

NONSENSOPEDIA

Studia (MMORPG)

Studia – dodatek do gry MMORPG Ludzki Żywot wyróżniający się dość osobliwym słownictwem. W toku *studiów* (czyli dodatku) zdobywa się ECTS-y (punkty doświadczenia), które pozwalają wbić kolejny semestr (level). Student (gracz) musi zmierzyć się z potężnymi wykładowcami (przeciwnikami) i zaliczyć wiele przedmiotów (questów). Tylko nielicznym udaje się ukończyć grę, co daje przedrostek *mgr* lub *mgr inż.* przed nickiem i +10 do poczucia wartości.

Przeważająca większość recenzji określa studia mianem najbardziej frustrującego dodatku w jaką mieli okazję grać, jednak cieszy się ona niesłabnącą popularnością, z dotąd nieustalonych przyczyn.

Levele

- **Pierwszy rok** – zwraca się do pani z dziekanatu per *pani doktor* (do profesora natomiast mówi *psze pana*, doprowadzając go do jasnej kurwicy – tymczasowo +50 do ataku), a na wykładzie rzuca się żeby zetrzeć tablicę. Chodzi na lekcje, na których pisze klasówki. Spell *sesja* wywołuje w nim panikę (-100 do armora, ataku i many). Ma najmniej HP, bardzo często ginie przy pierwszym starciu z bossem podczas sesji.
- **Magistrant** – na egzamin pisemny przychodzi po dwóch piwach. Na ustny po trzech. Bierze kartkówki i sprawka na hita, ale za to ciągle mamrocze coś o pracy magisterskiej, promotorze i obronie.
- **Wieczny student** – ma za sobą trzy dziekanki, dwa wznowienia, dziesięć lat studiów i nadal żłopie browary. Jest właściwie niezniszczalny. Zna na wydziale wszystkich, pił z dziekanem i rektorem, ale nadal nie może zaliczyć questa geometria wykreślna albo mechanika płynów.
- **Doktorant** – na tym etapie student przeobraża się w NPC-a. Jego dusza jest księgowana przez kwesturę uczelnianą,



Student po zebraniu odpowiedniej ilości ECTS-ów robi *level-up*

fakturowana, po czym oddawana w wieczną dzierżawę diabłu.

Przeciwnicy

- **Cieć** – zazwyczaj niegroźny, atakuje losowo. Rzuca spella *spowolnienie* oraz *odzież wierzchnia do szatni* (-10 do armora).
- **Pani z dziekanatu** – najwyżej postawiona w hierarchii osoba na uczelni. Może summonować każdego innego przeciwnika (z rektorem włącznie). Oprócz tego rzuca spella *piorunujący wzrok*, który tymczasowo ogłusza ofiarę.
- **Dziekan** – boss, z którym należy się zmierzyć na koniec każdego semestru. Broń: *linijka i długopis do skreślania studentów z listy*, bierze na hita każdego przeciwnika, niezależnie od armora. Po złożeniu mu ofiary z dokumentów może udzielić błogosławieństwa *dziekanka*. Za odpowiednią ilość golda może też rzucić spella *warunek*.
- **Doktorant** – wyjątkowo złośliwy i nieprzewidywalny, czai się w czeluściach laboratorium i atakuje przez uwalenie laborków albo sprawka. Atak specjalny: *wejściówka*.
- **Młody doktor** – daje najtrudniejsze questy i ma najwięcej punktów ataku. Jego specjal *egzamin z zadaniami których nie było rok temu* powala do 200 przeciwników jednocześnie.
- **Profesor nadzwyczajny** – najczęściej spawnuje się na seminariach, gdzie używa combosa *nie przyłożył się pan do przeglądu literatury*, w ciągu którego potrafi zadać do ośmiu ciosów literaturowych. Jego ataki obniżają manę przeciwników.
- **Profesor bardzo zwyczajny** – zdolność pasywna: usypianie w promieniu 5 metrów. Rzuca potężnego spella *wykład*, który może uśpić do 400 przeciwników jednocześnie. Posługuje się najstraszniejszym itemem: *pięćsetstronicowy skrypt do przedmiotu mojego skromnego autorstwa*.

Armor

- **Clipboard z pytaniami** (student socjologii, psychologii) – +10 do obrony. Nieskuteczny przeciwko magii wody.
 - Skill specjalny: odstraszenie ludzi na ulicy. Zwiększa dystans społeczny średnio o 2 metry.
- **Torba na laptopa** (student informatyki) – +20 do obrony, +4 do wagi ekwipunku. Ekstremalnie skuteczny w obronie przed płcią przeciwną.
 - Skill specjalny: wyjęcie laptopa. Student zakłada obóz, w którym regeneruje manę patrząc w ekran.
- **Fartuch laboratoryjny** (student chemii) – +30 do obrony (+35 jeśli jest brudny). Niezbędny ekwipunek do palenia petów pod wydziałem podczas przerwy między laborkami.
 - Skill specjalny: dodatkowa ochrona przed zimnem, pozwala w zimie przemieścić się między budynkami bez zakładania kurtki.
- **Teczka na rysunki** (student architektury, ASP) – +50 do obrony, -5 do mobilności. Pozwala atakować przeciwnika kaniem teczki.
 - Skill specjalny: teczka stosowana jako parasol daje tymczasową 100% ochronę przed magią wody.
- **Garnitur** (student prawa) – +20 do obrony, noszony daje względne poczucie bezpieczeństwa i +5 do odwagi.



Masz pomysł na kolejny punkt? **Dodaj go!**

Itemy

- **Legitymacja** – podstawowy wyróżnik gracza z leveliem określonym na rewersie, zmniejsza cenę niektórych itemów (*bilet na autobus, kebab, piwo* w karczmach, zwanych w grze *barami*).
- **Piwo** – podstawowy item regenerujący HP, ale zmniejszający manę.
- **Długopis** – +5 do ataku, zużywa się po kilku użyciach. Najczęściej handlowany przedmiot w grze. Można go dostać za darmo w sidequencie *targi pracy*.
- **Kawa** – tymczasowo zwiększa manę i szybkość zadawania ciosów.
- **Sprawko od starszego roku** – zwiększa szanse na zaliczenie laborków o 50%.
- **Kebab** – podstawowy posiłek w grze zapewniający pełną regenerację many; w niektórych karczmach kupienie kebaba może skutkować koniecznością nieobecności na laboratoriach, całkowitego *katharsis* układu pokarmowego oraz wyczerpania 80% many.
- **Bilet na autobus/pociąg** – item zapewniający opcję szybkiej^[potrzebne źródło] podróży między uczelnią, akademikiem i domem rodzinnym. Przy podróżach z/do domu możliwe są opcjonalne sidequesty, takie jak *wsiądź do wagonu, w którym przy 80 miejscach siedzących podróżuje 150 osób* lub *nie zamarznij przy czterogodzinnym postoju pociągu w lesie spowodowanym awarią sieci trakcyjnej*.
- **Słoik** – regeneruje manę, ale jest dostępny tylko dla niektórych klas postaci (por. *słoiki*).
- **Wózek sklepowy** – +200 do pojemności ekwipunku, -20 do mobilności. Może służyć jako transport dla piwa, jak i ranionych graczy.
- **Kalkulator naukowy** – +20 do inteligencji, zwiększa szanse na pomyślnie wykonanie questu *sprawozdanie* o 50%, zazwyczaj blokowany w walce z bossem.
- **Napój energetyczny** – potion czasowo zwiększający manę, szybkość i energię, ale przedawkowanie skutkuje karą do wszystkich statystyk. Droższy od kawy, ale zajmuje mniej miejsca w ekwipunku.



Oprócz wypisanych tu itemów, można zdobyć też inne, często dostępne tylko podczas specjalnych eventów; na screenshocie widać juvenaliowy pojazd kołowy (+20 do mobilności, +10 do czystości)



Masz pomysł na kolejny punkt? **Dodaj go!**

Zobacz też

- MMORPG
- student
- Ludzki żywot

Źródło: „[https://nonsa.pl/index.php?title=Studia_\(MMORPG\)&oldid=1805303](https://nonsa.pl/index.php?title=Studia_(MMORPG)&oldid=1805303)”

Edytuj tę stronę

OCEŃ ARTYKUŁ

Zagłosuj, by zobaczyć średnią ocen

MĄDROŚĆ ZE SŁOWNIKA

Odkupienie – czynność polegająca na oczyszczeniu rury odpływowej lub zbiornika z płynnych nieczystości.

CZY NIE WIESZ...

Że sequel cechuje się brakiem fabuły?
