

iPure^{cz}

Hynek Hampl | Google poslouchá | Google Wear OS
Přihlašte se s námi | Wizards Unite



iPure.cz 92/2019, třetí ročník | **Šéfredaktor a zakladatel:** Filip Brož
Redakce: Jan Březina, Jiří Hubík, Jan Pražák, Marek Hajn, Daniel Březina | **Foto na titulní straně:** Hynek Hampl
Editor: Jiří Hubík | **Překlad:** Ondřej Pikrt | **Logo:** Radek Petřík
Grafická úprava a sazba: Cinemax, s.r.o., www.cinemax.cz
iPurecz, s.r.o., IČ: 06481663 | **Kontakt:** redakce@ipure.cz

Dvaadevadesátka v polovině...

Editorial ■ Marek Hajn

Letí ten čas neskutečně. Rok 2019 se přehoupl do své druhé poloviny a druhá polovina letošních letních prázdnin již taky pomalu klepe na dveře. To by byly řekněme ty smutnější zprávy, pojďme ale k těm veselejším. Blíží se totiž pravidelná podzimní Apple keynote a těšit se můžeme jak na nové iPhone, tak i na nové Apple Watch.

Budeme-li věřit dosavadním unikům, tak už opět víme, jak budou letošní modely našich oblíbených smartphonů vypadat. U hodinek toho zatím moc nevíme, což je na druhou stranu dobře. Aspoň nějaké překvapení nás snad čeká.

Tou další skvělou zprávou je, že držíte v ruce již 92. číslo iPure magazínu. Devadesát dva týdnů v kuse pro vás připravujeme ten nejlepší obsah nejen ze světa Apple. A tohle nové číslo je přímo nabité. Tahákem jistě bude Filipův rozhovor s Hynkem Hamplem, kterého budete znát spíš pod nickem @hynecheck. Hynek je jeden z nejznámějších a nejúspěšnějších českých Instagramerů a rozhodně má k této populární sociální síti co říct. Jirka Hubík se podrobněji podíval na zoubek Googlu a tomu, jak prostřednictvím Google Assistant zasahuje do soukromí svých uživatelů, zákazníků. Pokračovat můžete dalším dílem mého seriálu o testování konkurenčních produktů. Tentokrát zkušenosti s chytrými hodinkami Google Wear OS a jak si v mém případě stojí proti Apple Watch. Číslo pak uzavírá Honza Pražák svým pohledem na „Sign in with Apple“, na které se můžeme těšit už na podzim, a Dan Březina, který se zaměřil na hype kolem Pokémon GO a nedávno představené hry Wizards Unite. Proč se novince nedostalo takové pozornosti jako Pokémonům? Čtěte dál. Předpokládám, že celé číslo sfouknete na jeden nádech, protože se prostě skvěle čte. Přeji vám tedy příjemnou zábavu.



Hynek Hampl:
**Vybudovat komunitu
na Instagramu je
dnes těžké, ale jde to**

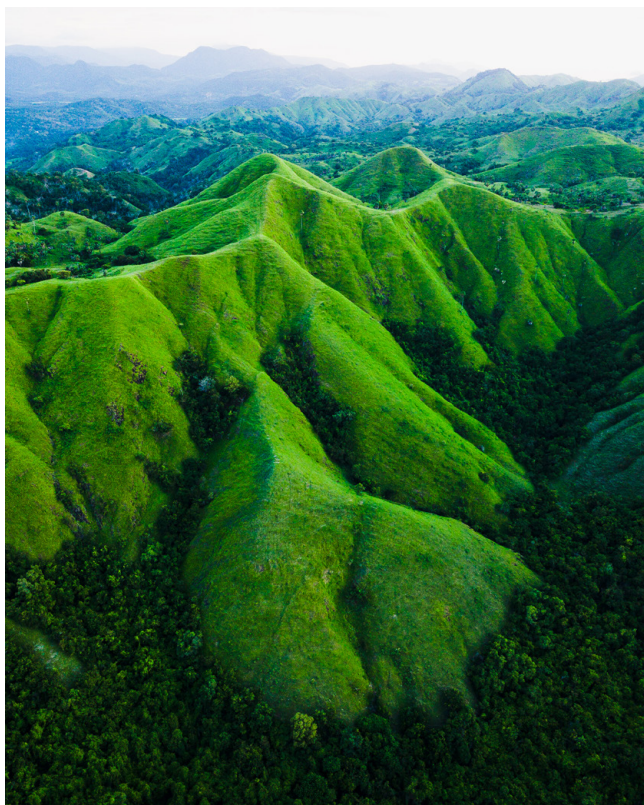
Magazín ■ Filip Brož



Populární obrázkovou sociální síť Instagram asi není třeba představovat. Koho si však v rozhovoru představíme, je Hynek Hampl alias @hynecheck. Ten patří mezi špičku českého Instagramu. Jeho práce je zaměřena na Instagram marketing, video tvorbu, fotografování a sociální sítě. Zajímalo mě jeho současný pohled na Instagram, Stories a budoucnost. Jak bude vypadat Instagram za 5 let a zda bude vůbec fungovat.

Hynku, patříš mezi české TOP instagramery. Jaký je tvůj recept na úspěch?

Předně bych chtěl říct, že se svým Instagramem a nějakými spolupracemi neživím, ale dělám hlavně komplet Instagram marketing pro firmy, k tomu workshopy a přednášky, tvorbu videí a fotek. Jinak obecně asi nějaký recept není, je to dost specifické člověk od člověka, značka od značky. Navíc taky musíš definovat, co je pro tebe úspěch. Já všeobecně věřím, že každý může díky Instagramu dosáhnout svých cílů. A já si stanovil jako úspěch jeden cíl – nebýt závislý na místě, což se mi letos povedlo. Kdybych to aspoň trochu shrnul, tak to chce být něčím originální, dělat věci trochu jinak. Dnes dělají stejné věci na Instagramu tisíce, statisíce lidí a lidi jsou tím obsahem zavalení, musíš se tedy nějak



odlišit. A k tomu to vše dělat vytrvale dlouhou dobu, bez toho to moc nejde, pokud nejsi známá osobnost i mimo Instagram.

Instagram si prošel za posledních několik let velkým vývojem. Aktuálně se mluví o tom, že Instagram zcela zruší tlačítko Like. Když porovnáš začátky a aktuální stav, vidíš nějaké zásadní rozdíly?

Ty technické rozdíly jsou šílené, ještě teď mám nějaký screen aplikace z roku 2013 a díky tomu jsem si uvědomil, jakým obrovským vývojem prošel celý Instagram. Ten jejich core ale zůstává stejný: „Strengthening relationships through shared experiences.“ A myslím, že k tomu stále směřují i přes změny dané akvizicí Facebookem. A to, jak k tomu směřují, se díky technologiím a internetu neustále posouvá dopředu (video, Stories, live video, soukromé zprávy, gif, audio zprávy...) a s tím se musí také posouvat Instagram. To zrušení tlačítka „like“ s tím

souvisí. Lajky jsou k něčemu dobré, ale také škodí psychicky slabším lidem v globálním měřítku, takže možná dobrý krok, těžko říct, má to více stránek.

Dokážeš si vůbec tipnout, jak bude Instagram vypadat za 5 let? Myslíš, že bude vůbec existovat?

Jak bude vypadat? Asi další změna uživatelského rozhraní včetně různých core prvků, nějaké věci budou zřít, třeba Shopping tags, Explore page, Stories a jejich možnosti a další. Celkově bude více asi fokus na Stories, možná video. A taky budou hodně dbát na pozitivní image, nechtějí tam klasický násilí a další negativní věci, roboty apod., ale hlavně šikanu, proti které razantně bojují už nyní. Nejzajímavější asi bude sledovat, co s Instagramem udělá další vývoj rozšířené reality a umělé inteligence – jak tedy uvnitř co se týče algoritmů zobrazování a učení se, a pak taky zvenku, co se týče uživatelů a různých kreativních nástrojů. Už teď to můžeme vidět na iOS, který s tím pracuje. A už

HYNEK HAMPL je videomaker, fotograf a cestovatel ovlivněný Instagramem žijící v Praze. Jeho práce je zaměřena na Instagram marketing, video tvorbu, fotografování a sociální média. Spravuje účty na sociálních službách firmám, dělá influencerské kampaně, tvoří instagramové strategie a vytváří video + foto obsah pro sociální média. Také přednáší o Instagramu a influencerském marketingu. A při tom všem intenzivně cestuje, ať už za účelem fotografování nebo odpočinku.



třeba začíná i Facebook Spark AR – firmy si budou moci udělat vlastní AR filtry pro Stories apod.

Rozumím...

No a dovolím si tvrdit, že za 5 let tu Instagram stále bude. Teprve nedávno zažil Facebook nějaké stagnování, takže něco podobného vidím u Instagramu třeba za rok, dva, ale to pořád neznamená, že ho lidé opustí. Obě firmy udělají vše pro to, aby si lidi na svých platformách udrželi a i teď, s příchodem Tik Toku, se jim to daří. Ale ano, v dlouhodobém měřítku tu Instagram být nemusí, za 5 let tu ale pravděpodobně stále bude. Důležité bude zvládnout přilákat a udržet novou mladou generaci (což je možná to nejtěžší) a udržet tu starší.

Co máš radši? Klasické fotky nebo Stories, a proč?

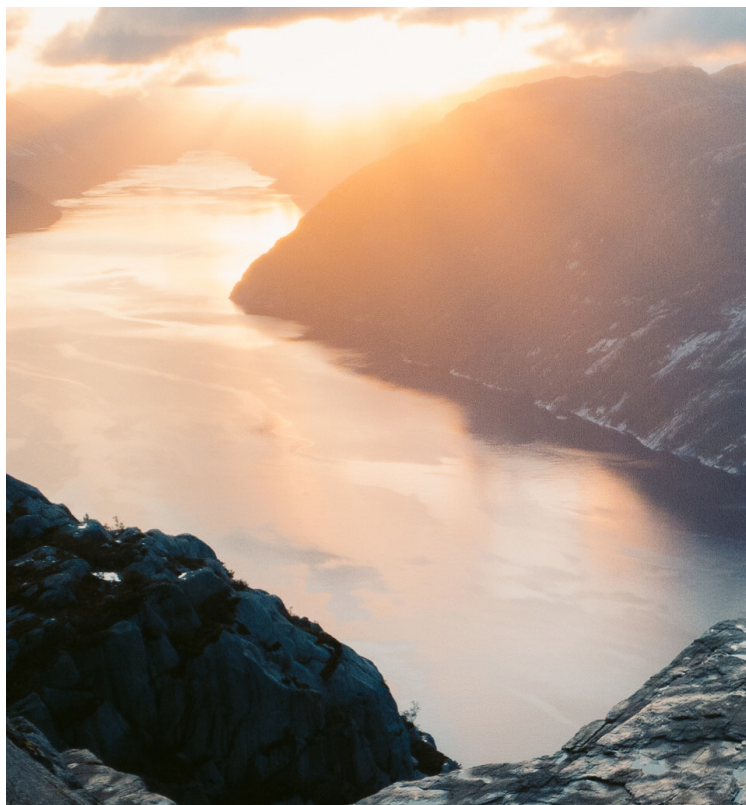
Ani jedno, já mám nejradši videa, nejradši tedy na feedu, ale hned potom ve Stories. Je to z toho důvodu, že jsem na Instagramu už hodně dlouho a fotky mi už prostě nestačí. Chci něco víc, ať už příběhově, nebo technicky. Taky mě video baví, chci v něm být ještě lepší a všechny mé zakázky také směřují do video obsahu. Tím neříkám, že je fotka mrtvá, to rozhodně ne, ale pro mě je nyní zajímavější video.

Co si myslíš o umělém nákupu followerů. Mnoho celebrit a rádoby influencerů se snaží tímto způsobem svůj účet rychle monetizovat. Je to správně?

Pokud si někdo uměle koupí balíček x tisíc followers, tak je to k ničemu. Profil nebude aktivní, dneska už to pozná skoro i dítě na základní škole, že si někdo „koupil followery“ a něco tam nehraje. Není to správně na tolika úrovních, že to snad ani nechci rozebírat. Naštěstí si to firmy hlídají a hodně z nich to umí odhalit, ať už ručně, nebo s nástroji. V krátkodobém měřítku tím zvládne takový člověk někoho oklamat, ale dlouhodobě ne, nemá smysl.

Chápu. Je možné se uživit jako profesionální Instagramer?

Dá se to, ale pokud začínáš profil už s tímhle v hlavě, tak je to podle mě špatně a nepodaří se ti to normálním způsobem. Vybudovat komunitu na Instagramu (či jiné síti) je dneska sakra těžké, ale neříkám, že to nejde. Myslím si, že pro uživení ale potřebuješ více sítí, třeba YouTube, Instagram a blog, ideálně dohromady, pak je to snazší. A pokud si někdo myslí, že to je sranda, tak mi věřte, že tahle sranda je často i na víc než full time job. Navíc spoléhat jen na nějaké spolupráce ze sociálních sítí je podle mě byznysově dost nesmysl a stojí vás to šíleně úsilí. Třeba takový Jirka Král si to taky



uvědomil a udělal razantní změny, nedávno skončil s YouTube a věnuje se lepším a perspektivnějším projektům.

Je podle tebe vůbec nějaký limit, kolik dávat denně fotek na Instagram a do Stories?

Není. To fakt záleží na tom, jakou komunitu na svém profilu máš. Někdo chce být denně nějakým druhem obsahu zásobený, takže ho dokáže konzumovat i ve velkém množství. Někomu to naopak vadí. Záleží na publiku a taky teda na tvém času.

Je něco, co ti na Instagramu chybí? Například něco, co mají jiné sociální sítě?

Větší nástroje na úpravu videí, alespoň jako to má Tik Tok. Jak na feed, tak na Stories. Je jasné, že je Instagram cílený na běžného uživatele a ten oproti tvůrci tolik nepotřebuje. Na druhou stranu se podívej právě na Tik Tok. Myslím, že by to neuškodilo.

Používáš k fotografování jen iPhone nebo i zrcadlovku? Zvláště když vezmeme v úvahu, že dříve šlo na Instagramu publikovat jen fotky z Instagramu.

Já používám vše, co mám. Na technice nezáleží, záleží na obsahu. A jak jsem říkal, každá síť se musí vyvíjet s dobou. Moc se mi líbí, že je Instagram primárně stále jen pro telefony. To, že tam nyní můžeš nahrát fotku z telefonu, foťáku, nebo profi video z RED camery je podle mě jedno. Naopak to přitáhlo velké množství úžasných tvůrců, kteří platformu pozvednou ještě dál. Bez toho bych na Instagramu už možná ani nebyl.

Pokud iPhone – jakou aplikací fotíš a kterou používáš na úpravu?

Na iPhonu moc nefotím, maximálně když nechám doma foťák, a to mi pak stačí normální aplikace Fotoaparát. Na úpravy používám placenou verzi Lightroom Mobile. Creative Cloud

Myslím si, že pro uživení ale potřebuješ více sítí, třeba YouTube, Instagram a blog, ideálně dohromady, pak je to snazší. Věřte, že tahle sranda je často i na víc než full time job.



a Lightroom je super, mám ho na iPhonu, iPadu a Macu. Mám tam své presety a ty pak používám na úpravy, vše se synchronizuje. Kdybych chtěl dneska něco jednoduššího, pravděpodobně použiju VSCO Cam a nějaký jejich filtr. Jak jsem uvedl, jsem teď spíše do videí, takže mám mnohem více aplikací na videa, než na fotky. Třeba taková LumaFusion, to je skvělá aplikace!

Jaká další zařízení od Apple máš?

Kromě iPhonu mám iPad Pro s tužkou a klávesnicí a MacBook Pro 13", jako sluchátka AirPods.

Tradiční otázka. Je dle tvého názoru Apple stále inovativní firma, která ukazuje trendy a vývoj technologií?

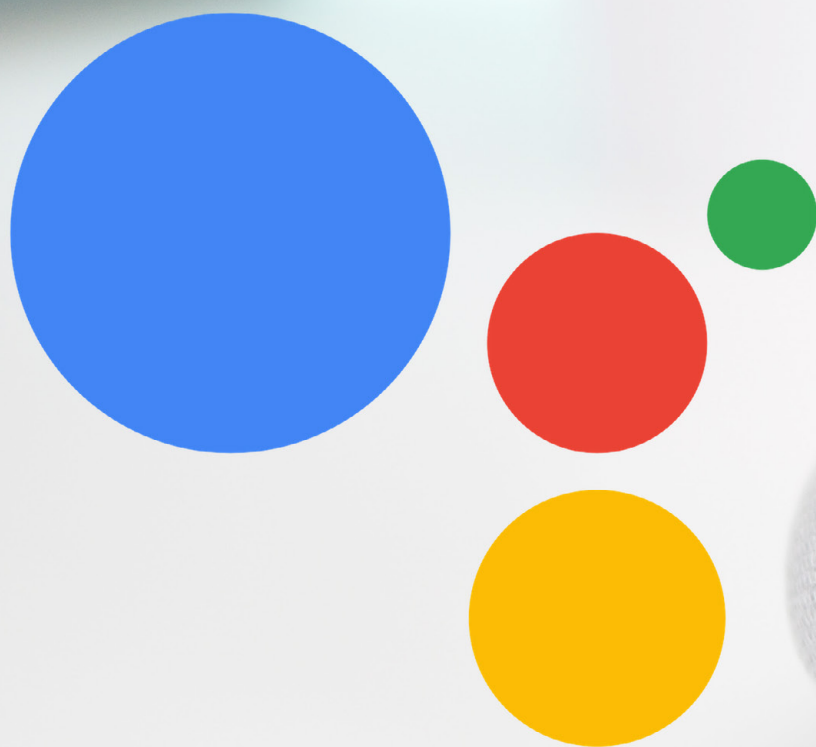
Určitě ano, ale myslím, že to má těžší než dříve. Konkurence je mnohem více a je silnější. Ale to je dobře, nutí to i Apple posouvat se ještě více

dopředu. Každý si pak najde to, co mu bude nejvíce vyhovovat.

Dáš našim čtenářům tipy na nějaké aplikace, které aktuálně testuješ a nejsou příliš známé?

Já se spíš přesouvám z ostatních aplikací na ty od Apple, teď jsem komplet všechny produktivní aplikace nahradil za Poznámky a Připomínky. Na kalendář mi ale hodně vyhovuje Calendars 5 od Readdle díky tomu, jak zobrazuje eventy a připomínky. Na plánování Instagram feedu mám UNUM, na fotky zmíněný Lightroom, na videa LumaFusion, pak je fajn třeba i Spark či InShot. Na IG Stories testuji hodně aplikací, ale jsou to takové nedodělky, zkusit můžete třeba Mojo a Storylux, pokud neznáte. Pro fotografie můžu doporučit třeba Metaphoto, které vám zvládne u obrázků v iPhonu zobrazit EXIF data. Na iPadu mám rád Notability a Procreate, ale to všichni určitě znají. 

Používám Lightroom Mobile. Creative Cloud a Lightroom je super, mám ho na iPhonu, iPadu a Macu. Mám tam své presety a ty pak používám na úpravy, vše se synchronizuje.



Google poslouchá

Magazín ■ Jiří Hubík



Před několika dny vyšlo najevo, že Google systematicky poslouchá zvukové soubory a záznamy pořízené inteligentními reproduktory Google Home a aplikací Google Asistent. Nejenže je poslouchá, ale dává je k analýzám svým zaměstnancům, a to přes to, že obsahují citlivé údaje o jednotlivých uživateli. Zarážející je také to, že některé záznamy neměly být vůbec pořízeny.

Není to poprvé, co je Google skloňován v souvislosti s únikem dat a jejich dalším použitím. Tento technologický gigant o nás má tolik informací, že je zde reálná obava, jak s nimi nakládá a kdo všechno s nimi pracuje. To, že jsou uživatelská data cenným artiklem asi netřeba připomínat.

OKAY GOOGLE

Google představil zařízení Google Home v roce 2016. Od té doby si jej do svých domácností a kanceláří instalovalo několik miliónů lidí. Chytrý asistent, který pomocí hlasu dokáže ovládat některé další technologie nebo zjišťovat informace z dalších zdrojů, je velmi žádaný a získal si svou jednoduchostí mnoho uživatelů.

Stačí říct „Okay Google, jak rychle se dostanu do kanceláře?“ Za několik okamžiků z reproduktoru



dostávám informaci o dopravní situaci. Obdobně to funguje v aplikaci Google Asistent. Jednoduché a prosté řešení, tedy, pokud by tu nebylo jedno „ale“...

Vše, co do přístroje a aplikace diktujeme, odchází ve stejné podobě na servery Google. Tam se náš dotaz převede na text, následně systém vyhledá odpověď, převede ji na hlas a pošle zpět do vybraného zařízení, kde nám ji hlas Google přednese.

Tedy vše, co říkáme chytrým asistentům Google, je zaznamenáno a uloženo. Ne každý si je vědom toho, že k tomu dal Googlu souhlas. Je to zcela jasné uvedeno v podmínkách společnosti Google, které jsme před prvním použitím zařízení či aplikace museli odsouhlasit. Co už se v podmínkách nedočteme, je to, že Google umožňuje svým zaměstnancům tyto záznamy a výňatky z nich odposlouchávat.

POVOLENÉ NASLOUCHÁNÍ

Po celém světě sedí tisíce zaměstnanců Google v kancelářích se sluchátky na uších a analyzují získané záznamy, díky kterým mají vylepšit vyhledávací nástroje. Zpravidla se nezajímají o to, co

říkáme, ale analyzují způsob, jak to říkáme.

Google používá spoustu inteligentních a samoučících algoritmů, které ale v některých případech prostě nestačí a Google má problém rozpoznat, co bylo určitým hlasovým příkazem myšleno. Když tato situace nastane, předá Google záznam některému ze zaměstnanců, aby analyzoval, co příkaz obsahoval. Ti k tomu použijí nástroj Google Crowdsorce.

Aby se předešlo tomu, že nahrávky budou ztožněny s jejich majiteli, tedy s námi uživateli, je u nich smazáno uživatelské jméno a je nahrazeno anonymním číslem. Zaměstnanec po jejich obdržení dvojí kontrolou ověří, zda byl hlas ženský, mužský nebo dětský a co bylo řečeno. Zapiše také každý nádech, povzdychnutí, kašel nebo další zvuky, které v záznamu rozpoznají. V aplikaci vygenerují skript, který společně s nahrávkou uloží.

ODHALENÉ ÚNIKY

Společnost VRT NWS se dostala k více jak tisícovce záznamů a díky jejich poslechu dokázala u několika



vybraných ztotožnit majitele hlasu. Zašli až tak daleko, že dali jeden ze záznamů poslechnout páru z Waansmesteru, který v nich rozpoznal hlas svého syna a vnuka.

Jak to dokázali? Naprosto triviálně. Záznamy obsahovaly mnoho citlivých informací, mimo jiné jména a adresy. Stačilo si je napsat, vyhledat jejich majitele a konfrontovat je s nahrávkou.

To ale není vše, co se jim podařilo odhalit. V oně tisícovce záznamů našli 153 rozhovorů, které neměly být zaznamenány, respektive pro pořízení záznamu nebyla vyřčena potřebná věta „Okay Google“. Šlo o neúmyslně pořízené záznamy konverzací z ložnic, rozhovorů rodičů s dětmi, partnerské výměny názorů nebo o pracovní rozhovory s celou spoustou důvěrných informací.

K pořízení těchto nahrávek došlo chybným vyhodnocením příkazu, kdy někdo v místnosti řekl v běžné větě výraz, který mohl připomínat „Okay Google“ nebo chybným stiskem tlačítka na telefonu.

Je zvláštní, co vše bylo v nahrávkách nalezeno. V některém ze záznamů byl údajně hlas ženy,

která se nacházela v určité úzkosti (násilí), v jiném zase někdo podrobně popisoval své zdravotní potíže. Mnoho záznamů směřovalo k hledání pornografie na internetu.

Už jen sama informace o tom, že v Google slyší náš hlas, nepotěší, ale to, že se někdo mimo Google dostal k našim záznamům je alarmující. Zarážející je také to, co vše v nich bylo a že se jednalo i o záznamy, které Google pořídít vůbec neměl, tedy byly pořízeny v rozporu s podmínkami, ke kterým jsme dali souhlas.

Většina expertů na kybernetickou bezpečnost se shoduje, že je to šokující zjištění, které v hlubším kontextu může vést ke zneužívání informací pořízených kdekoli, tedy i v ordinacích lékařů, u policie či soudu nebo v místech, kde se pracuje s citlivými a soukromými informacemi.

ROZVOJ NA ÚKOR SOUKROMÍ

Reakce společnosti Google na tato zjištění se samozřejmě opírá o argument, že tato práce, tedy práce s nahrávkami, je zásadní pro rozvoj



nových technologií a služeb. Společnost přiznala, že na nahrávkách pracují nejen jejich kmenoví zaměstnanci, ale že je poskytuje k analýzám i externím odborníkům, kteří působí po celém světě. Zdůraznila, že cílem je zlepšit technologii rozpoznání řeči.

Google také uvedl, že jejich jazykoví experti posuzují pouze 0,2 procenta všech audio fragmentů. Ty prý nejsou spojeny s žádnými osobními nebo identifikovatelnými informacemi o uživateli.

HEY SIRI

Ať už se na vyjádření společnosti Google podívám z jakéhokoliv směru, jsem si naprosto jist, že je zde mnoho otázek bez odpovědi. Jak jsem uvedl na začátku, není to poprvé ani naposledy, co čteme o zneužívání uživatelských dat a údajů společnosti Google.

Ale buďme objektivní. Není tomu tak dávno, co se ukázalo, že i Alexa, která patří Amazonu, pracuje s daty obdobným způsobem, a i u nich dochází k narušování soukromí uživatelů.

Dokonce na internetu pořídíte rušičky, které zajišťují, že vás Alexa neslyší, když nechcete – no, nekupte to!

Samozřejmě, že je na místě otázka: „A co Apple a její Siri?“ Obdobně jako produkty Google a Amazon i virtuální asistentka Siri v produktech vyráběných společností Apple, používá hlasové dotazy ve svém uživatelském rozhraní.

Technologie rozpoznání řeči Siri využívá sofistikované techniky strojového učení, včetně konvolučních neuronových sítí a dlouhodobé a krátkodobé paměti. Hodně zjednodušeně řečeno se rozpoznání hlasu odehrává přímo v hardwaru jednotlivých zařízení a k serverům jsou dotazy zasílány ve formě textu. Po vyhodnocení jsou odpovědi ve formě textu zaslány do zařízení a Siri je následně předčítá. Některé odpovědi jsou již předdefinované, a dotaz tak ani není na servery zasílán.

Přestože je Siri stále v doslechu, aktivuje se až na základě vyslovení oněch dvou kouzelných slov „Hey Siri“. Nejdříve je pomocí Deep Neural Network (DNN) ověřen hlas. Posléze systém vypočítá, s jakou



pravděpodobností jsme opravdu vyslovili příkaz „Hey Siri“. Pokud je pravděpodobnost dostatečně vysoká, začne Siri reagovat.

Zdá se tedy, že chytrá asistentka Applu je na tom s ochranou výrazně lépe. Pravda, textové záznamy jsou rovněž ukládány a slouží k rozvoji samotné technologie. Nejsou však pořizovány náhodně a z pravidla nejsou na serverech uložena data, která byla pořízena z naší běžné komunikace. Apple pracuje jen s dotazy, které Siri obdržela, a navíc s naším souhlasem, který jsme mu v podmínkách o jejím používání potvrdili. Samozřejmě anonymně.

Pokud navíc sledujete Apple děle, tak víte, že je to on, kdo je lídrem v oblasti bezpečnosti uživatelských dat. Nejednou stál Apple před soudem a byla tlačena ke zveřejnění uživatelských dat, a to jak přímo ze zařízení, tak ze serverů, kde jsou data ukládána. Apple několikrát soudy, a potažmo Kongres, přesvědčil o tom, že zákaznická data jsou na jeho serverech šifrována a ani sám Apple není schopen je dešifrovat podle jednotlivých ID účtů.

NIKDO NENÍ DOKONALÝ

Samozřejmě, že i Apple má své maléry spojené s bezpečností. Určitě si pamatujete, jak čelil nařčení z nedostatečného zabezpečení iCloudu, kdy byly napadeny účty několika celebrit a hackeři následně zveřejnili citlivé akty.

Šetřením se ukázalo, že napadené účty neměly dvoufaktorové ověřování iCloudu, a navíc, že byly zabezpečeny slabými hesly. Hackerům pak stačilo použít programovací jazyk Python a tipovat náhodná hesla na stránce aplikace Find My Phone. Apple po prověření útoku autorizaci upravil tak, že se po pátém nesprávně zadaném hesle účet zablokuje.

Mějte proto na paměti, že nikdo není dokonalý. Je jen na nás, jaké chytré asistenty si do domácnosti pustíme a jak je používáme. Osobně jsem dalek tomu, že bych chtěl používat některý z produktů od Google a na jejich aplikace mám podobný názor. Ani Alexa mě neoslovila. Nejen pro technologii, kterou používají, ale právě proto, že jejich vztah k datům a získaným informacím je, řekněme, kontroverzní. Navíc mi to „Okay Google“ nějak nechce z pusy. 



Apple Watch nebo Google Wear OS?

Magazín ■ Marek Hajn

Apple Watch zcela jasně vládne segmentu wearables. Nemusí to tak ale být navždy a občas je dobré se podívat konkurenci na zoubek. Je tu další část mého dlouhodobého experimentu s konkurenčními produkty. Dnes se na zoubek podíváme jedněm chytrým hodinkám s Google Wear OS.

Po delší odmlce způsobené mojí „dovolenou“ v Praze se vracím zpět s dalším dílem popisujícím mé experimenty mimo ekosystém Apple. Možná by se to dalo nazvat i zatím neúspěšnými snahami o zařazení konkurenčních produktů do tohoto ekosystému.

Pokud mě sledujete i na Twitteru (@marekhajn) a Instagramu (@marek_hajn), jistě víte, že jsem si posledních pár týdnů hrál s chytrými hodinkami, které by teoreticky mohly nahradit Apple Watch na mém levém zápěstí. Zároveň jsme toto téma probírali s Filipem a Honzou v podcastu iPure č. 30 a doufám, že se k němu brzy vrátíme, třeba v dalším podcastu nebo během chystaného pražského meetupu.

V iPure č. 86 jsem detailně popisoval, co pro mě Apple Watch znamenají. Jen v rychlosti si to zopakujeme, ať máme pro pokračování tohoto článku ten správný kontext.

Za dobu, co na ruce střídám troje chytré hodinky, jsem došel k jednomu podstatnému zjištění. Apple Watch jsou bezesporu důležitou součástí ekosystému a v mém případě plní spoustu funkcí. Funkcí, které konkurenční hodinky většinou umí také, ale ne tak jednoduše a přímočaře. Nicméně, ačkoliv Apple Watch mají pro mě bez debat spoustu výhod, nemám pocit, že by mi na zápěstí chyběly tak, jak jsem si původně myslel. Očekával jsem, že během prvních pár dnů zjistím, že nejsem schopen bez nich fungovat. Nestalo se tak. Naopak byly dny, kdy mi vůbec nechyběly. A to je hodně důležité zjištění v kontextu celého tohoto mého experimentu.

Z výše uvedeného celkem jasně vyplývá, že Apple Watch jsou pro mě důležité v podstatě 24 hodin denně, a nahradit je nejspíš nebude jednoduché. Aspoň to jsem si zpočátku myslel, ale pokusil jsem se o to.

Mezi nejvýraznější pokusy patřily Garmin Vívoactive 3 a Mobvoi TicWatch S2. Garmin jsou skvělé hodinky, perfektně zpracované, na ruce vypadají dobře a dokážu si snadno představit, že Fénix 5 nebo Fénix 5 Plus budou ještě o kus lepší. Nicméně hlavně jako sportovní zařízení. V oblasti chytrých funkcí a každodenní prodloužené ruky chytrého telefonu (je jedno jestli iOS nebo Android) jim toho do Apple Watch hodně chybí. Dlouho jsem si pohrával s myšlenkou, že si Vívoactive 3 nechám na běhání, ale opět to bohužel v celém mém ekosystému a workflow nedává smysl.

Druhým a souběžným pokusem byly Google Wear OS hodinky Mobvoi TicWatch S2. Hardwarově poslední generace Wear OS hodinek, která by měla podle slov výrobce a Google nabídnout ten nejlepší



uživatelský zážitek. Nebudu soudit a hodnotit předem, nebudu kverulant jako obvykle.

První věc, na kterou se musíte v případě Google Wear OS připravit, je kompletně jiná logika ovládání. Člověk si samozřejmě časem zvykne na všechno a ačkoli se mi tyto hodinky hodně líbily a na ruce byly velmi příjemné, na ovládání jsem si ani za pár týdnů pořádně nezvykl. Výhodou watchOS, stejně jako iOS, je, že větší věci v systému je jasná, jednoduchá a ovládání přímočaré. U Wear OS jsem bohužel často tápal, co mám dělat a systém samotný, stejně jako aplikace, je složitý tak jako jeho předloha – Android. Z toho plyne, že mnoho nastavení systému i samotných aplikací je „zakopáno“ hluboko v menu a dostat se k nim vyžaduje často trpělivost.

V tomhle ohledu mají Apple Watch obrovskou výhodu v podobě aplikace pro iOS, ve které provedete drtivou většinu nastavení a ta se pak promítnou do hodinek samotných. Aplikace Wear OS pro Android umí do určité míry také nastavit hodinky samotné, ale s řešením Apple se to nedá vůbec

srovnávat. Nakonec budete stejně odkázáni na ťukání prstem po malém displeji hodinek.

Snažil jsem se co nejvíce replikovat svůj život s Apple Watch tak, abych s Wear OS hodinkami fungoval plus minus stejně. V mnoha ohledech se to povedlo, ale v některých jsem narazil.

PLATBY A DALŠÍ

Vybral jsem špatný model hodinek, kterému chyběla podpora NFC, tedy i Google Pay. Vzhledem k tomu, že jsem zvyklý platit hodinkami, případně si z Apple Wallet vyvolávat různé věrnostní karty, letenky a podobně, musel jsem se bez těchto funkcionalit dočasně obejít. To bylo první velkou překážkou. Ano, trochu jsem to obelstil tím, že jsem stále měl v kapse i svůj iPhone, nicméně, chodit jen s Androidem, tyhle možnosti by mi na hodinkách hodně chyběly.

GOOGLE ASSISTANT

Jistě víte, že si velmi často stěžuji na Siri, její možnosti a obecně spolehlivost této asistentky. Díky

zkušenostem s telefonem s Androidem, a hlavně s Google Home Hub, jsem si v poslední době oblíbil Google Asistenta a pokročilejší možnosti, které oproti Siri nabízí. Čekal jsem, že stejného komfortu se mi dostane i na ruce. Bohužel jsem se spletl.

Za prvé – zmíněné hodinky neumí u Google Asistenta hlasovou odezvu. Nečekal bych, jak moc mi bude zrovna tato funkcionalita chybět. U Siri na zápisť oceňuji právě to, že na mě mluví zpět a nemusím mít při komunikaci s ní hodinky stále otočené směrem k sobě. První překážka. Druhou, a pravděpodobně ještě větší, byla rychlost. U telefonu s Androidem a výkonným hardwarem funguje asistent rychle a spolehlivě. Na hodinkách TicWatch S2 to bylo bohužel přesně naopak. Po povelu „Ok, Google“ trvalo několik vteřin, než byl asistent připraven na další pokyny a po jejich vyslovení mu trvalo ještě výrazně déle, než je zpracoval a zareagoval na něj. V tu chvíli bylo výrazně snazší a rychlejší vytáhnout telefon z kapsy a vše požadované udělat na něm. Druhá, respektive třetí překážka.

Bohužel, testované hodinky neumí u Google Asistenta hlasovou odezvu. Nečekal bych, jak moc mi bude zrovna tato funkcionalita chybět.

PÁSKY A PERSONALIZACE

Někomu to může přijít jako rozmařilost, ale u Apple Watch rád měním pásky. Mám jich zhruba 20, originálních i neoriginálních a měním je i během dne podle příležitosti. Na sport si беру Nike, na běžné nošení originální látkové, když jedeme k vodě, tak zase silikonové a na jednání pak kožené. Fantazii se v případě Apple Watch opravdu meze nekladou.

Konkrétně u TicWatch S2 jsem tvrdě narazil. Nabídka originálních pásků je velmi omezená a těžko se shánějí. Neoriginální neexistují v podstatě vůbec. Musel jsem tedy po dobu používání hodinek zůstat u originálního černého, který byl prostě nudný.

CIFERNÍKY

Wear OS, stejně jako watchOS, nabízí možnost změny ciferníku. Hodinky TicWatch S2 mají v základu od výrobce přednastavené ciferníky, které celkově odpovídají designu přístroje a rozhodně nijak neurazí. Jsou však velmi jednoduché a nenabízí zobrazení tolika údajů jako Apple Watch. Další ciferníky se dají do hodinek doinstalovat, bohužel jejich

kvalita často pokulhává a displej s nízkým rozlišením tomu nijak nenahrává. Ještě horší pak je fakt, že ciferníky nejsou aktivní. Je jedno jaké údaje vám ciferníky zobrazí, nedostanete se skrz ně dál, k dalším údajům v jednotlivých aplikacích.

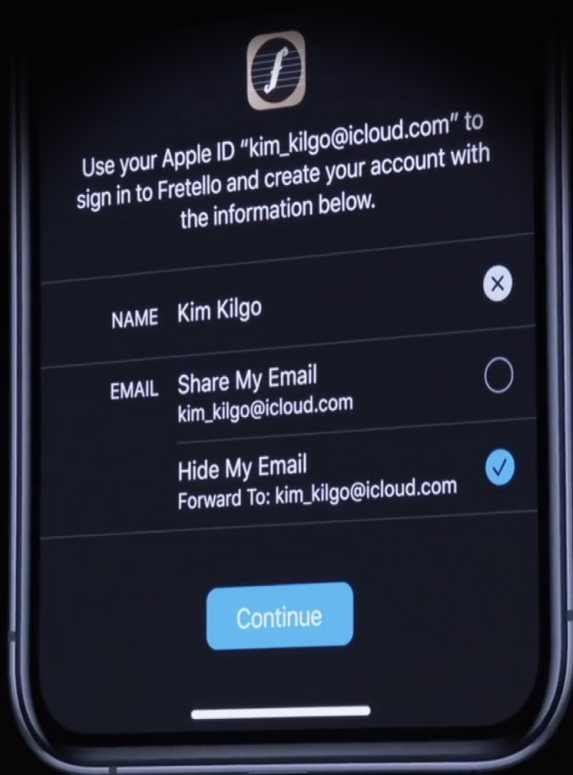
V tomhle mají Apple Watch obrovskou výhodu, kterou jsem si doposud jen velmi málo uvědomoval. Jemný displej a aktivní ciferníky jsou skvělými pomocníky pro každý den. Používám watch face s osmi aktivními komplikacemi, skrz které se dostanu dál, kam potřebuji, k údajům, které mě aktuálně zajímají. Už jen proto dávám Apple Watch rád zpět na ruku.

Další překážkou, zcela logickou, byla a je nemožnost hodinky jakkoli začlenit do ekosystému Applu. I kdybych je používal jako zařízení pro sport, veškeré naměřené údaje bych jen velmi těžko dostával do aplikace Zdraví nebo dalších aplikací v iOS. A vzhledem k tomu, že jsem zvyklý Apple Watch používat na měření všeho možného, od kroků, přes denní aktivitu, spánek, srdeční tep a nově i EKG v kombinaci s dalšími údaji, které sbírají další aplikace v mém iPhone, byla by tohle pro mě v podstatě nepřekonatelná překážka.

Pak už jsem narážel jen na drobnosti jako nepřesná GPS, občasné restarty zařízení, které z Apple Watch neznám, nebo časté odpojování od OnePlus 7 Pro, který ale neustále nosím u sebe. Výše uvedené a tyhle další drobnosti mě dovedly k nevyhnutelnému závěru, že jsem dal Mobvoi TicWatch S2 pryč. Mám sice vyhlídnuté i další modely s Google Wear OS, ale upřímně, po téhle zkušenosti si od toho už moc neslibuji.

A co tedy z mých dosavadních zkušeností plyne? Nelze se vůbec divit tomu, že Apple Watch válčí trh wearables a konkurence na to může zatím jen smutně koukat. Z přímého srovnání mi jasně vychází, že Apple Watch, respektive watchOS je pro běžného uživatele výrazně přívětivější systém, který se člověk snadněji naučí ovládat a rychleji si na něj zvykne. Tedy pokud má iPhone.

Ve světě Androidu má uživatel sice podstatně širší výběr, protože stejně jako operační systém pro chytré telefony i Wear OS je open source a najdete ho tak v nepřeberném množství modelů od velkého počtu výrobců. Bohužel i v tomto případě se bude implementace a použití často lišit, stejně jako hardware vybava jednotlivých zařízení a tím i ve finále uživatelská zkušenost. I přes prvotní nadšení z něčeho nového byla moje dosavadní zkušenost s Wear OS spíše zklamáním a důkazem, že tento systém zatím není něco, co bych mohl na denní bázi používat místo Apple Watch. 



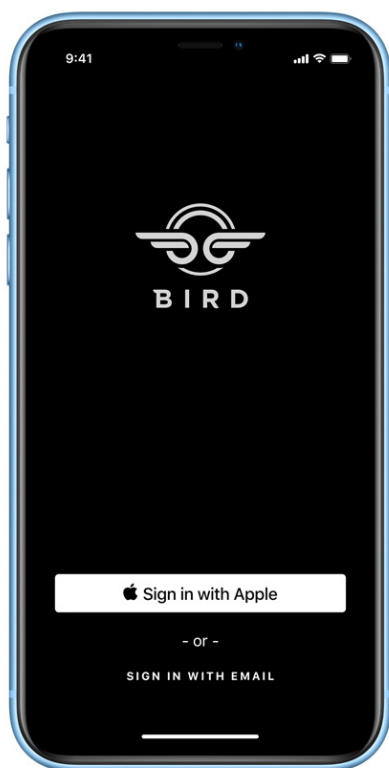
Keep your email private



Přihlašte se s námi

Magazín ■ Jan Pražák

Pokud jde o bezpečí uživatelů, Apple nikdy nejde jen půl cesty. Snaží se udělat více, než je třeba, aby soukromí svých věrných ochránil. Jedná se o základní lidské právo a Apple si ho velmi váží.



Proto bylo jen málo překvapivé představení dalších bezpečnostních vrstev na červnové vývojářské konferenci v San Jose.

Kromě novinek, jako je vylepšená žádost aplikací o přístup k vaší poloze nebo šifrované zálohování videí z vaší domácí chytré kamery na iCloud, nám Apple nadělil ještě jednu novinku. Tou je prolomení zavedených standardů v přihlašování k účtům na internetu.

Všichni máme mnoho uživatelských jmen, hesel a někdo i vícero emailových adres. K těm všem si buď pamatujete veškeré přístupové údaje (což všichni v redakci obdivujeme), využili jste komfortu velkých sociálních sítí pro jejich zapamatování (zmiňme Facebook a Google) anebo je ukládáte u šifrované služby (Klíčenka, 1Password, Lastpass a další).

Kvůli objemu různých služeb a různých přihlášení někdy předáváme naše údaje nebezpečným subjektům. Nejde pouze o naše data na těchto stránkách, ale také o způsob, jakým k nim přistupujeme. A tady udělal Apple zajímavý zářez. Představil funkci Sign in with Apple. Co to pro nás, uživatele, vlastně znamená?

BEZPEČÍ, BEZPEČÍ A ZASE BEZPEČÍ

To je až na prvním místě. Když si uvědomíme, kolikrát se v posledních letech podařilo hackerům

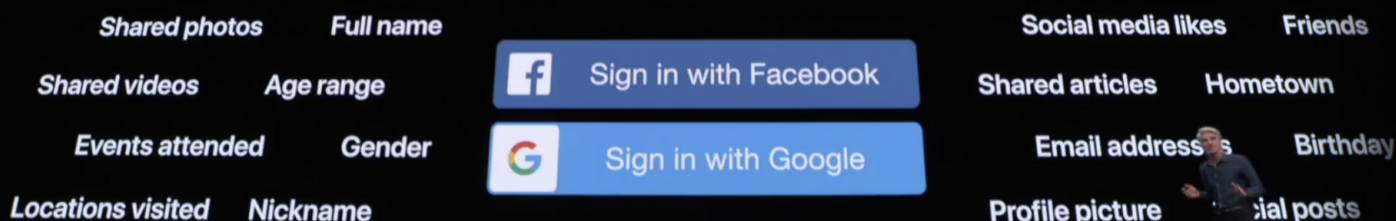
prorazit ochranu sociálních sítí a služeb, není bezpečnostních vrstev nikdy dost. A to ať už mluvíme o stránkách typu Facebook, Flickr nebo před delší dobou mySpace. Sám Apple musí své zabezpečení stále vylepšovat, určitě má ještě v živé paměti velký únik fotografií ze serverů služby iCloud.

Proto tuto funkci zařadil do regulí pro vývojáře. Pokud aplikace používá přihlášení skrze třetí stranu (např. sociální sítě), musí mít vždy aktivní i možnost Sign in with Apple. V případě, že to nedodrží, aplikace nebude schválena pro stahování v App Store.

UŽIVATELSKÝ KOMFORT

Uživatelům to přináší určitě pohodlí při přihlašování ale především ochranu informací. Aplikace nedostává žádná data o uživateli, dokonce si uživatel sám může vybrat, zda chce, aby jeho jméno a e-mail viděl poskytovatel služby. A ani tam Apple neskončil.

V případě, že uživatel tvůrci aplikace nechce poskytnout svůj vlastní e-mail, Apple vygeneruje náhodnou adresu. Ta však bude opravdová, ověřená. Toto nastavení bude možné kdykoli změnit, například v případě, že by vaši schránku plnilo velké množství spamu. Faktem zůstává, že podobné možnosti tvorby náhodné adresy již používá



Google (přidáním znaménka plus nebo tečky do adresy), aby bylo možné vytvářet filtry pro mazání zpráv v případě zahlceného účtu nevyžádanými zprávami.

Toto je ale poprvé, co velká technologická společnost dovolí uživatelům nejen vytvářet náhodné účty pro přihlášení k aplikacím, ale také jejich okamžité zrušení. S uvedením této funkce však vyvstalo mnoho otázek, jak vlastně vůbec funguje do detailu. Pojďme se podívat na ty nejzákladnější informace.

OBJEM DAT

Někoho by zajímalo, ke kterým informacím bude mít tvůrce aplikace přístup. Vývojář obdrží pouze jméno uživatele spojené s jeho Apple ID a ověřenou e-mailovou adresu. Pokud se uživatel rozhodne pro přihlášení s náhodnou adresou, přidá se k němu pro oči vývojáře pouze jméno uživatele.

Například Facebook často vyžaduje přístup k více uživatelským informacím, jmenovitě kontaktům, datu narození, kalendáři, e-mailové schránce atd. Apple však nesbírá podobná data o svých uživateli.

Pro uživatele se také nezmění nic, pokud jde o používání zařízení a rychlost přihlášení. Jedná se pouze o další možnost přihlašování, která zde dosud nebyla. Bude fungovat na všech zařízeních Apple, které používáte, včetně Apple TV nebo Apple Watch.

PŘESPOLNÍ BĚH

Co ale v případě, kdy máte v rodině i jiná zařízení, například s operačním systémem Android? I potom můžete použít Sign in with Apple. Vzhledem k tomu, že funkce bude od podzimu dostupná i ve webovém rozhraní, může nastat situace, kdy použijete i zařízení bez operačního systému iOS nebo macOS. Apple dokonce na svých stránkách pro vývojáře uvádí kompletní kód pro přidání tohoto způsobu přihlášení na webové stránky. Přidat si Sign in with Apple tak může každý.

Pokud se budete ke službě přihlašovat na svém zařízení poprvé a máte zapnutou dvoufaktorovou ochranu, budete vyzváni k zadání kódu ze schváleného zařízení. Pokud se budete přihlašovat na zařízení s Touch ID nebo Face ID, nebudete požádáni o schválení kódem.

fd433ad0a0c1
78d6ac94fa@privaterelay.appleid.com
fc452bd5ea@privaterelay.appleid.com
99239cba8f@privaterelay.appleid.com
36ef6ba962@privaterelay.appleid.com



 Sign in with Apple

Určitě budu souhlasit, že se jedná o velký tlak na vývojáře. Kdykoli ve své aplikaci nabízí možnost přihlášení přes třetí stranu, nejčastěji sociální sítě, musí zahrnout i Sign in with Apple. To znamená, že pokud tuto bezpečnou verzi nechtějí používat, nemusí. Ze své aplikace ale pak musí odebrat jakékoli jiné přihlášení, které není přímo součástí jejich služby. Buď budete sociální a my tam budeme taky, nebo vám tyto možnosti sebereme kompletně. Klasický direktivní přístup je v tomto případě výhodou pro uživatele. Má vždy možnost zvolit si úroveň svého soukromí.

BEZPEČNÝ PŘÍSTAV

V čem dalším lze spatřovat benefit? Možná si vzpomenete na přihlášení k vaší oblíbené službě.

Po zadání úvodních informací vám přijde potvrzovací e-mail. Někdy i s kódem nebo heslem. Běžně vás pak aplikace ověřila skrze tento kód nebo skrze odkaz. Tento krok s novým Sign in with Apple také zaniká. Ověřuje vás Apple, žádný další e-mail není třeba.

Jednoduše řečeno, Apple přináší další úroveň zabezpečení, která jde vstříc uživatelům. Ani uživatele, ani vývojáře přímo nenutí používat svůj nový systém přihlašování. Tak jako byl iOS 12 velkým krokem vpřed vzhledem k automatickému vyplňování hesel a ověření pomocí Face ID nebo Touch ID, tak je iOS 13 dalším krůčkem pro komfortní cestu k přihlašování. A jak už jsme u Applu zvyklí, jde také o další krok ke zvýšení bezpečnosti. 

Kdykoli ve své aplikaci nabízí možnost přihlášení přes třetí stranu, nejčastěji sociální sítě, musí zahrnout i Sign in with Apple. Pokud tuto bezpečnou verzi nechtějí používat, nemusí.

A low-angle photograph of a building with a large dragon sculpture breathing fire against a sunset sky. The dragon's head is in the upper right, breathing a large, bright orange and yellow flame. The building's architecture features classical columns and a dome. The sky is a deep blue with some clouds. The overall lighting is warm, suggesting sunset or sunrise.

Pokémon GO & Wizards Unite

Recenze ■ Daniel Březina

Před třemi lety vydalo herní studio Niantic AR hru Pokémon GO a spustilo se doslova šílenství. O pár let později zdá se, bublina splaskla, a nový titul, čarodějnické Wizards Unite ze světa Harryho Pottera, App Storem jen prosvítl a nezanechal téměř žádnou stopu. Znamená to, že jsou hráči přejedení nebo se jedná o špatnou a nedotaženou hru?

Nad novou hrou Wizards Unite se nedá rovnou zlomit hůl a říct, že jde o špatnou hru. Je zde důležité vysvětlit historii, koncept obou her a co přinesl nového. Každopádně už dopředu lze říct, že tato recenze rozhodně nebude pochvalná. Spíše naopak. To, s čím studio Niantic přišlo po několika měsících promování, není jen nedotažený koncept rozšíření obyčejného světa.

MÁNIE ZAČÍNÁ

V roce 1995 přichází studia Games Freak a Nintendo s nápadem na sbírání kapesních potvůrek (v originále „Pocket Monsters“) a o rok později vychází první hra Pokémon Red and Blue. Ve hře jde o to, že s postavičkou cestujete po smyšleném světě a chytáte a následně trénujete různé příšerky. O tom, kdo je nejlepší, rozhodnou souboje s ostatními trenéry. Jednoduchý nápad, ze kterého se stala druhá nejprodávanější herní série (existuje několik desítek her), několik filmů a seriálů, karetní hra a bezpočet hraček.

Přibližně ve stejnou dobu píše britská spisovatelka první knihu o Harrym Potterovi, kouzelnickém učni, který právě nastupuje do Školy čar a kouzel v Bradavicích. Kniha vychází v červnu 1997 a postupně se z ní stává jedna z nejprodávanějších

knih vůbec a z celé série knížek a filmů je obří fenomén, srovnatelný právě s Pokémony.

V dubnu 2014 Google vydává jeden ze svých aprílových vtípků. Do Google Map skryl pozice Pokémonů a žádal lidi, aby je pochytili, pak aby se dostavili do centrály v Silicon Valley a tam mezi sebou bojovali, dokud by nevzešel nový zaměstnanec – Pokémon Master. **Video** vyvolalo velké nadšení a všichni si chtěli chytit své Pokémony.

O pár let později, v létě 2016, vydává studio Niantic (ve spolupráci s Googlem) AR hru Pokémon GO. AR hra, nebo hra v rozšířené realitě, znamená, že hra nějakým způsobem využívá reálný svět a rozšiřuje ho o nové prvky. V případě Pokémon GO se využily mapové podklady od Googlu a podle typu lokace se do nich přidávali různí Pokémoni. V okolí vody se jednalo o vodní Pokémony, ve skalách byli k nalezení kamenní Pokémoni. Pomyslnou třešničkou na dortu bylo zobrazení Pokémona v reálném světě pomocí kamery telefonu.

Lidé tehdy začali šílet. Já jsem strávil léto na východním pobřeží USA a pár dní po vypuštění hry se lidé nescházeli v barech, ale všichni jsme chodili po městečku a lovíli Pokémony. Obchodníci hlásili vyprodané powerbanky a policie registrovala

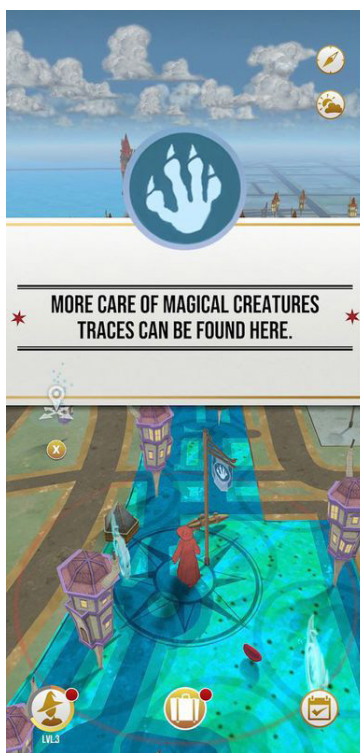
zvýšený počet případů, kdy byl někdo na cizím pozemku bez oprávnění jen proto, že tam byl schovaný Pokémon. V Čechách provozovatelé restaurací využívali Pokémon GO k vyšším výdělkům. Na ceduli napsali, že v určitý čas se u jejich podniku vypustí speciální bonus, díky kterému bude v bezprostředním okolí zvýšený výskyt Pokémonů. Lidé tam chodili a pak si dali i nějaké občerstvení. Doslova nová pokémonní mánie. Mánie, která ale po pár dnech začala silně opadat.

ČAS VELKÉHO VYSTŘÍZLIVĚNÍ

Pokémoni jsou chyceni a co dál? Tady přichází část, která už velkou spoustu lidí nebavila. Podle Google Map se na významné místo v okolí umístila tělocvična, ve které jste proti sobě mohli bojovat. Systém boje je velmi jednoduchý, v podstatě se jedná o obyčejné swipování prstem. Lidé to už tolik nebavilo a u hry zůstali pouze věrní fanoušci. Pokémon GO postupně začal mizet ze zpravodajských serverů (kde tou dobou vrcholila okurková sezóna) a lidé se vraceli zpět do barů k obyčejnému pití alkoholu a povídání si.

Každopádně i tak se u Pokémon GO musí pochválit základní koncept, a sice chození po světě





a hledání potvůrek. Tento koncept se tvůrci z Niantic snaží neustále posunout do dalších levelů. Nyní máte ve hře například předpověď počasí. Pokud jsou ve vašem okolí bouřky, je velká možnost natrefit na elektrického Pokémona. V době vydání byl velký problém rozmístění Pokémonů. Na rušném Times Square v New Yorku jich bylo obrovské množství a kam jste koukli, tam jste mohli nějakého vidět, ale v přírodě, tedy v jejich domácím prostředí, bylo velmi těžké nějakého chytnout. I to se našťastí časem vylepšilo.

Proč ale lidi přestalo bavit hrát Pokémony, když došlo na souboje? Abyste se mohli souboje zúčastnit, museli jste dojít k tělocvičně a u ní zápasit. Už to byl první problém. Pokud lidé vyrazili za Pokémony, šli na obyčejnou, nezávaznou procházku a cestou je chytali. Když se rozhodli změnit cíl procházky, nic se nedělo, Pokémonů bylo všude spousta. U soubojů museli

dojít k určitému bodu a u něj strávit nějaký čas. A to je už nebavilo. Další problém byl v téměř neexistující exkluzivitě. Žijeme v relativně otevřeném světě. Velká spousta lidí, která si může dovolit koupit smartphone, může i cestovat. Proč toho nevyužít a neudělat například pro různé státy různé exkluzivní Pokémony? V době spuštění se mluvilo o tom, že na každém světadíle je jeden exkluzivní druh Pokémonů pro daný světadíle, ale to bylo opravdu málo a naprostá většina hráčů o tom vůbec nevěděla.

KOUZELNÍCI NA SCÉNU

Potom co Pokémoni přinesli studiu Niantic obrovské peníze (a obrovské množství dat pro Google), se začalo pracovat na „nové“ hře. Uvozovky jsou zde zcela na místě. Novinka Wizards Unite je Pokémon GO převlečený do nového kabátu. A to se ještě při převlékání udělalo v kabátu spousta děr.

Proč ale lidi přestalo bavit hrát Pokémony, když došlo na souboje? Abyste se mohli souboje zúčastnit, museli jste dojít k tělocvičně a u ní zápasit.



Svět Harryho Pottera nabízí spoustu prostoru pro rozšíření příběhů. Můžeme to vidět například u filmu, kde nyní vzniká nová série založená na fiktivní učebnici Fantastická zvířata, a kde je najít. Proč ale lidé z Niantic zvolili tento způsob, to nepochopím. Na svět se přiřítla jakási pohroma, která rozptýlila všude okolo temné magické předměty a potvory. Vaším úkolem je najít všechny zakleté předměty a použít na ně kouzlo. Kouzlení vypadá tak, že se na obrazovce na chvíli objeví jakýsi tvar a vy se potom snažíte se do něj naslepo trefit tahem prstu.

Po dosažení určitého levelu si můžete vybrat povolání. Buď se stanete bystrozorem (čarodějnický policajt), zvěrologem nebo profesorem. Každé povolání přináší různá negativa a pozitiva. Novinkou je možnost kooperace

mezi několika hráči, kdy hráč s jedním povoláním může svými výrobky pomáhat hráčům jiného povolání. Je to ale nedotažené a úplně zbytečné. Dále si můžete vytvořit vlastní hůlku nebo vybrat k jaké koleji z Bradavic chcete patřit. Nic z výše popsaného ale nemá na vaši postavu vliv. A tím by se dala shrnout celá hra. Je toho v ní velká spousta, ale nic se s ničím neovlivňuje a všechno je tak nějak jedno.

I když je hra víceméně kopií Pokémon GO (a navíc od stejného studia), její UI/UX je katastrofální. Všechny možnosti jsou poschováváné v různých nabídkách, v průběhu hry se neustále objevují nové postavy, které se vám snaží poradit a do toho vám neustále vyskakují notifikace, abyste se vrátili do hry. O in-app nákupech je už úplně zbytečné mluvit. Navíc mám z celého

Když obě dvě hry srovnám, Pokémon GO je jednoznačným vítězem. Je to ale spíš jednooký král mezi slepými. Zachraňuje ho jednoduchý nápad.



designu aplikace dojem, jako by hra vznikla před 10 lety, kdy se hry pro iOS teprve rozvíjely a bylo zde opravdu velké procento špatně vypadajících i špatně hratelných her.

JAK SI HRY VEDOU MEZI SEBOU?

V porovnání s Pokémon GO je na Wizards Unite špatně snad úplně vše. Mapové podklady jsou nedotažené. Často se mi stávalo, že jsem šel po silnici, najednou silnice ze hry zmizela a když jsem se vracel, tak ve hře opět byla. To se v Pokémon GO nestává. Pokémon GO je laděn do světlých, zářivých barev, vcelku příjemných na pohled. Wizards Unite je tmavý a hnusně digitální. Pokémon GO má smysluplný nápad, který přímo vychází z konceptu celého univerza. Ve Wizards Unite se čarodějnické univerzum rozšiřuje naprosto nesmyslně, což vede do slepé uličky.

Všimněte si, že jsem zde zmínil pouze jednu to, že se v obou hrách dá vložit digitální objekt do reálného světa. Podle tvůrců je to ta hlavní věc, na které postavili kampaně obou her. Je to smutné, ale musím konstatovat, že to je naprosto zbytečné. Když si jednu z her nainstalujete, tak si to jednou vyzkoušíte, ale pak zůstanete

u chytání potvůrek v klasickém herním prostředí. To, čím jsou hry výjimečné pro AR, je použití informací z Google Map. Jestli díky Pokémon GO a Wizards Unite vznikne hra, která dovede použití reálného okolí do her k dokonalosti, pak to bude velká bomba. U Pokémon GO se to částečně povedlo, ve Wizards Unite člověk ani netuší, kde a jaký typ potvory nebo kouzelnického předmětu hledat. Přeci jen Pokémoni jsou různého druhu a je jasné, že travnaté Pokémony budete hledat na louce. Co najdete ve Wizards Unite zná poměrně úzká skupina věrných fandů Harryho Pottera.

Když obě dvě hry srovnám, Pokémon GO je jednoznačným vítězem. Je to ale spíš jednooký král mezi slepými. Zachraňuje ho jednoduchý nápad. Wizards Unite je naprosto zbytečná hra, která celé odvětví AR nikam dál neposouvá, a ještě k tomu vypadá opravdu ošklivě. Tohle si svět Harryho Pottera (a hlavně jeho fanoušci) nezasloužili. Po propadáků Harry Potter: Hogwarts Mystery a Wizards Unite by si všichni milovníci chlapce, který zůstal naživu, zasloužili nějakou skvělou čarodějnickou mobilní pecku. Bohužel si ještě musíme počkat. 

NEXT

