



I Liceum Ogólnokształcące
im. Marii Skłodowskiej-Curie w Złotowie

KOMOTYWA



LATO 2021

**"Lato to czas, kiedy jest
zbyt gorąco, aby robić
rzeczy, dla których było
zbyt zimno w zimie."**

- Mark Twain

Słowo od redakcji

Życzenia na wakacje

Przed nami wyczekiwane (właściwie od pierwszego września) wakacje, czas odpoczynku i nabrania sił do dalszej nauki i pracy. Na piękne dwa letnie miesiące redakcja Lokomotywy życzy Wam dużo słońca, radości i wspaniałych wrażeń. Ciekawych podróży, wędrówek rowerowych wycieczek. Niech nadwątlone pracą umysłową siły wzmocnią się. Nabierzcie wiatru w żagle, bezpiecznych i pięknych wakacji.

Redakcja LOkomotywy



Spis treści

Bezpieczne opalanie	3
Kąt kinomaniaka i serialowca	4
Kąt gracza	5
Pięć zielonych gałęzi	7

BEZPIECZNE OPALANIE

Jak chronić oczy przed promieniowaniem UV?

Promieniowanie UV może źle wpływać na naszą skórę: powodować oparzenia, przedwczesne starzenie się, a nawet zmiany nowotworowe. Długotrwała ekspozycja na słońce może uszkodzić rogówkę, wywołać jaskrę, a nawet doprowadzić do uszkodzenia plamki żółtej. Ludzkie oko ma naturalną ochronę przed promieniowaniem UV, jednak nie jest ona wystarczająca. Szczególnie dzieci narażone są na szkodliwe działanie promieni ultrafioletowych. Jak chronić się przed promieniowaniem UV?

1. Okulary z filtrem UV

Ich skuteczność opisuje wskaźnik E-SPF. Im wyższą ma wartość, tym większą daje ochronę. W lato zaleca się filtr o E-SPF co najmniej 400. Okulary przeciwsłoneczne muszą także idealnie pasować do twarzy, aby promieniowanie UV nie dostawało się z boku.

2. Kremy z filtrem

Skóra twarzy potrzebuje odpowiedniej ochrony przeciwsłonecznej na co dzień – zwłaszcza latem. Formuły z wysokimi filtrami SPF chronią przed poparzeniem i przedwczesnym starzeniem na skutek promieniowania słonecznego.

3. Unikaj przebywania na słońcu w godzinach najsilniejszego promieniowania UV, czyli między 11.00 a 15.00.

4. Nie stosuj przeterminowanych kosmetyków przeciwsłonecznych.

5. Miejsca szczególnie narażone na poparzenia okryj przewiewnymi i lekkimi tkaninami, zabezpieczaj znamiona i pieprzyki.

6. Przebywając na słońcu pij dużo wody.



• *Co warto o nich wiedzieć?*

Krem z filtrem 50 do twarzy zapewnia bardzo wysoką ochronę przed słońcem. Tak wysoki filtr można znaleźć m.in. w kosmetykach stworzonych z myślą o osobach zaliczających się do fototypu I, czyli mających bardzo jasną karnację, piegi oraz jasne lub rude włosy. Filtr SPF 50 posiadają też produkty dla dzieci. Aplikację kosmetyków przeciwsłonecznych powtarzaj po każdej kąpieli i co 2 godziny. Na plaży stosuj najwyższe filtry ochronne, między 30 a 50 SPF.

• *Jak stosować kremy z filtrami przeciwsłonecznymi?*

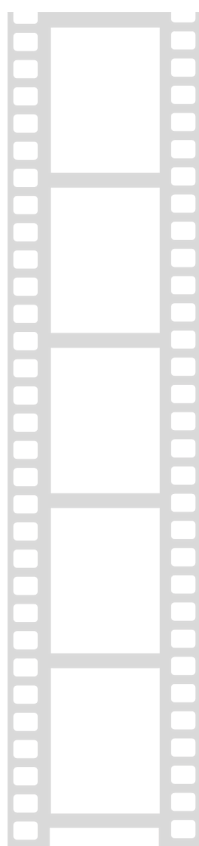
Większość osób przyzwyczajona jest do tego, że krem ochronny z filtrami przeciwsłonecznymi wyjmuje z torby dopiero na plaży i nakłada go na skórę będąc już na słońcu. Niestety jest to błąd, bo większość kremów i kosmetyków z filtrami potrzebuje czasu, by zacząć działać. Często jest to 15-30 minut, co oznacza, że krem nakłada się na skórę na 15-30 minut przed wyjściem na słońce.

Kąt kinomaniaka i serialowca

1. **Pierwsza krowa (dramat)** - Utalentowany kucharz jedzie na zachód i dołącza do grupy traperów w Oregonie. Zaprzyjaźnia się z chińskim imigrantem szukającym szczęścia, wkrótce obaj współpracują, budując udany biznes.
2. **Palm Springs (komedia)** - Dwoje gości weselnych zostaje uwięzionych w pętli czasowej. Zupełnie nowe podejście do motywu dnia świątecznego.
3. **The Act (dramat, kryminal)** - Serial oparty na prawdziwych wydarzeniach. Gypsy Rose Blanchard próbuje uciec przed toksycznym związkiem z nadopiekuńczą matką.
4. **Hannibal (kryminal, thriller)** - Konsultant FBI zмага się z umiejętnością analizy umysłów seryjnych morderców. Trafia pod opiekę dr. Hannibala Lectera, który pomaga mu poradzić sobie z przekleństwem, a także doradza w niektórych śledztwach.



fot. Filmweb, Pixabay



KĄT GRACZA - Świat gier według Maksa

Przed nami wyczekiwane wakacje, a to oznacza niemal nieograniczoną ilość czasu na sprawianie sobie przyjemności. Fani gier komputerowych mogą do woli oddawać się swojej pasji. Dla przeciętnego człowieka, który wie tylko, że gry komputerowe istnieją, jest to inna rzeczywistość, do której klucz posiadają tylko wtajemniczeni. Pasjonatem gier samochodowych jest Maks, który podzieli się z Wami swoimi refleksjami. Ponieważ Maks może o grach mówić bez końca, jego relacja będzie ukazywać się w odcinkach. W tym numerze o historii.

Jedna rodzina gier, dwa różne DNA.

Porównanie dwóch różnych dróg symulatorów samochodowych na przykładzie gier *Assetto Corsa* i *BeamNG.drive*

Gatunek gier samochodowych/wyścigowych jest długi i szeroki na tyle, by wywołać wielogodzinną kłótnię, przy której ryzyko bójki między uczestnikami jest wyższe niż Burdż Khalifa. Na przykład, dla osoby, która po prostu lubi sobie po szkole/pracy odpalić komputer/konsolę i mieć totalny luz, idealną serią „samochodówek” są gry z serii *Need For Speed*. Dla osób, które wgrzają się w temat zarówno samochodów, jak i gier – mamy serię *Forza Horizon* – gry z tej serii mają wystarczająco niski próg wejścia dla wcześniej wspomnianej grupy tzw. casuali (tutaj: osób, które gry traktują czysto jako zabicie czasu, nie wgrzając się głębiej w samą grę), jednocześnie posiadając pełne wsparcie dla siłowego sprzężenia zwrotnego (force feedbacku), które przy kierownicy oddaje w porządnym sposób realistyczne zachowanie pojazdów. Ale jest też grupa osób, które chcą odczuwać wszystkie wrażenia z jazdy samochodem – wszelkie dziury, liście, a może nawet ziarenko piasku, które znalazło się na asfalcie dzięki komputerowemu przeciwnikowi. Dla nich zostały zrobione gry z gatunku symulatorów samochodowych – temat przewodni tego porównania, a nie ma nic lepszego, niż porównanie skrajności danego gatunku (podgatunek symulatorów samochodowych jest najszerszym podgatunkiem w całej grupie). Właśnie dlatego te dwie gry idealnie się nadają do porównywania – z jednej strony sztanदारowy symulator ze wsparciem dla 495835 różnych kontrolerów i kierownic, który posiada wszystkie rodzaje aut sportowych, super/hiper-samochodów i aut na tor, a z drugiej strony mamy grę-eksperyment, w której większość samochodów albo mogłaby mieć tablice na zabytkowe samochody, albo być styranym życiem w podobnym stopniu do psychiki pokolenia Kolumbów po wojnie, a przy której należy uważać na wszelkie dozowanie gazem/hamulcem/sterowaniem, bo inaczej skończysz na drzewie z samochodem wyglądającym jak banan z ryneczku Lidla (*BeamNG.drive*). A w jakich polach można je porównać? Na przykład w ich historii powstawania, albo w ilości samochodów/pojazdów, czy też we wsparciu ze strony modderskiej, albo nawet aspektach audiowizualnych (grafika/audio/optimalizacja). Więc bez zbędnego przedłużania zaczynamy!

1. Historia powstawania.

Tu napotykamy na jedną z kilku wspólnych cech obydwu gier – rozpoczęły one swoje życie jako demo, by potem wejść w etap wczesnego dostępu (*early access*), ale tu drogi się dwoją. *Assetto Corsa* najpierw się pojawiła w wersji demo 22 lutego 2013, ale to był bardziej pokaz silnika i możliwości technologicznych, aniżeli samej gry. *AC* jako gra w fazie wczesnego dostępu miała dość krótki żywot – pojawiła się w programie wczesnego dostępu na platformie Steam (*Steam Early Access*) 8 listopada 2013, by nieco ponad rok później (19 grudnia 2014) wyjść jako pełna gra, która została przyjęta dobrze (doceniona została przede wszystkim za prostotę i skupienie się na przyjemności samego prowadzenia, które, doprowadzone do perfekcji, sprawiło, że gra w tym aspekcie wyprzedzała konkurencję). Twórcy *AC*, firma Kunos Simulazioni nie spoczęła na laurach i po kilkunastu miesiącach portowania, wypuściła grę na konsole ósmej generacji 26 sierpnia 2016 (w Europie). Po wydaniu pełnej wersji *AC* otrzymała sporo darmowej zawartości, a także 11 płatnych DLC (*downloadable content*, z ang. zawartość do pobrania). *AC* dostała także częściową-

KĄT GRACZA

Świat gier według Maksa

-kontynuację w postaci *Assetto Corsa: Competizione*, która wyszła 29 maja 2019 a podczas pisania tego artykułu (połowa 2021) przebąkuje się o *Assetto Corsa 2*, które ma rzekomo wyjść w 2024 roku.

Zupełnie inaczej historia wygląda z *BeamNG.drive* – historia zaczyna się pośrednio w 2005 roku, kiedy grupa uzdolnionych programistów wydała grę *Rigs of Rods*, która skupiała się na jeździe terenowej, ale z biegiem czasu zaczęła mieć rozrośniętą bazę modyfikacji. Ale historia na poważnie rozpoczyna się w 2011 roku, kiedy kilku deweloperów *RoRa*, która zna jego mocne i słabsze strony, a także znając limitacje realistycznych symulatorów, wykorzystali niektóre jego elementy (*RoR* był - i w sumie nadal jest – grą open-source), by stworzyć nowy i unikalny w sferze gier wideo, a na pewno w sferze gier samochodowych, produkt. Pod koniec maja 2012 roku deweloperzy pokazali pierwsze demo na silniku CryEngine 3 (silnik użyty m.in. w grze *Crysis 2*), który przedstawiał kosmiczne (jak na 2012 rok) możliwości deformacji samochodów. Pierwsza wersja *BeamNG.drive* dla „publiki” (0.3) wyszła 3 sierpnia 2013 roku, a na początku można było grę kupić... tylko z oficjalnej strony za 15 dolarów. Do programu wczesnego dostępu (który wtedy już się nazywał *Steam Greenlight*, a obecnie się nazywa *Steam Direct*) gra się dostała 12 lutego 2014 roku, by 8 dni później dostać zielone światło (stąd ówczesna nazwa usługi), by być dostępną na platformie, w międzyczasie się rozwijając. Jako gra we wczesnym dostępie *BeamNG.drive* zostało wydane 29 maja 2015 (wersja 0.4)... i nadal w tym wczesnym dostępie zostaje (przez ponad 6 lat!). Ale ten czas nie został przeznaczony na spoczywanie na laurach, wręcz przeciwnie – niedługo po wyjściu jako gra we wczesnym dostępie zmieniła biblioteki z DirectX 9 na DirectX 11, a potem dodała mechaniczne uszkodzenia silnika, a także wiele innych zmian, od płomieni, poprzez tablice rejestracyjne, zmiany w systemie mechanizmu przekazywania napędu, nowe dźwięki, na kolaboracji z firmą Camshaft Software (twórcami gry *Automation: The Car Game Tycoon* kończąc). Obecnie jednak gra zaczyna się powoli zbliżać do statusu pełnego wydania – jedyna ważniejsza rzecz, której brakuje, to kariera, o której też już się plotkuje.



fot. Steam

Maks



PIĘĆ ZIELONYCH GAŁĘZI

Pięć "zielonych gałęzi"

Chińskie przysłowie powiada: "Jeśli zachowam w sercu zieloną gałąź, przyleci śpiewający ptak".
Oto pięć "zielonych gałęzi", które powinniśmy zachować w sercu:

Zielona gałąź entuzjazmu. Entuzjazm jest nie tylko zaraźliwy, ale ma też moc przyciągania. Śpiewającego ptaka sukcesu przyciąga zielona gałąź entuzjazmu. Tam, gdzie jest entuzjazm, panuje radosne podniecenie, a za nim podążają: większa satysfakcja z pracy, większy błysk w oku i większa przyjemność z życia.

Zielona gałąź dobroci. Dobroć to złota zasada działania. Świat bez wątpienia potrzebuje więcej dobroci. Zielone gałęzie dobroci wyrastają z drzewa miłości, a gdy kochamy innych naprawdę, dobroć jest naturalna i instynktowna. Powinniśmy pamiętać modlitwę pewnej małej dziewczynki: "Boże, pomóż złym ludziom być dobrymi..., i bardzo proszę, pomóż dobrym ludziom być miłymi".

Zielona gałąź szczodrości. Nasze życie rozbrzmiewa radością, kiedy szczerze dzielimy się sobą, naszymi talentami i zasobami w służbie bliźniego. Szczodrość jest sekretem szczęścia, to złoty klucz, który otwiera bramy radości, spełnienia i obfitującego życia.

Zielona gałąź humoru. Mówi się, że jeśli nauczymy się śmiać z samych siebie, będziemy zawsze rozbawieni. Zielona gałąź humoru pomaga nam śmiać się z siebie, gdy popełnimy jakąś gafę, przeżyjemy się lub zdarzy nam się napisać coś podobnego do tego ogłoszenia: "Używaną maszynę do pisania w dobrym stanie sprzedaje sekretarka z długim wałkiem".

Zielona gałąź wdzięczności. Zielone gałęzie wdzięczności są doskonałym miejscem dla skowronków szczęścia. Gdy wdzięczność zagości w naszych sercach, nie będzie w nich miejsca na uzalanie się nad sobą, na urazy czy rozgoryczenia. Wdzięczność przyciąga dalsze dobrodziejstwa, zwłaszcza gdy z pokorą i radością wyrazimy nasze dziękczynienie Bogu i tym, którzy byli dla nas zachętą i natchnieniem.

William Arthur Ward

