wiedźminom ze szkoły Wilka, atakując ich zamek i kradnąc wiedźmińskie mutageny, aby tworzyć swoją własną armię mutantów. Gra, pomimo sędziwego wieku, zestarzała się godnie. Największą bolączką produkcji jest bardzo specyficzny system walki, który po dziś dzień jest nie lada zagwozdką dla nowych graczy. CDP Red jakiś czas temu zapowiedział oficjalny remake pierwszej części przygód Białego Wilka, co będzie idealną opcją do zapoznania się z ową grą przez młodszych graczy.

Kolejna część serii o podtytule „Zabójcy Królów” kontynuuje bezpośrednio historię rozpoczętą w części pierwszej. W dwójce zostajemy wrzuceni w wir intryg politycznych i spisków czarodziejek oraz zmuszeni ruszyć w pogoń za zabójcą króla Foltesta, aby oczyścić swoje imię z tej zbrodni, której Geralt nie dokonał. Gra cechuje się większym naciskiem na wybory gracza.

Można powiedzieć, że Zabójcy Królów to dwie osobne gry, ponieważ w zależności od wyboru dokonanego w pierwszym akcie, mianowicie po czyjej stronie się opowiemy, zależy całość gry. Odwiedzimy zupełnie inne lokacje, poznamy inne postacie, jednak koniec końców uda nam się złapać mordercę króla. Gra oferuje o wiele świeższy gameplay od poprzedniczki. System walki został całkowicie przebudowany i ulepszony. Można powiedzieć, że druga część serii to duży skok na przód.



Źródło: <https://niezalezna.pl/lifestyle/tworcy-gry-wiedzin-3-przekazali-milion-zlotych-na-pomoc-dla-ukrainy-razem-mozemy-wiele-zmienic/431593>

Jednak nie tak duży jak sławna na cały świat część trzecia. Wiedźmin 3 Dziki Gon - gra niemal legendarna, będąca wyznacznikiem, jak powinna wyglądać idealna gra RPG akcji. Mimo, że tytuł ten ma na karku już 10 lat, dalej stanowi niezwykle ważną pozycję, w którą dosłownie trzeba zagrać. Historia zabiera nas do królestw północy podbitych przez cesarstwo Nilfgardu, wysp Skellige oraz do warowni wiedźmińskiej Kaer Morhen. Celem Białego Wilka jest odnalezienie oraz zapewnienie bezpieczeństwa swojej przybranej córce Ciri, której tropem idzie tytułowy Dziki Gon. Fabuła. Wybory moralne oraz gameplay stoją tu na najwyższym poziomie, a dopełnia je wybitny słowiański klimat. Gra kultowa będąca pozycją obowiązkową na listach graczy, nie tylko z Polski.

Obecnie Redzi przede wszystkim skupiają się nad produkcją czwartej odsłony serii, która opowiadać ma o przygodach Ciri. Z trailerów zaprezentowanych nam jakiś czas temu wywnioskować można, że zapowiada się kolejny skok jakościowy, jednak o wiele większy niż ten z dwójki na trójkę. Nic tylko czekać.

Wiktoria Zięba

Październikowe święta i studenckie przesady

Październik to miesiąc pełen symboliki – start studiów, jesień w całej okazałości, a do tego kalendarz aż pęka od nietypowych świąt. Dzień Nauczyciela, Światowy Dzień Uśmiechu czy Międzynarodowy Dzień Makaronu – idealne okazje, by trochę poświętować pomiędzy kolejnymi zajęciami w nowym roku akademickim. Podobną rolę odgrywają też rozmaite studenckie przesady i rytuały, które mają dodać otuchy lub po prostu rozbawić w trudach codziennej nauki. Bo czy ktoś naprawdę wierzy, że nieumyty kubek z kawą przynosi pecha na kolokwium?

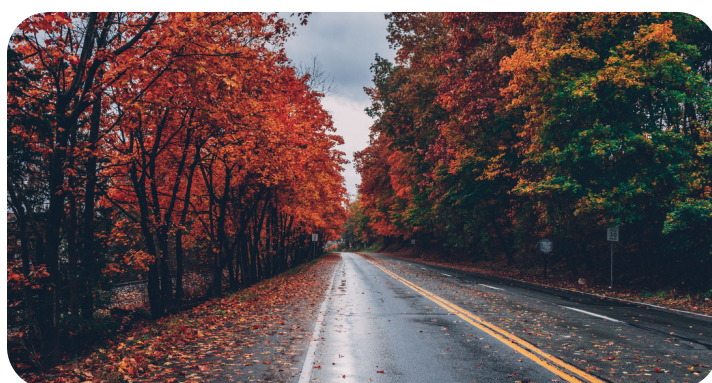
Październik to świetny czas na różnorodne spędzanie czasu. Inspiracją mogą być nietypowe święta, które przypadają w tym miesiącu. Dzień Wegetarianizmu, Dzień Ptaków, Dzień Muzyki, Dzień Kawy – to tylko kilka okazji przypadających już na pierwszy dzień października. Kolejne tygodnie przynoszą jeszcze ciekawsze pomysły.

10 października jest Dniem Gier Planszowych – to czas, aby wyciągnąć zapomniane plansze i kostki do gry, a tym samym odciążyć umysł lub wręcz przeciwnie uaktywnić ostatnie szare komórki.

13 października – Dzień Noszenia Garnituru. Rok akademicki dopiero się zaczął, a do sesji jeszcze daleko. Może jednak warto wcześniej poćwiczyć elegancję, aby na egzaminach wyglądać jak profesjonalista?

17 października przypada Dzień Owoców i Warzyw. Zdrowe odżywianie to podstawa, zwłaszcza na studiach. Sałatka owocowa lub koktajl w tym dniu na pewno będzie lepszym wyborem od fast foodów.

20 października obchodzimy Dzień Krajobrazu. Krajobraz odgrywa ważną rolę w naszym codziennym życiu – inspirowanie, poprawia humor, motywuje do działania. Dla studenta jest to okazja do relaksu i wyciszenia wśród jesiennej natury.



21 października to natomiast Dzień odpoczynku od świętowania. Każdemu należy się chwila wytchnienia. Ten dzień jest idealny, aby bez wyrzutów sumienia zaraz po skończonych zajęciach poleżeć w ciepłym łóżku.

24 października – Dzień Origami. Studia uczą nas składania – głównie notatek w pośpiechu i planów na przyszłość, które czasem lądują w koszu. Ale w ten dzień można chociaż spróbować złożyć coś ładniejszego niż kartka z notatkami pisanymi na kolanie.

24 października to również Dzień Bez Maila. Trudno w to uwierzyć, ale istnieje święto, które zachęca do odcięcia się od skrzynki odbiorczej. Dla studentów oznacza to dzień bez wiadomości w stylu: „Zajęcia odwołane” lub „Proszę o przesłanie pracy do północy”. A może właśnie ten dzień będzie usprawiedliwieniem dla niewysłanych prac?

25 października - Światowy Dzień Makaronu. To jedno ze świąt najbliższych sercu studenta, bo makaron to przecież podstawa akademickiej diety. Spaghetti, świderki z serem czy zupka chińska – każda wersja jest dobra, byle szybka i tania. W październiku makaron to niemal symbol przetrwania.

28 października - Dzień Odpoczynku od Zszarganych Nerwów. Studenci z pewnością podpisaliby się pod takim świętem rękami i nogami. Początek roku akademickiego to niby luźny czas, ale pierwsze zajęcia i niekończące się listy zadań potrafią skutecznie podnieść ciśnienie. Jeden dzień na złapanie oddechu nigdy nie zaszkodzi.

29 października - Dzień Internetu. Trudno wyobrazić sobie studiowanie bez internetu – od wysyłania prac na platformę, przez memy rozsyłane na grupach, aż po desperackie wyszukiwanie „jak napisać esej”. Święto internetu jest więc w praktyce świętem każdego studenta.

Pomocne w przetrwaniu studiów mogą być również zabawne przesady, które skutecznie rozluźniają napięcie, chociażby przed egzaminem. Istnieje wiele rytuałów i powiedzeń, które mogą dodać otuchy w trudnych chwilach. Jeden z nich to włożenie książki pod poduszkę na noc przed ważnym zaliczeniem. Niektórzy wierzą, że podczas snu przyswojony materiał utrwali się w głowie, a to, czego nie zdążyliśmy się nauczyć, samo do niej wpadnie. Inny przesąd mówi, aby nie ścinać włosów w trakcie sesji, bo w nich znajduje się część wiedzy. Skrócenie fryzury równa się więc straceniu wcześniej wyuczonych informacji. Istotny jest także ubiór w dniu egzaminu. Ponoć czerwona bielizna ma przynieść szczęście i ułatwić zdanie trudnego przedmiotu. Przystępując do testu, należy pamiętać, że pisanie pożyczonym długopisem może zapewnić sukces.

Chociaż przesady nie zastąpią solidnej nauki, to mogą dodać odwagi i poprawić nastrój w stresujących chwilach. Nawet drobny rytuał może sprawić, że poczujemy się pewniej i z większym spokojem podejmiemy do egzaminu. W końcu najważniejsze jest nie tylko to, co mamy w głowie, ale też to, jak nastawimy się do wyzwania. Skrócenie fryzury równa się więc straceniu wcześniej wyuczonych informacji. Istotny jest także ubiór w dniu egzaminu. Ponoć czerwona bielizna ma przynieść szczęście i ułatwić zdanie trudnego przedmiotu. Przystępując do testu, należy pamiętać, że pisanie pożyczonym długopisem może zapewnić sukces. Chociaż przesady nie zastąpią solidnej nauki, to mogą dodać odwagi i poprawić nastrój w stresujących chwilach. Nawet drobny rytuał może sprawić, że poczujemy się pewniej i z większym spokojem podejmiemy do egzaminu. W końcu najważniejsze jest nie tylko to, co mamy w głowie, ale też to, jak nastawimy się do wyzwania.

Październik to wyjątkowy miesiąc dla studentów – pełen nowych wyzwań, ale też okazji do świętowania. Nietypowe dni w kalendarzu przypominają, że warto czasem oderwać się od obowiązków i znaleźć chwilę na zabawę czy relaks. Z kolei studenckie przesady i rytuały, choć traktowane z przymrużeniem oka, pomagają rozładować stres i dodać otuchy w trudnych momentach. Ostatecznie to właśnie równowaga między nauką, odpoczynkiem i pozytywnym nastawieniem pozwala przetrwać studia z uśmiechem.



„Dress to Impress” – gra stworzona przez nastolatkę, która podbiła świat

Roblox to świetna platforma dla początkujących deweloperów, którzy chcą stworzyć własne gry za darmo. Jedną z takich twórców jest Gigi, która w wieku 16 lat wypuściła na platformie grę „Dress to Impress”, przykluwając uwagę nawet samej Lady Gagi.

„Dress to Impress” to z pozoru prosta gra typu „ubieranki”, ale za różową estetyką kryje się horror i pełno sekretów, które zaciekały miliony graczy na całym świecie. Gra została dodana na platformę w październiku 2023 roku, ale oficjalnie można było w nią zagrać od 11 listopada 2023.

Rozgrywka jest bardzo prosta – na górze ekranu pojawia się tematyka stylizacji (np. grunge, 1990s, album cover itd.) i w przeciągu kilku minut trzeba chodzić po mapie, ubierać i stylizować przedmioty. Po skończonym czasie jest wybieg mody, gdzie każdy gracz prezentuje swoją stylizację, a pozostali oceniają ją w skali 1-5. Na końcu jest podium - top 3 zwycięzców i wyniki. Oczywiście czym wyższe miejsce, tym lepsze nagrody, np. wirtualne banknoty, za które można kupować nowe przedmioty i pozy.

Gra od 2023 roku przeszła mnóstwo zmian i aktualizacji. Grafika oraz estetyka została ulepszona, stare przedmioty usunięto albo odnowiono. W 2023 roku pojawiła się pierwsza tematyczna aktualizacja – Winter Update.



Zdjęcie: https://dti.dress-to-impress.fandom.com/wiki/Lady_Gaga_X_DTI

Piotr Żaniuk

Od tego czasu deweloperzy „Dress to Impress” często tworzą nowości, które powiększają poboczną fabułę gry, tak zwany „Lana Lore”.

MROCZNA STRONA „DRESS TO IMPRESS”

„Lana Lore” opowiada o stylistce paznokci Lanie – jest to nie grywalna postać siedząca przy biurku. Gracz może prowadzić z nią tylko jedną interakcję, gdzie kobieta stylizuje i maluje paznokcie. Twórcy na początku wydania gry żartowali i tworzyli memy, w których Lana jest zdenerwowana na graczy, że nie mają do niej szacunku i dla nich jest tylko „nail lady”. Kobieta zawarła pakt z diabłem i od tego całego żartu zaczęła się fabuła, która trwa do tej pory.

W 2024 roku postać Lany została zastąpiona jej doppelangerem (klonem), który miał inny ubiór i makijaż. Na mapie w okolicach stanowiska Lany pojawiały się różne dziwne wskazówki i kody. Po wpisaniu ich w Internecie można było dotrzeć do kanału na YouTube lub na profil użytkownika w Robloxie, który miał mroczne gry z klonami Lany, które gonią i zabijają graczy.

Przed Halloweenową aktualizacją można było znaleźć wejście do piwnicy, gdzie w klatce zamknięta była tytułowa bohaterka, ale nie dało się z nią prowadzić interakcji. Gracze zaczęli tworzyć teorie o tym, co się stało. Wszystkie wątpliwości zostały rozwiane w Halloween Update 2024, w którym można było dowiedzieć się o przeszłości Lany, jej rodziny i pielęgniarki Julie, która opiekowała się dziewczyną, gdy była w zakładzie psychiatrycznym.

Można było zagrać w trzy mini-gry, gdzie w ostatniej bossem była Lina, która zastąpiła doppelgangera na czas Halloweenowej aktualizacji.

Po pokonaniu jej, nagrodą były limitowane przedmioty, których nie dało się dostać poza tym eventem i postać Lany wróciła na swoje stanowisko. Fabuła została dalej rozwijana w aktualizacji Świątecznej w 2024 roku i Walentynkowej w 2025.



LADY GAGA I CHARLI XCX W „DRESS TO IMPRESS”

Dodatkowo, popularność gry przyciągała uwagę dwóch piosenkarek – Charli XCX i Lady Gagi, które otrzymały swoje własne eventy w grze. W 2024 roku Charli wydała swój nowy album – „Brat”. W wakacje 2024 roku współpracowała z twórcami „Dress to Impress” i do gry dodano ubrania, fryzury, makijaże, pozy i tematy stylizacji inspirowane artystką i jej płytą. Mapa i wybieg miały zmienioną estetykę na czarno-zieloną, a w tle leciały utwory z „Brat”. Natomiast w sierpniu tego roku, do gry zawitała Lady Gaga, promując swój album „Mayhem”. Jak w przypadku Charli, gracze otrzymali przedmioty, pozy i tematyki inspirowane utworami Gagi. Aktualizacja trwała od 16 do 30 sierpnia.

Gra nadal się rozwija i nowy контент jest dodawany na bieżąco. Ostatnio powstały nawet figurki i lalki modowe przedstawiające Lanę i kilka innych postaci ze świata „Dress to Impress”. Gra jest w czołówce najpopularniejszych gier na platformie.



ZAOBSERWUJ **nasze social media**

facebook.com/MagazynPresik

instagram.com/presik_ujk

tiktok.com/@presik_ujk

**CHCESZ SIĘ Z NAMI
SKONTAKTOWAĆ
CZY DO NAS DOŁĄCZYĆ?
NAPISZ NA
PRESIK_UJK@OP.PL
LUB W FORMULARZU
NA STRONIE**

<https://presik.ujk.edu.pl/contact/>

