M

sport vs covid, Reinhardt Heydrich, sny, rozhovor s uchazečem, bullet journaling, letní čtení, recenze her, distanční výuka

20/04

Rok Vydání

eMk

Milí čtenáři, milé čtenářky,
jak jste si už nejspíš všichni všimli, toto období není jednoduché. Únava, prokrastinace, věčné nicnedělání a do toho všechny ty negativní zprávy vám mohou přivodit pořádnou dávku stresu. Ale nebojte se! Jakmile se ponoříte do nejnovějšího vydání eMka, všechny vaše problémy a strasti náhle zmizí!
V tomto čísle se dozvíte mnoho zajímavostí o vašem spánku a co všechno se vám v něm může přihodit. Dozvíte se, jak je na tom v této zvláštní době sport. Jan Urbančík vám tentokrát nabídne ne jednu, ani dvě, ale hned tři recenze na nejnovější videohry. Také se naučíte, jak si zorganizovat každičký den zábavnou a kreativní formou Bullet journalingu, Ema Dančíková přinese exkluziví pohled na první pololetí tohoto nechvalně proslulého roku a mnohem více!

Stačí jen otočit list.
Příjemnou zábavu Vám přeje

- redakční rada eMka

OBSAH

3 DISTANČNÍ VÝUKA

4 2. POLOLETÍ V 500 SLOVECH

5 GEAR TATICS

7 RE3

9 XCOM CHIMERA

11 ATENTÁT NA HEYDRICHA

12 ROZHOVOR S UCHAZEČKOU O STUDIUM

13 LETNÍ ČTENÍ

14 ZVLÁŠTNÍ TYPY SNŮ

15 BULLET JOURNA-LING

16 SPORT VS. COVID

DISTANČNÍ VÝUKA

Pandemie koronaviru nás uvrhla do situace, na kterou jsme nikdo nebyli připraveni. To samozřejmě mělo dopad i na školství, a proto je aktuální pololetí velmi náročné. Spousta učitelů se musela naučit, jak pracovat s moderní technikou, aby mohla aspoň trochu probíhat výuka na dálku a také studenti si museli zvyknout na úplně jiné podmínky, než na jaké byli zvyklí. Jako student můžu říct, že je opravdu náročné učit se látku sama bez výkladu ze školy a některé věci se bez vysvětlení úplně naučit nedají. Nejtěžší na dálkové výuce je donutit se přestat s prokrastinací a začít dělat něco do školy, protože hodně lidí tuhle situaci může chápat jako prázdniny, i když to tak ve skutečnosti není.

Jako pozitivní na této situaci vnímám to, že až se studium vrátí do starých kolejí, tak by se spousta věcí mohla dělat online, což by pro nás studenty mohlo být výhodnější a jednodušší. V moderní době je technika nezbytnou součástí našich životů, takže je jenom dobře, když se s ní naučíme společně více pracovat. Ovšem klasickou výuku nelze úplně nahradit, protože kontakt učitelů se studenty ve škole je důležitý a komunikace online k tomu není ideální.

Na druhé straně tu jistě jsou i negativní dopady - nástup zpátky do školy v září pro některé z nás bude trochu šok po tak dlouhé době bez pravidelného režimu, a taky bude potřeba některé učivo z tohoto pololetí zopakovat, takže se výuka určitě zpomalí.
Každopádně je dobře, že se tato situace stala, protože si myslím, že pokud přijde druhá vlna koronaviru nebo se někdy dostaneme do podobné situace znovu, určitě budeme lépe připravení.

Klára Žalčíková KVIB

2. pololetí v 500 SLOVECH

Všechno se zdálo být normální a my si mysleli, že tohle pololetí bude stejné jako to první. Už od prosince jsme sice tu a tam slyšeli o tom koronaviru v Číně, ale bylo nám to jedno, však Čína je daleko a co na tom viru může být tak hrozného? Jenže pak už zpráv o koronaviru jenom přibývalo, virus se rozšířil i do Japonska, Jižní a Severní Koreje a celkově po Asii. To už to začínalo být vážnější. V půlce února už se v televizi nemluvilo téměř o ničem jiném než o tom Covidu 19. Rozšířil se už i po Evropě, protože nakažení lidé z Asie cestovali třeba do Itálie nebo do Francie. To už se lidé začali bát. Pamatuju si, jak měla jedna moje spolužačka strach, aby se nanakazila, a já se jí vysmála, že prý: ,,V Česku žádné případy nejsou, a že by musela přijít do styku s lidmi, kteří byli v Itálii nebo tak.“ Jenže 1. března přišel první nakažený. Mě to však pořád bylo úplně jedno a ani ve škole se to moc neřešilo. A pak přišel onen osudový den. Bylo to 10. března, na moje 12. narozeniny! V tenhle den totiž zavřeli školy. Pamatuju si, že to bylo úterý. Tehdy jsem měla i Žurnalistu. Taky si vzpomínám, že někdo na konci řekl: ,,Tak, ahoj, v září!“ a bylo to myšleno jenom jako vtip. Všichni jsme si mysleli, že se za chvíli vrátíme zpátky. Dokonce jsme si s kamarádkami na WhatsAppu založily skupinu 2 týdny prázdnin. No, já jsem ji tak nepojmenovala! Už tehdy jsem byla pesimistka a nejradši bych ji přejmenovala na ? prázdnin. I když…. prázdnin? Dá se tato distanční výuka vůbec nazvat prázdniny? Rozhodně nedá, spíš naopak! V řadě předmětů nám totiž učitelé dávají mnohem více učiva, než bychom kdy stihli ve škole, takže je to spíš takové doučování na dálku. O dva dny později vláda vyhlásila nouzový stav, o pár dní později i zákaz vycházení (= mohli jste jít jenom do práce, na nákup, nebo pomoct příbuzným) a nošení roušek. Všechno to bylo podle mě hrozně špatně zorganizované, jelikož jsi musel nosit roušku, ale nešla koupit. Chtěl sis ji ušít, jenže sis nemohl koupit látku, galanterie byly zavřené. Pak už to bylo čím dál horší. 1000 nakažených, 2000, 3000, 5000… někde tady jsem to přestala řešit a taky se definitivně vzdala nadějí na návrat do školy. Pak přišla zpráva: ,,Děti se budou vracet do škol!“ Musím se přiznat, pobrečela jsem si, když jsem zjistila, že to platí jen pro 1. stupeň. Nechápu proč. Však ti mladší přece budou hůř chápat pravidla, nebudou chápat, že je nezbytné, aby nosili roušky, dodržovali rozestupy, nebo si dezinfikovali ruce… Sice je možná pravda, že moc neumí s těmi počítači a tak, nebudou na online hodinách, jenže s tím jim mohou pomoct jejich rodiče, kteří s nimi zůstanou doma. Takže na závěr naděje: Slyšela jsem, že bychom se možná do škol mohli vrátit, kdo ví… třeba si tenhle článek právě čtete šťastní s kamarády ve škole. ČUS VIRUS :)!

Ema Dančíková PA

GEARS TACTICS

Vývojáři: Splash Damage,The Coalition
Vydavatel: Xbox Game Studios
Platformy: PC
Datum vydání: 28.04.2020

Na Gears Tactics jsem se neskutečně těšil, po zklamání v podobě Phoenix Pointu jsem opravdu doufal, že konečně přijde ta pravá tahová strategie pro mě. Byla to tak rozhodně jedna z mých nejočekávanějších her tohoto roku a v posledních týdnech už jsem jen počítal dny do vydání. Dokud nepřišel vyloženě blesk z čistého nebe v podobě XCOMu: Chimera Squad, na který jsem už také dělal recenzi a vedl si velmi dobře. Moje pozornost se přesměrovala na spin-off mé milované série, ale i tak jsem se ihned po jeho dohrání pustil do Gears Tactics. A takhle zpětně si teď říkám, proč já je nehrál v opačném pořadí…

Gears Tactics se odehrává několik let před prvním dílem této známé série. Příběh vlastně není příliš složitý, zkrátka musíme bojovat proti Locustům a hlavně porazit Ukkona, který všechny tyto potvory tvoří. Hlavním hrdinou je Gabe Diaz, otec Kait Diaz ze 4. a 5. Gears. Ten se vydává, spolu s několika dalšími hrdiny, na boj proti této stvůře, ačkoli ho to může stát život.

Příběh je doslova průměrný, ale jde o strategii, takže to není až tak závažný zápor. Navíc je příběh aspoň doplněn o velmi pěkné cutscény, které jsou skoro na úrovni Gears 5. Obecně grafika v této hře je skvělá a jde o jedno z největších pozitiv. Vypadá poměrně realisticky a i při bližším pohledu nezklame, navíc má hra také perfektní sound design, hlavně co se týče zbraní. Pokud si tedy užíváte brutální scény z této série (ačkoli já nejsem zrovna člověk, který by je potřeboval), tak vám hra nabídne slušnou podívanou.

Co vás asi zajímá nejvíc, je hratelnost. Nutno na začátek říct, že ta hra je trochu něco jiného, než jsem od ní čekal. Nejde ani tak o XCOM zasazený do univerza Gears, ale spíš Gears s nádechem XCOMu. Ano, jde o tahovou strategii, ale i přes to v tom Gears vidíte opravdu hodně. Střelba, prostředí, nepřátelé, již zmiňované brutální scény, zkrátka všechno. Co je tedy jinak oproti XCOMu? No, je toho hodně. První je potřeba říct, že jde o klasickou tahovou strategii, která nevyužívá žádnou timeline, jakou jsme mohli vidět v Chimera Squad. Ten hlavní rozdíl je ale v tom, že Gears k boji přistupuje mnohem agresivněji. Zatímco v XCOMu je často lepší zvolit defenzivnější způsob, tady na vás hra hází nepřátele ze všech stran, proto taky máte 3 akční body namísto 2 a střelba neukončuje tah. Můžete tedy střílet klidně třikrát. Vývojáři se zbavili gridu a pohyb je tak víceméně volný, což je zajímavá změna a musím říct, že se u takové hry hodí. Asi nejzajímavější prvek je ale poprava, kterou můžete provést, pokud nepřítele knocknete. Po provedení dostanou všichni ostatní vojáci jeden akční bod navíc, což do hry přidává spoustu taktizace a už jenom s touto akcí si jde velmi vyhrát a může vám klidně pomoct otočit bitvu ve váš prospěch. Také zde najdete mířený overwatch podobný tomu ve Phoenix Pointu nebo i novém XCOMu. S ním se však pojí jedna nepěkná věc, je totiž až příliš silný. Vzhledem k tomu, že ho aktivuje prakticky jakákoli akce a obecně mi přišel mnohem přesnější, bylo většinou mnohem lepší aktivovat overwatch než klasicky střílet. A to by se asi dít nemělo. Jak už jsem zmínil, nepřátele občas knocknete a ne zabijete, jiní nepřátelé je mezitím mohou oživit. A to platí také pro vás. Právě tato mechanika ale podle mě až příliš ulehčuje některé bitvy. Občas je prostě lepší se záměrně nechat knocknout, pak totiž po vás nepřátelé nepůjdou, vy se můžete oživit a dostat se do bezpečí. Na druhou stranu jsem to na několika misích ocenil, protože už šlo opravdu do tuhého. O tom ještě později.

Ve hře jen marně budete hledat nějaké spravování základny, vlastně mi to ale moc nechybělo. Můžete akorát najímat nové vojáky a upravovat výbavu těm, které už máte. Vojáci jsou rozděleni na dva druhy: Hrdiny, kteří vám nesmí zemřít, jinak musíte restartovat misi a pak klasické vojáky, kteří vám klidně zemřít mohou. Tady ale přichází první zásadní problém této hry, vojáci jsou totiž něco jako otroci. Cena je nízká, v tomto případě dokonce nulová, a tak s nimi zacházíte špatně. Prakticky po každé misi totiž dostanete možnost naverbovat hned několik vojáků, kteří jsou často lepší než ti, které už máte. A jak už jsem řekl, je to kompletně zadarmo. Jakékoli levelování tak absolutně ztrácí smysl, protože i kdybyste brali nějakého vojáka na všechny mise, což mimochodem ani nejde, stejně by neměl takový level, jako ten, který je momentálně v nabídce. Tahle část mi tak přijde absolutně nevybalancovaná, protože nějaké obětování vojáka tady na rozdíl od XCOMu přejdete mávnutím ruky.Když už je řeč o levelování, měl bych zmínit velmi rozmanitý strom schopností. Ve hře je celkem pět tříd vojáků, z nichž každá má své unikátní aktivní a pasivní schopnosti, které si levelováním odemykáte. Jak to tak bývá, některé jsou užitečné, některé méně, po nějaké době jsem v tom ale už měl takový zmatek, že jsem ani nevěděl, jaké všechny schopnosti moji vojáci vůbec mají. Nechci to brát vyloženě jako negativní věc, přece jenom, je skvělé, že můžete použít tolik různorodých schopností, ale jejich počet by opravdu nemusel být až tak vysoký.

Když se ještě vrátíme k bitvám, je nutné zmínit, že kromě klasických nepřátel, kteří jsou vždy představeni pomocí efektního intra, se ve hře nachází také bossové. A tady přichází na scénu pro tahové strategie v poslední době typická nevyvážená obtížnost. Za celou hru potkáte celkem tři bosse a zatímco ten první je tak trochu OP a zabralo mi možná i něco přes 10 pokusů, než jsem ho zabil, druhý boss je absolutně primitivní a třetí zase takový průměr. Tak nějak mi přijde, že vývojáři trochu popletli pořadí, protože tohle prostě není normální. Stále to ale není to hlavní, co se mi na hře nelíbilo. K tomu se dostaneme až teď. Jsou to mise. Člověk by si možná řekl, co se na nich dá zkazit, vlastně ani já jsem nikdy v XCOMu neměl problém s tím, že by se mise nějak opakovali. Vývojáři ze Splash Damage ale ukázali, že to pokazit skutečně jde a slovo repetitivní dostávají na úplně jiný level. Ze začátku vás hra bude bavit, budete dostávat příběhové mise, pokaždé trochu jiného typu a vy budete spokojení. Problém přichází ve chvíli, kdy po vás hra začne chtít plnit vedlejší mise. Ano, vedlejší mise, které jsou ve všech ostatních hrách nepovinné. Ale vývojáři si zřejmě řekli, že je výborný nápad to zakomponovat do hry jako povinnou součást a jakési oddělení příběhových misí.

Jan Urbančík KVIB

GEARS TACTICS

Tak si řeknete dobře, splním tuhle vedlejší misi. První vás to možná bude bavit, ale pak přijde další a další a další… Hra po vás bude chtít plnit čím dál tím víc vedlejších misí, které jsou náplní do puntíku stejné jako ty předchozí a map je sice ve hře víc, ale za chvilku se také začnou opakovat. Vy si tak brzy uvědomíte, že jde jen o trapné natahování herní doby (i přesto strávíte ve hře asi 15 hodin, zatímco nový XCOM nabídl něco kolem 30 hodin obsahu), která by se dala v klidu zkrátit na polovinu. Když už se konečně dostanete ke konci, čeká na vás to největší peklo. Možná jste si mysleli, že nejtěžší mise by měla být ta finální, ale Splash Damage asi chtělo být originální, protože vám před finální misi hodí ještě tři povinné vedlejší mise. Když jsem zapnul tu první, říkal jsem si, jestli jsem omylem nepřepnul obtížnost na tu nejvyšší, protože dokončit ji bylo naprosto nemožné a to doslova. Vážně nevím, jestli tuto hru někdo testoval, ale misi jsem dělal asi 3 hodiny a dokončil jsem ji pouze tak, že jsem měl veliké štěstí na umístění nepřátel a ještě jsem musel obětovat jednoho vojáka, což mě ani moc netrápilo, jak už jsem říkal dříve. Finální misi jsem pak prošel na první pokus, takže já se ptám, kde je chyba? Protože si opravdu nemyslím, že když mám v druhém tahu všechny vojáky na zemi, tak je problém u mě.

Končíme na negativní vlně a bohužel mám z této hry opravdu hořkosladké pocity. Měla neskutečný potenciál v podobě skvělého zasazení, zábavných a originálních mechanik i pěkné grafiky s cutscénami. To vše ale velice kazí repetitivní mise (a to ne jenom zmiňované vedlejší, ale i ty příběhové), vojáci, jejichž levelování je naprosto zbytečné a nevyvážená obtížnost, která nekontrolovatelně lítá nahoru a dolů. Hrozně rád bych hře udělil nějakou lepší známku, ale prostě to nejde. Sice vás bude bavit, ale jen prvních pár hodin, pak nadšení rychle vyprchá. Pomyslný souboj XCOM: Chimera Squad a Gears Tactics tak za mě jasně vyhrává Chimera Squad.

PLUSY:

× Pěkná grafika a cutscény
× Originální mechaniky
× Prostředí a atmosféra
× Skvělý sound design

MÍNUSY:

× Levelování vojáků je naprosto zbytečné
× Repetitivní mise
× Nevyvážená obtížnost
× Overwatch je lepší než střelba
× Hra vás bude bavit jen prvních pár hodin

HODNOCENÍ
6/10

Jan Urbančík KVIB

RESIDENT EVIL 3

Vývojáři: Capcom, K2 Inc, M-Two, Redworks
Vydavatel: Capcom
Platformy: PC, Xbox One, Playstation4
Datum vydání: 3.4.2020

Nebudu přehánět, když hned na začátek řeknu, že remake druhého Resident Evilu (dále RE2), vydaný v únoru loňského roku, byl masivní úspěch. Na této hře se jen těžko hledaly chyby a sklízela skvělá hodnocení ze všech stran. Proto byli fanoušci nadšení, když bylo loni v prosinci oznámeno, že se remaku dočká i Resident Evil 3, který původně vyšel v roce 1999 na první Playstation. Už při oznámení však bylo jasné, že něco není úplně v pořádku. Hra se sice vyvíjela prakticky stejnou dobu jako RE2, na něm však pracovali pouze vývojáři z Capcomu. Na Resident Evilu 3 pracovala hned 4 studia, a to se opravdu jen tak nevidí. Ačkoli Capcom působil v roli jakéhosi koordinátora, vývoj podle všeho vedlo K2, zatímco studio M-Two bylo založeno teprve v roce 2018, kdy už vývoj RE3 běžel na plno, a tak nejspíš na výsledek nemělo tak velký vliv.

U M-Two si dovolím malou odbočku, toto studio je totiž tvořeno bývalými zaměstnanci Capcomu a PlatinumGames a vede ho bývalý šéf již zmíněných PlatinumGames Tatsuya Minami. Studio však vzniklo s tím, že chtěl Minami přibrat do týmu také samotného tvůrce série Resident Evil a žánru survival hororů obecně – Shinji Mikamiho. Ten bohužel odmítl, protože teď pracuje ve svém vlastním studiu na hororu GhostWire: Tokyo. Název M-Two pak měl odkazovat právě na počáteční písmeno příjmení obou těchto vývojářů. Nedávno jsme také zjistili, že studio pravděpodobně vzniklo za účelem vytvoření remaku Resident Evilu 4, ale to už velmi odbočuju, takže zpátky k tématu.

To, že vývoj vedla 4 studia, nebyla jediná zvláštnost. Capcom totiž odhalil, že při koupi Resident Evilu 3 dostanete i multiplayerovou hru Resident Evil: Resistance, která se testovala už loni na podzim a ohlasy byly smíšené. Celé to tak působilo velmi podivně a už tehdy se spekulovalo, jestli náhodou Capcom nedává Resistance jako „dárek" proto, že zkrátka RE3 tolik nevěřili. I tak se ale všichni hráči, včetně mě, na tuto hru velmi těšili. A jak to dopadlo? To se za chvíli dozvíte, ale nejdřív k ději.

Hra je zasazená do fiktivního města Raccoon City na přelomu září a října 1998, kdy zde byl omylem vypuštěn T-Virus, který z lidí dělá zombie. Hra sleduje bývalou členku elitní jednotky S.T.A.R.S. – Jill Valentine (ta se objevila už v úplně prvním dílu série Resident Evil), která měla ve městě za úkol vypátrat, kdo stojí za společností Umbrella, která virus vytvořila. Většina lidí ve městě se však rychle nakazí a celé Raccoon City je uvedeno do karantény. Jill je tak nucena z města utéct. Celý příběh probíhá na ploše několika dní a je úzce propojen s Resident Evilem 2, který se odehrává ve stejném časovém období.

Hned první věc, která vás zaujme, je naprosto neskutečná grafika. Vizuální stránka je minimálně na úrovni RE2, ale možná i lehce vyšší. Na kochání prostředím bohužel v této hře není čas, ale tato grafika je zkrátka absolutní špička toho, co momentálně herní průmysl nabízí. Skvěle vypadají interiéry i exteriéry, modely postav, výbuchy i ty nejmenší detaily. Během hry navíc uvidíte spoustu cutscén, do kterých je přechod tak plynulý, že jsem při hraní občas zuřivě mlátil do klávesnice v domnění, že stále hraju a můžu postavu ovládat.

Krásný vizuál pak doplňuje také skvělý sound design. Střelba, výbuchy a prakticky jakékoli zvuky zní zkrátka skvěle a velmi uvěřitelně. Soundtrack je něco, co je dokonce lepší než ten v RE2. Tam se pokoušeli o zcela novou hudbu, což sice částečně vyšlo, ale často byla hra tak nějak příliš tichá. Resident Evil 3 se naproti tomu drží originálu, a tak ve hře zazní i známá hudba v save roomu nebo při finálním boss fightu. Skvělá hudba vás ještě víc vtrhne do tohoto nebezpečného světa. Celkově tak zvukovou stránku hodnotím velmi kladně a je opravdu o něco lepší než v RE2.

Příběh je zajímavý, ačkoli poměrně jednoduchý, jak je u této série zvykem. Když se však podíváte na příběh celé této ságy, dostanete velmi komplexní děj, který by vyšel na několik stran. Ale zpátky k věci. Líbilo se mi ještě propojení s RE2, podíváte se totiž i do policejní stanice, ve které se RE2 převážně odehrává, a narazíte tak i na staré známé nepřátele, které jinak na ulicích Raccoon City nenajdete. Již zmíněné cutscény jsou parádní a náhodné dokumenty, na které občas během hry narazíte, jsou také pěkným přídavkem a je vidět, že si vývojáři dali záležet na každém detailu. Plakáty s fiktivními filmy, které nápadně připomínají filmové klasiky, či originální originální vymyšlené reklamy, všechno to ve městě najdete. Za vypíchnutí ale stojí hlavně postupně se vyvíjející vztah mezi Jill a Carlosem, který ji napříč hrou provází. I další vedlejší postavy jsou však zajímavé. Dialogy dávají smysl, postavy reagují přirozeně, nechybí ani nějaký ten humor, to vše je pak doplněno o skvělý dabing. Scénáristé i dabéři zkrátka odvedli práci na jedničku.

Co se hratelnosti týče, je hra velmi podobná RE2. Pohled z třetí osoby, omezený inventář, ukládání pomocí psacích strojů či kombinování bylinek, které jsou pro Resident Evil typické. Úkolem je samozřejmě utéct z města, což nebude vůbec jednoduché, protože Raccoon City už je celé promořené nemrtvými občany. S těmi se můžete vypořádat klasickou střelbou ze zbraní, ta je zpracována velmi dobře a neměl jsem s ní jediný problém. Kromě toho ale můžete použít také o něco plošnější řešení jako třeba hodit granát či střelit výbušný sud. Když už jde opravdu do tuhého a třeba zrovna nemáte nabitou zbraň, kromě pro RE poměrně typického nože můžete použít také speciální schopnosti Jill a to je úskok. Když potřebujete proběhnout mezi několika nepřáteli a nechcete si plýtvat náboje, kterých je sice více než v RE2, ale stále se vyplatí, si je šetřit, můžete uskočit. Pokud je úskok dobře načasovaný, nakaženým se efektivně vyhnete a můžete pokračovat v cestě. Načasovat ho je však velice těžké, a tak jsem během hraní převážně zůstal u osvědčených zbraní, kterých je ve hře hned několik. Navíc, pokud budete prohledávat každý kout, možná narazíte i na nějaké ty vylepšení pro vaše zbraně, které se pak mohou hodit hlavně v boji proti silnějším nepřátelům. A tím hlavním je… Nemesis, monstrum, které je prakticky nesmrtelné a jeho cíl je zabít všechny členy již rozpadlé elitní jednotky S.T.A.R.S. Nezastaví ho nic. Když je před ním zeď, zkrátka ji proboří. Když se potřebuje dostat na střechu, není

Jan Urbančík KVIB

RESIDENT EVIL 3

proboří. Když se potřebuje dostat na střechu, není problém, zkrátka na ni vyskočí. Navíc se nebojí ani zbraní, takže na vás klidně vytáhne plamenomet nebo raketomet. Silnější monstrum už snad ani existovat nemůže. A právě toto stvoření vás bude pronásledovat po celou dobu hraní. Tedy… ne tak úplně. A tady přichází první problém hry.

Vývojáři slibovali, že Nemesis bude nepředvídatelný a bude vás pronásledovat prakticky po celou hru, podobně jako Mr. X v RE2. Nemesis v této hře je však všechno, jenom ne nepředvídatelný. Střety s ním jsou v drtivé většině případů naskriptované a o žádných náhodných střetnutích nemůže být řeč. A ačkoli po ulicích Raccoon City vás prohání prakticky pořád, když se dostanete do další části hry, už se tolikrát objevovat nebude, což je poměrně škoda. Přijde mi, že potenciál tyranta vývojáři nevyužili úplně na maximum a nedosáhli tak ani úrovně Mr. X z RE2, který je sice mnohem slabší než Nemesis, ale budete se ho bát mnohem víc.

A Nemesis není jediný problém, přichází na řadu ten hlavní – krátká herní doba. Opravdu nejsem člověk, kterému by kratší herní doba vadila a mám dokonce kratší hry radši než nějaké stohodinové open world záležitosti, ale herní doba Resident Evilu 3 je už krátká i na mě. Zatímco originál měl herní dobu asi 7-8 hodin a už tak byl prakticky nejkratším dílem série, remake je ještě kratší a herní doba je asi 5-6 hodin. Nehledě na to, že podstatnou část této doby tvoří cutscény a samotné hraní z toho tedy tvoří maximálně 5 hodin. Co však kratší herní dobu alespoň trochu ospravedlňuje, je skutečnost, že je hra tak nabitá všemožnou akcí a napínavým příběhem, že prakticky nemá hluché místo a budete se bavit po celou dobu hraní. Příčina zkrácení zkrácení herní doby oproti originálu je hlavně odstranění hned několika lokací a dokonce i jednoho boss fightu. Neubylo jenom lokací, ve hře do velké míry chybí hádanky, které jsou pro sérii RE typické a v RE2 jich bylo poměrně hodně, tady jich však bylo v řádu nižších jednotek. Ano, i původní Resident Evil 3 byl zaměřený spíš na akci než na puzzly, ale i v něm bylo mnohonásobně víc hádanek, které tady z neznámého důvodu chybí, a to je velká škoda.

Některé části byly naopak značně upraveny či dokonce prodlouženy. Poněkud větší pozornost tak dostal Carlos, za kterého si zahrajeme hned několikrát. Jeho charakter je mnohem zajímavější a sympatičtější než v originále, alespoň toto tedy byla změna k lepšímu. Co už jsem však úplně neocenil, bylo množství akce, hlavně při hraní za Carlose. Při pasážích s Jill je akce přiměřená, ale za Carlose s jeho útočnou puškou kosíte jednoho nepřítele po druhém. Což o to, on byl víc akční už samotný originál, jak už jsem zmiňoval výše, i tak mi zde ale chyběl ten prvek strachu, který byl odstraněn právě i příliš velkým množstvím akce. A přece jenom u hry žánru survival horor byste se asi bát měli.

Ačkoli jsem zde uvedl celou řadu výhrad, Resident Evil 3 opravdu není špatná hra, jak spousta lidí po prvotním zklamání tvrdí. Dokonce nejde ani o průměrnou hru, ba naopak velmi nadprůměrnou. Hra je sice velice krátká, Nemesis není taková hrozba a hádanky chybí, do značné míry to však nahradí famózní audiovizuální stránka společně s povedenou hratelností, příběhem a s ním spojenými dialogy a dabingem. Jde o intenzivní zážitek, který si vzhledem ke krátké herní době rádi prožijete znova. Všechny nedostatky bohužel souvisí s tím, jak remake vznikal, tedy ve 4 různých studiích. A vzhledem k tomu, že může být někdy problém se domluvit i v rámci jednoho studia, jak tento vývoj vypadal, si opravdu nedokážu představit. Resident Evil 3 tak sice nenaplnil očekávání z fenomenálního RE2, který se stal definicí pro perfektně udělaný remake, jde ale stále o výbornou hru, kterou zkrátka zastínil její lepší předchůdce. Koneckonců přesně tak dopadl i původní Resident Evil 3… Historie se opakuje.

PLUSY:

× Úchvatná grafika, která nemá konkurenci
× Uvěřitelné prostředí, které je plné i těch nejmenších detailů
× Perfektní cutscény a skvělý dabing
× Zábavná hratelnost
× Napínavý příběh

MÍNUSY:

× Nemesis není taková hrozba a střetnutí s ním jsou naskriptovaná
× Nemesis není taková hrozba a střetnutí s ním jsou naskriptovaná
× V bednách pouze kosmetické věci

HODNOCENÍ 8/10

Jan Urbančík KVIB

XCOM: CHIMERA SQUAD

Vývojář: Firaxis Games
Vydavatel: 2K Games
Platformy: PC
Datum vydání: 24.4.2020

Bylo odpoledne, dva týdny před vydáním Gears Tactics a já si v rámci mé prokrastinace projížděl internet. To jsem však netušil, že na mě z ničeho nic vyskočí upozornění, že vyšel trailer na jakýsi XCOM: Chimera Squad. Klikl jsem bez váhání, ačkoli už od začátku se mi něco nezdálo. Komiksová stylizace, předem určení agenti, timeline a mimozemšťané žijí ve městě spolu s lidmi? Tohle je XCOM? A nejde jen o nějakou mobilní hru? Myšlenky se mi honily hlavou a nadšení střídalo nepochopení. Vlastně jsem nevěděl, co si mám po traileru myslet. Nakonec převládlo nadšení, protože cokoli, co je XCOM, mile rád uvítám. Po zjištění dalších informací jsem se těšil ještě o to víc, novinky mě zaujaly, zasazení také, nízká cenovka a k tomu vydání 10 dní po oznámení? Kdo by to nechtěl? Já vám řeknu kdo – Microsoft. Gears Tactics, které měly vévodit letošním hrám tohoto žánru, se totiž rázem ocitly v ohrožení. To však není to, o čem je tato recenze, důležité je, že král taktických strategií se vrací!

Hra se odehrává pět let po konci XCOMu 2. Mimozemšťané jsou poraženi, přesto však někteří zůstávají na Zemi a snaží se koexistovat s lidmi. Typickým příkladem místa, kde se to už povedlo, je City 31. Město, ve kterém žijí lidé, hybridi i mimozemšťané pospolu. Vždy se však najde někdo, kdo s takovou myšlenkou nesouhlasí a City 31 není výjimkou. Při záhadném výbuchu v muzeu je zabita starostka a město upadá do chaosu. Právě jednotka Chimera Squad musí udržet město v bezpečí a zjistit, kdo za útokem stál.

Už na první pohled je zřejmé, že nejde o klasický XCOM. K dispozici máme 11 předem určených agentů, z nichž každý má své speciální schopnosti. Během boje je navíc nesmíme ztratit, jinak musíme misi restartovat. Vývojáři k tomuto řešení sáhli pravděpodobně proto, aby se mohli více zaměřit na příběh, což se rozhodně povedlo. Nečekejte žádný příběh plný zvratů, ale na strategii je poměrně solidní. Navíc také zjistíte nějaké střípky toho, co se stalo po XCOMu 2.

Předem určení vojáci však nejsou jediná novinka. Poměrně znatelná změna je i samotné zasazení. Už neřešíte žádný celosvětový konflikt, ale jen lokální potyčky uvnitř City 31, které ovšem pro město mohou mít fatální následky. Celá hra je tak poněkud komornější, ale vlastně jsem změnu vřele uvítal a vůbec bych se nezlobil, kdyby někdy v budoucnu vyšel opět nějaký XCOM, který je zaměřen jen na určité místo na Zemi.

Největší změny jsou ale v samotných bitvách. Už nejsou tak rozlehlé jako předtím, ale jsou rozdělené na několik střetnutí, přičemž před každým střetnutím je tzv. Breach mode. V něm si můžete vojáky rozmístit podle toho, co má jaký vstup do místnosti za výhody či nevýhody. Některé vstupy ale vyžadují k otevření určitý předmět, ať už jde o kartu k otevření speciálních dveří nebo bombu k odpálení zdi. Postavy pak ještě mohou použít nějakou svou schopnost či předmět například holo-targeting, aby měli vojáci větší šanci na zásah. Jakmile vstoupí vojáci do místnosti, mohou všichni vystřelit a následně se automaticky schovají za nějaké krytí. Nepřátel je hodně, a tak rozhodně nečekejte, že všechny zabijete v breach módu, to se mi povedlo jen jednou v úplně první misi. S velkým počtem nepřátel vás může napadnout otázka, jak je to s jejich variabilitou. A kupodivu ta je opravdu vysoká. Ve hře jsou 3 různé frakce a každá z nich nabízí nespočet typů jednotek, což mě velmi mile překvapilo. Horší je to s typy misí, protože těch je opravdu málo, i tak jsem se však bavil po celou dobu hraní. Ale zpátky k boji. Po breach módu přichází samotná bitva, která už ale není klasický tahová. Místo toho je v pravé části obrazovky timeline, která ukazuje, kdy bude na tahu jaký voják. Samotné plánování je tak ještě složitější, už totiž nejde jen o eliminování největší hrozby, ale hlavně se snažíte zabít toho nepřítele, který bude nejdříve na tahu. Stejně jako asi hráči jsem měl určité pochyby, systém však funguje skvěle a společně s Breach módem tvoří skvělou kombinaci. A onen Breach mode bych si klidně uměl v nějaké podobě představit i v plnohodnotném pokračování.

V boji samozřejmě můžete klasicky střílet, použít overwatch, který je tentokrát mířený, podobně jako třeba ve Phoenix Pointu, a nebo používat speciální schopnosti. To všechno funguje dobře, ale musím vytknout nevyváženost jednotlivých agentů. Po chvilce hraní si najdete favority a nebudete se jich chtít vzdát. Obtížnost jednotlivých bitev by si pak také zasloužila trochu přepracovat, některé byly příliš lehké, některé zase až neférové. Jinak jsem byl ale s hratelností velmi spokojen a spravování základny v mezidobí mi přišlo také zábavné, ačkoli není tak detailní jako v XCOMu 2, ale to je vzhledem k zasazení pochopitelné.

Co musím pochválit, je komiksová stylizace, kterou vývojáři zvolili. Asi se nebude líbit každému, mně ale opravdu sedla a ani mi nevadily chybějící cutscény, které byly nahrazeny pouze nadabovanými rozhovory s textovým okénkem, které jsou navíc často poměrně vtipné a ačkoli ani humor nemusí sednout každému, mně se líbil. Stylizace a zpracování dialogů se může jevit poněkud lacině, ale vzhledem k cenovce mi to přijde poměrně adekvátní. Pokud se vám však stylizace nelíbí, nemusíte se ničeho bát, týká se pouze těch několika málo filmečků a rozhovorů, samotná hra je graficky na podobné úrovni jako XCOM 2, ale musím podotknout, že grafice chybí jakási uhlazenost, která právě v předchozím díle byla. Bohužel ale hru znepříjemňují také různé grafické glitche, ať už jde o zaseknutí animace nebo dokonce pohybující se postavu, která je však zaseknutá v t-pose. Není to však nic hrozného a rozhodně všechny tyto chyby půjdou opravit. Co vás do bitvy vtáhne víc než grafika je rozhodně zvuk. A ano, sound design jako takový je na dobré úrovni, ale vypíchnout bych chtěl hlavně soundtrack, ten je zkrátka skvělý a k jednotlivým misím vždy dokonale sedl.

Horší je to s UI. Nejenom, že je docela neintuitivní a než se dostanete tam, kam chcete, nějakou dobu to zabere, horší je to ale s bugy. A to ne zrovna malými, tím největším bylo v době mého hraní záhadné mizení zbraní a zbroje, což nakonec dopadlo tak, že jedna moje postava zůstala kompletně bez vybavení a neměl jsem možnost, jak to napravit. A vzhledem k tomu, že jsem nechtěl čekat na patch, který v době psaní recenze stále nevyšel, musel jsem si vybavení nacheatovat přes konzoli. To jsem ale netušil, že se to

Jan Urbančík KVIB

XCOM: CHIMERA SQUAD

stane znova, podruhé už jsem to tedy nechal být a postavu jsem zkrátka odstavil. Je ale vidět, že si vás vývojáři snaží udobřit, neboť po zmizení zbraní se mi namnožily lékárničky a místo původní jedné, jsem jich najednou měl 40. Děkuji Firaxis.
Celkově je však XCOM: Chimera Squad výborná hra, která přináší velké množství novinek, přičemž všechny fungují skvěle. Zároveň si ale nechává základy z předchozích dílů, k tomu pěkná stylizace, dabing, mnoho typů nepřátel a naprosto perfektní soundtrack. Co víc si přát? Rozhodně vyladěnost hry – vybalancování obtížnosti, spravení UI i zaseknutých animací, a hlavně těch velkých bugů, které vám velice znepříjemní hraní. Množství chyb mě opravdu mrzí, jinak totiž ke hře opravdu moc výhrad nemám. Každopádně i přes veškeré chyby se jedná o výbornou strategii a její koupí rozhodně neuděláte chybu.

PLUSY:
- × Nové mechaniky fungují skvěle
- × Pěkná komiksová stylizace
- × Vysoká variabilita nepřátel
- × Perfektní soundtrack
- × Zajímavý příběh a obsáhlý lore

MÍNUSY:
- × Bugy, které rozbíjí hru
- × Neintuitivní UI
- × Některé mise potřebují lepší vyvážení obtížnosti

HODNOCENÍ
8/10

Jan Urbančík KVIB

ATENTÁT NA ZASTUPUJÍCÍHO ŘÍŠSKÉHO PROTEKTORA REINHARDA HEIDRICHA ANEB BYL TO VŮBEC ATENTÁT?!

Kdo to byl Heydrich?
Reinhard Tristan Eugen Heydrich (7. března 1904 Halle an der Saale – 4. června 1942 Praha) byl blízký spolupracovník Heinricha Himmlera, generál policie, šéf Hlavního úřadu říšské bezpečnosti, zastupující říšský protektor Protektorátu Čechy a Morava…. zkrátka Vám asi došlo, že to byl důležitý člověk… hodně důležitý a zlý člověk. On byl jedním z hlavních organizátorů holocaustu a předsedal komisi, která uvedla do praxe Konečné řešení židovské otázky, tedy plán, jak vyhladit všechny židy. Jak vidíte, byl to zatvrzelý nacista a tyran, který by Vás klidně zastřelil na ulici, jenom proto že jste Čech nebo že nejste ten typický dokonalý nadčlověk: blonďaté vlasy, modré oči, běloch… Život tohoto cvoka nemohl skončit dobře.

Kdo ho zabil aneb před akcí:
Byli to dva odvážní českoslovenští vojáci, Jan Kubiš a Jozef Gabčík, kteří byli v exilu v Británii a tam byli pro tento úkol i speciálně vycvičeni. Letadlo je pak v zimě roku 1942 vyhodilo někam za Prahu. Už od začátku měli problémy: některé kontakty, u kterých se měli schovávat se odstěhovaly nebo je zatklo Gestapo, Jozef Gabčík si zlomil kotník… Nakonec jim poskytla přístřeší rodina Moravcových v Praze. Tam se setkali se svými kamarády, kteří měli na starosti operace Silver A, Silver B a Out Distance (Jejich operace zase měla krycí jméno Antropoid). Pak začali plánovat atentát. I když… atentát? Byla to spíš vojenská akce, kterou provedli vojáci na vojákovi. Navíc to byla akce oficiálně vyhlášena československou exilovou vládou. Pro místo ,,atentátu“ si vybrali strategickou zatáčku ulice v Holešovičkách v Praze. Vše měli dokonale naplánováno. Auto, v němž Heydrich a jeho řidič pojedou v zatáčce bude muset přibrzdit, potom na ně vyskočí Gabčík a napálí do auta ze samopalu, vše bude jistit Kubiš s bombou, kterou posléze hodí do auta.

Jan Kubiš

Jozef Gabčík

Akce:
Dne 27. května 1942 se to všechno stalo… no a ne tak, jak by chtěli. Pojďme se na ,,atentát“ podívat z pohledu náhodného kolemjdoucího. Jedeš v tramvaji a díváš se z okna. Ze zatáčky se vyřítí auto. Nějaký muž se před něj postaví a vytáhne zbraň a chystá se střílet, ale samopal se mu zasekl. V tom přiskočí jiný muž a hodí po autu bombu. Ta vybuchne a poraní protektora…

Karel Čurda

Po akci:
Gabčík a Kubiš nasedli na kola a ujíždí pryč. Místní odboj jim zajistil úkryt. Úkryt, kde je nikdo nenajde. V kryptě kostela svatého Cyrila a Metoděje. Tam se znovu setkají s přáteli z misí Silver A, Silver B a Out Distance. Jeden ale chybí… Kde je Čurda?!

Zrada:
Voják jménem Karel Čurda. Člen operace Out Distance. A… ten, kdo je zradil Gestapu. Ten, kdo způsobil smrt stovek lidí. Proč by někdo něco takového dělal?!? Možností je několik: Peníze. Za jakékoli informace o parašutistech byla odměna 10 000 000 Kčs (roční výdělek byl asi 10 000 Kčs). Nebo měl strach. Za informace o parašutistech byla slíbena amnestie. Nebo jim záviděl…? Protože proč by jinak dál pomáhal Gestapu? On už mohl normálně jít, žít svůj život, ale dál jim pomáhal a systematicky zabíjel víc a víc lidí.

Zatýkání:
A už to jelo. Kvůli Čurdově zradě Gestapo zatýká a mučí stovky lidí. Mezi nimi i Moravcovy, u kterých se Gabčík s Kubišem schovávali. Paní Moravcová spolkla kyanid, ale jejího muže a patnáctiletého syna mučili tak dlouho, dokud neprozradili jejich úkryt*.

** Pokud by vás zajímalo, jak je mučili… Drtili jim kosti, pálili je rozžhaveným kovem, mladému Moravcovi dokonce ukázali uřezanou hlavu jeho matky… vy byste nic nepřiznali?*

V kostele:
Jakmile se Gestapo dozvědělo, kde se schovávají, ihned kostel obklíčila mnohanásobná přesila vojáků. V té době měl Kubiš a dva další hlídku na ochozu. Tam se zabarikádovali a statečně se bránili. Vojáků ale byla beznadějná přesila… Zbylí 4 parašutisté byli stále v kryptě, kde se k nim neměli jak dostat. Proto se je rozhodli vytopit. Ať se snažili, jak chtěli, z krypty nebylo úniku. Bránili se a stříleli na vojáky, kterým se už podařilo prokopat do krypty, dokud všem nezbyl jen jeden náboj. Náboj, který měli pro sebe…

Jan Kubiš
Jozef Gabčík
Adolf Opálka
Josef Valčík
Jaroslav Švarc
Josef Bublík
Jan Hrubý

Těchto 7 parašutistů drželo kostel proti sto násobné přesile 6 hodin.

Hodně informací jsem čerpala z filmu Antropoid, od mého táty a z různých dokumentů na YouTube.

Ema dančíková PA

ROZHOVOR S UCHAZEČKOU O STUDIUM NA MGO

Proč se hlásíš na gymnázium?
Přijde mi to výhodnější, protože jestli se teď dostanu, tak se potom v deváté třídě nebudu muset stresovat, na jakou střední půjdu, pokud by mě nepřijali na gympl.

A proč sis vybrala to naše?
Je blízko mého domu a chodí tam mé sestry.

Od kdy se učíš na přijímačky a jak často?
Učím se od začátku kurzů, které MGO pořádá. Ze začátku tak jedenkrát týdně a teď se snažím jednou za den nebo alespoň ob den.

Takže jsi chodila na přípravné kurzy. Co na ně říkáš, pomohly ti?
Pomohly mi dost.

Byla jsi na přijímačkách nanečisto? A dostala by ses?
Jo, byla. Dostala bych se.

Přijde ti to, co se po vás chce na přijímačky, těžké, nebo je to srovnatelné s tím co běžně berete na základce?
Je to o trochu těžší, ale dá se to po delším procvičování zvládnout.

Co ti přijde těžší, čeština nebo matematika?
Rozhodně matika.

Kurzy už dávno skončily, z čeho se teď učíš? A pomáhají ti rodiče s tím, co nechápeš?
Učím se z přijímačkových testů z minulých let, a když něco nechápu, tak mi to rodiče vysvětlí.

Co říkáš na odložení přijímaček a na takovou dlouhou pauzu?
Tak odložení přijímaček mě zaskočilo a nebyla jsem z něj nadšená, ale měla jsem víc času na přípravu.

Přijde ti, že ses kvůli tomu zhoršila nebo jsi naopak využila času k zlepšení se?
Využila jsem času k zlepšování toho, co mi nešlo, a i když jsem se ze začátku karantény moc neučila, tak mi nepřijde, že bych se nějak zhoršila.

Adéla Děrgelová KVA

LETNÍ ČTENÍ

Brzy začínají prázdniny a většině z nás korona trochu překazila plány. Tak co teda můžeme o prázdninách dělat? Číst!

Tímhle seznamem se určitě nezavděčím všem, ale aspoň těm z vás, kteří touží po romantice, by tenhle menší seznam mohl přijít k užitku… Tak se rychle pusťte do čtení!

Call Me by Your Name/Dej Mi Své Jméno – André Aciman
Nebudeme si nic nalhávat, většina už o tomhle slyšela, ale pro letní čtení je tahle kniha (a teď nově i její sequel Find me/Najdi mě) jako dělaná. Tento příběh dvou chlapců odehrávající se v Itálii uprostřed parného léta není moc potřeba popisovat. Jen si představte, jak sedíte vedle bazénu pod sluncem, jako Elio a Oliver a čtete si, prostě letní idylka…

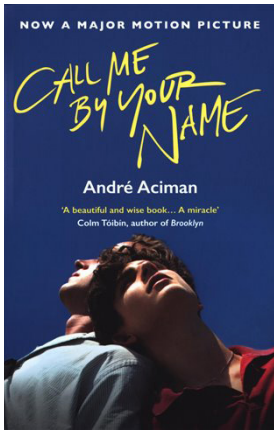
Selection/Selekce – Kiera Cass
Kdo z nás si někdy nepřál stát se princeznou? A v tomhle příběhu se to pár dívkám i povede, bojují ovšem proti sobě o srdce prince Maxona. Tahle romantická série s prvky akce je ideální k líným odpoledne.

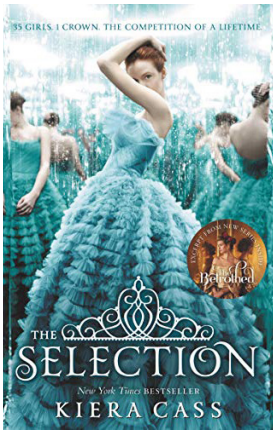
They Both Die at the End/Oba na konci zemřou – Adam Silvera
Tak tohle už je trochu smutnější… Tohle je trochu spoiler, ale název nelže, ale i přesto má děj něco do sebe, kdyby nic, tak mě minimálně donutil se zamyslet. Co byste dělali, kdybyste věděli, že máte poslední den života? S kým byste ho strávili? Co byste dělali? Myslím, že nikdo by nestál o honičku s policií, ale co když nemáte na výběr? A co když mezitím potkáte někoho výjimečného a konečně si přiznáte, kdo vlastně jste?

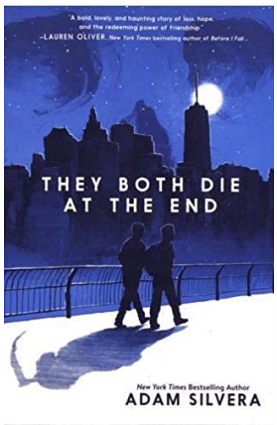
The Love Game/Hrej hráčem – Emma Hart
A komu se o prázdninách zasteskne po škole, může si přečíst třeba tuhle sérii. Příběhy pubertáků na amerických výškách nejsou moc originální, ale můžou být vtipné, to je zrovna případ téhle knížky. Parta kluků z bratrstva uzavře sázku, že svedou holku z party nenápadných milých holek, které se od nich snaží udržet co nejdál, ale co když už zmíněná holčičí partička se vsadí, že se klukům pomstí? No, tak nastane dost zamotaných, ale i vtipných momentů. Tahle knížka, stejně jako všechny ze série, nejsou moc hlubokomyslné, ale super na odreagování.

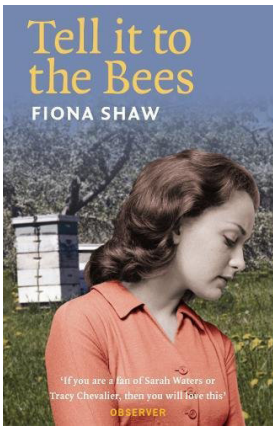
Tell It to the Bees/Řekni to Včelám – Fiona Shaw
Po studiích se do rodného města vrací doktorka Jean a díky svým včelím úlům, o které se stará se seznámí s Charliem a jeho matkou Lydií. Ty dvě si mezi sebou vytvoří velmi silné přátelství a možná i víc, což se ale bigotním obyvatelům malého Skotského městečka nelíbí… Smutný příběh, který byl loni dokonce i zfilmován, sice nemá zatím český překlad, ale knížka v angličtině vážně stojí za to, a kdo by si netroufl, tak ať se alespoň podívá na film.

Teď vám jen přeji příjemné počtení a hezké prázdniny…









Co se nám může stát během spaní a zvláštní typy snů

Spánková paralýza

Spánková paralýza je stav, kdy tělo spí, ale mysl zůstává bdělá. Spánek přirozeně doprovází svalová ochablost, která po probuzení většinou opadá, pokud se však bdělý stav setká s REM fází snů (hlubší část spaní, kdy se nám zdá většina snů, je doprovázena rychlými pohyby očí), tělo zůstává znehybněno a mysl prožívá úzkost. Při spánkové paralýze se tedy nemůžete hýbat a nemůžete ani mluvit. Často je doprovázená také halucinacemi a problémy s dýcháním. U většiny lidí trvá několik minut, může však trvat i několik hodin. Příčinou spánkové paralýzy je příliš velký stres, kvůli kterému například taky nemůžete usnout a v noci se opakovaně budíte.

Falešné probuzení

Falešné probuzení je stav, kdy si myslíte, že jste se probudili ze snu, ale ve skutečnosti se „probudíte“ do jiného snu, tudíž stále sníte. Falešné probuzení může obsahovat vstávání, oblékání, snídaně a cestu do práce… všechny činnosti, které člověk denně dělá. Někteří lidé zažívají dokonce mnohonásobné falešné probuzení, ve kterých dělají stejné činnosti stále dokola.

Společné snění

Společné snění je druh snů, kdy dva a více snících mají podobný, či stejný sen. Dají se rozdělit na dvě skupiny: sny setkávací a prolínací. Ve snech setkávacích vypovídají snící o vzájemném setkání a o shodných nebo podobných prvcích snového prostředí. Ve snech prolínacích si snící nemusí uvědomovat přítomnost další osoby, ale jejich sen probíhá v podobném duchu, má podobný děj a snící si uvědomují podobné informace.

Prorocké sny

Prorocké sny nás doprovázejí napříč historií lidstva, nejproslulejší příklady můžeme nalézt v Bibli ve Starém zákoně. Egyptský faraon měl sen o sedmi vykrmených, pěkných kravách, které byly pozřeny sedmi vyhublými a o sedmi tučných klasech, které pohltilo sedm hubených klasů. Josef mu vyložil tento sen jako proroctví o úrodě egyptského lidu, který bude sedm let prosperovat a poté přijde sedm let bídy. Faraon dal vytvořit zásoby obilí, které zem zachránily od hladomoru. Dalším příkladem je sen manželky Caesara Calpurnie, která Caesara spatřila umírat rukou vraha nedlouho předtím, než se tak stalo.

Anna Katharina Hinterreiter KVA

BULLET JOURNALING

V minulém čísle jsem vás seznámila s různými způsoby, jak zůstat organizovaný v čase, nejvíce jsem se věnovala kreativnímu diáři Bullet journal. Tentokrát bych ráda vaše znalosti o něm prohloubila a ukázala vám, co můžete zaznamenávat a jakým způsobem.

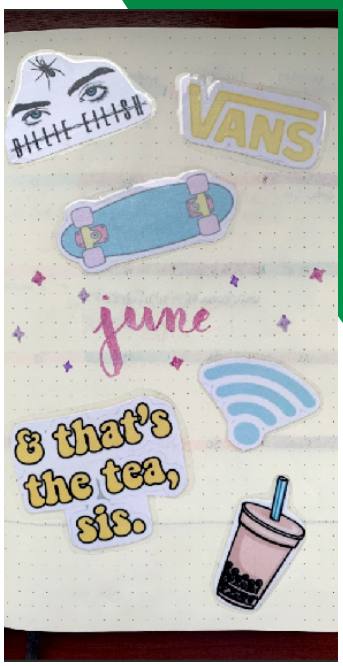
Budu pokračovat podle toho, jak byste postupovali během zakládání nového diáře. Na úplný začátek se píše legenda k značkám, které budete používat. Kroužek jako připomenutí, čtvereček jako úkol, hvězda jako událost atp. Pokud se ve značkách vyznáte sami, tento klíč si kreslit nemusíte. Nezapomeňte se podepsat na úvodní stranu! To se hodí při ztrátě diáře.

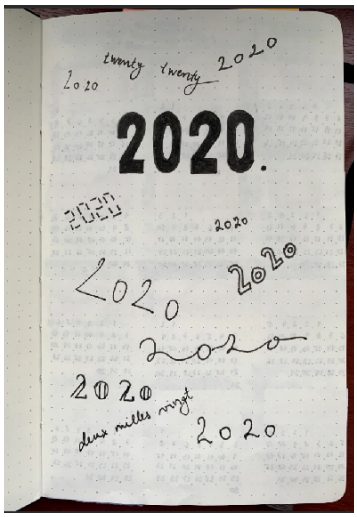
Nebojte se kreativně vyjádřit. Můžete si ke každému měsíci udělat úvodní a tematicky hodící se stránku, aby vás motivovala plnit úkoly dále. Na začátku diáře si tedy můžete vyzdobit stránku s aktuálním rokem a vytvořit si tzv. future log. Sepíšete si všechny měsíce roku na jednu stránku a na druhou doplňujete události, o kterých víte dlouho dopředu, třeba společenské akce, důležité zkoušky nebo návštěvy doktora.

Přesouváme se k monthly spread, tedy dvojstraně s políčkem pro každý den, kde můžete zapisovat termíny menších písemek nebo schůzky. Podobá se future logu, ale jedná se zde o jediný měsíc. Nakonec vytvoříme weekly spread, tedy rozvržení aktuálního týdne. Zde patří vaše denní úkoly, poznámky, cokoliv, co potřebujete rychle zapsat a mít u sebe. Výhodou může být, že si dny nemusíte číslovat, takže neplýtváte papírem, když zrovna nemáte pilný den.

Nakonec bych vás ráda seznámila s kolekcemi – stránkami, do kterých si zapisujete různá data o sobě a můžete z nich mít užitek či jen pobavení. Můžete si vytvořit mood tracker, tedy stránku, kterou za každý den vybarvíte barvou podle vaší nálady. Dále existují habit trackers, stránky pro zaznamenávání vašich zvyků, od sportu přes pití vody po hru na hudební nástroj. Opravdu cokoliv. Stalo se vám někdy, že jste slyšeli o nové kapele či skvělém filmu, ale na konci konverzace na ně zapomněli? Přesně pro tento účel si můžete vymezit samostatnou stránku a inspirovat se jí v době uměleckého bloku.

Doufám, že tyto složky zakomponujete do svého diáře a že vám budou dobře sloužit.





Valentýna Kovšanová 1.A

SPORT vs. COVID

Na několik týdnů se ze sportovního pořadu „Branky, body, vteřiny“ stala sada reportáží z domova nejrůznějších sportovců, jejichž ligy, závody nebo olympiády, byly přerušené nebo úplně zrušené. A druhou část “Branek“ zaujmuly záběry běloruské fotbalové ligy, jediné nezastavené, a tak si soutěž poprvé ve své historii mohla vzít přívlastek „elitní.“ Naskytla se proto situace, kdy jsem svůj oblíbený pořad nezkoukl třeba i týden.

Začněme nejdůležitějším bodem roku, olympijské hry. Ty se letos měly konat v Tokiu, již podruhé, ale jak všichni víme, musíme si počkat na příští rok. Berme to však pozitivně, budeme mít 2 olympiády ve dvou letech!!! …problém vyřešen (:

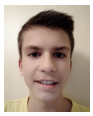
Fotbal to taky hodně odnesl, nejpopulárnější sport planety byl mimo provoz, všude… tedy až na již zmíněné Bělorusko. Slavná Liga mistrů byla přerušena během osmifinálového března. Soutěž by se podle plánů měla dohrávat až do konce srpna. Finálový zápas změní nejen datum, ale i dějiště. Letošní finále se mělo konat v Istanbulu, tam se ale uskuteční až někdy příště. Kromě této slavné soutěže dostalo stopku i EURO, to mělo mít letos zvláštní nádech, hrálo by se ve 12 městech 12 zemí, nápad se nemění, jen přesouvá na rok 2021. Česká nejvyšší liga byla také přerušena, ale jak jste si již mohli všimnout, už vrátila se zpět do varu, konečně.

To hokejová Extraliga je pro letošek definitivně po smrti. Ještě než týmy pořádně nasedly do play-off vláčku, železnice se zadrhla a už se nebude opravovat. Jinak to vidí strojvůdci v NHL, tam už je detailně popsaný plán na dohrání bojů o Stanley cup. Co mě ale osobně mrzí ze všeho nejvíc, je zrušené mistrovství světa ve Švýcarsku, to je rok co rok takových příjemných 17 dní, kdy my, hokejoví fanatici, nesundáme oči z televize a napjatě sledujeme každičké utkání. Bohužel v tomto případě žádné přesunutí nepřijde a na další šampionát si počkáme do roku 2021, pořadateli budou města Minsk a Riga. Na internetu se však objevilo zajímavé video, které tvrdí, že se MS odehrálo v utajení. Věřte tomu nebo ne, dostali jsme se až do finále s Ruskem, zápas komentují Martin Hosták a Martin Dejdar, určitě se podívejte: *https://isport.blesk.cz/clanek/hokej-reprezentace-mistrovstvi-sveta-v-hokeji-2020/379673/*

I přes spoustu bolestných zásahů do světa sportu se z toho začínáme vzpamatovávat, tréninky už nám sportovcům začaly, a kromě dezinfekční voňavky před každým začátkem a slušného poklesu fyzičky, jsou opět stejné. Teď už jen počkat, až všem sporťákům začnou jejich sezóny a svět bude zase jako dřív.

Letos olympiádu jenom doma na zahradě.

*https://www.idnes.cz/oh/tokio-2020/sportovni-federace-odklad-her-financni-problemy.A200402_153516_*



Prokop Konicar KVA

eMko

ŠÉFREDAKTOŘI

Tereza Foltýnová, OKTB
Klára Vinklárková, 3.A
Matyáš Walder, KVA
Mgr. Rostislav Gromnica, Ph.D.

ŽURNALISTÉ

Eliška Šmehlíková, SPTB
Eva Maléřová, SXB
Kristýna Drmelová, SXB
Jakub Janečka
Jan Urbančík, KVIB
Valentýna Kovšanová, 1.A
Vojtěch Knettig, KVA
Barbora Kalíková, KVA
Dominik Chlubna, KVA
Julie Petra Svatošová, KVA
Prokop Konicar, KVA
Adéla Děrgelová, KVA
Anna Katharina Hinterreiter, KVA
Ema Dančíková, PA
Nela Dočekalová, PA
Natálie Jungmanová, PA
Adriana Lomozníková, PA

GRAFIKA

Vojtěch Pavel Podveský, KVA
Jáchym Řemelka, KVIB

SPRÁVCE SOC. PROFILŮ

Alice Školoudíková, SPTA