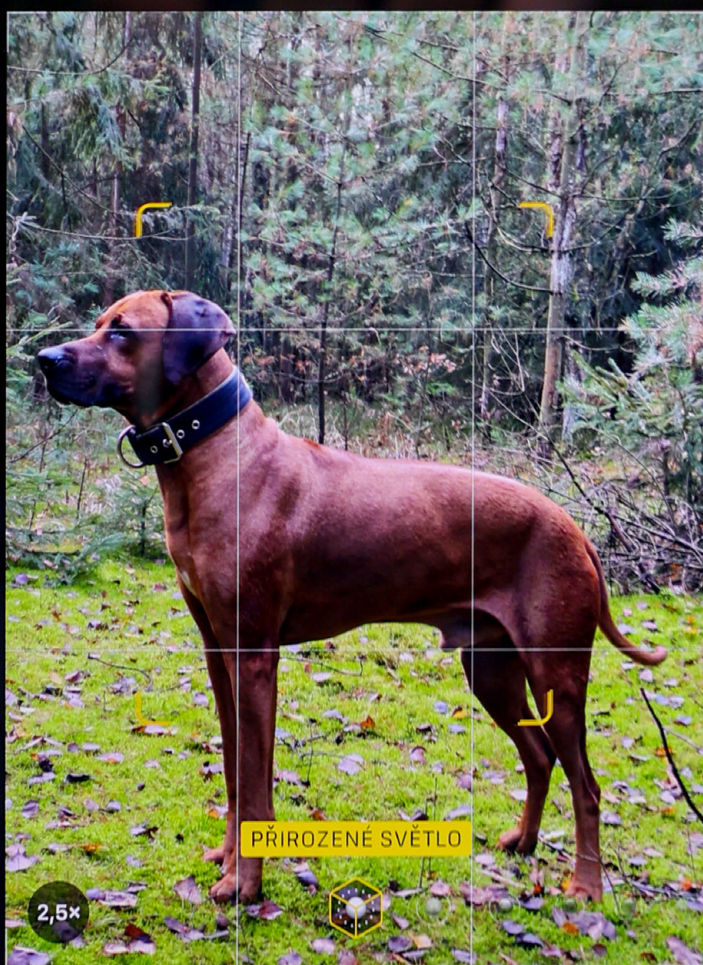


iPure ^{CZ}



**iPhone 12 Pro Max | macOS Big Sur | Klávesnice k iPadu
Jiný pohled na iOS 14 | Hardware pro hráče**



iPure.cz 162/2020, čtvrtý ročník | **Šéfredaktor a zakladatel:** Filip Brož
Redakce: Jan Březina, Jan Pražák, Marek Hajn, Daniel Březina, Jura Ibl, Karel Oprchal, Michael Vita, Jiří Matějka, Jan Netolička, Karel Boháček
Editor: Marek Nepožitek | **Překlad:** Ondřej Pikrt
Grafická úprava a sazba: Cinemax, s.r.o., www.cinemax.cz
iPurecz, s.r.o., IČ: 06481663 | **Kontakt:** redakce@ipure.cz

Už nakupujete?

Editorial ■ Daniel Březina

Vánoce se blíží. Jako všechno ostatní i Vánoce letos budou jiné, než je známe. A v něčem i příjemné. Asi nikdo neočekává, že bychom se letos tlačili v obchodech. Vše radši vyřídíme online.

Otázkou je, jaká bude dostupnost. Já třeba budu objednávat nějaké produkty od Applu. Některé novinky mi stihnou přijít, ovšem jiné jsou stále nedostatkové (ano, koukám na vás, nové pásky pro Apple Watch).

A tak, než se stresovat tím, jestli dárky dorazí k určitému vymyšlenému dni, pojdte si raději přečíst nový iPure. Pět unikátních článků, které jinde nenajdete. Můžete si vybrat ze dvou recenzí. Jedna je hardwarová a jedna softwarová. Dokonce si můžete přečíst, jaký je iOS 14 z pohledu zrakově postiženého. Anebo si přečíst něco o herním počítači. A když už se blíží ty Vánoce, máme pro vás i pohádku O zlých klávesnicích.

Příjemné čtení.



iPhone 12 Pro

ž chcete to
epší

Recenze Filip Brož

0,5 1 2,5x

MALENÝ ZÁBĚR

VIDEO

FOTO

PORTRÉT

PANO





Není to moc? Je to v pohodě? Co ta váha? Myšlenky mi lítají hlavou rychlostí blesku. iPhone 12 Pro Max je nádherné zařízení, ale má své limity. Na druhou stranu jsem se na něj hrozně těšil a konečně ho vlastním a používám. Tohle je můj příběh. Já a iPhone 12 Pro Max.

Big boy – věta, kterou vypustil Dieter Bohn z The Verge ve videu o iPhone 12 Pro Max. Dávám mu totálně za pravdu. Už když jsem iPhone 12 Pro Max vybaloval z krabice a vzal ho do ruky, velikost a hmotnost mě překvapily. Koukám na něj i při psaní těchto řádků a displej mě nepřestává fascinovat.

CHCI SE ODLÍŠIT

Chirurgická ocel v kombinaci se sklem mě lehce chladí do ruky. Vybral jsem si modrou variantu. Každý rok se snažím odlišit. Nechci celý rok koukat jen na černý telefon. A kapacita? Již několik let mi bohatě dostačuje 256 GB. Záleží, jaké kdo má potřeby.

Zkoumám detailně hranatý design, který jednoznačně kvituji. Ano, se zaoblenými hranami jsem neměl nikdy problém, ale ostré hrany se lépe drží v ruce. Doslova se mi zasekávají do ruky. iPhone by mi snad neměl vypadnout, ale znáte to... Pokud budu mluvit „macho jazykem“, mám velké ruce a prsty. iPhone 12 Pro Max bez problému udržím v jedné ruce, a to včetně krytu.

STÁLE STEJNÉ KALHOTY

Problém nemám ani s kapsami u kalhot. iPhone 12 Pro Max do mých džinsů vklouzne jedna dvě. Nebudu vám však lhát – již několik let si kupuji



stále stejnou značku a typ kalhot. Mám to trochu jako Steve Jobs, nechci moc ztrácet čas hledáním jiných variant a zkoušením. Když mi něco sedí, líbí se mi to, a hlavně se to hodí do většiny životních situací, proč hledat jiné. Jen měním barvy.

TEMELÍN NA ZADNÍ STRANĚ

Po pár dnech s novou vlajkovou lodí si kromě velkého displeje všímám dalšího detailu, hodně velkého detailu. Tři komíny na zadní straně. Apple výrazným způsobem zvětšil po všech stránkách tři fotografické čočky – širokoúhlu, ultraširokoúhlu a teleobjektiv. Uvnitř jsou nové, větší senzory, které zajišťují detailnější fotografie, méně šumu a lepší noční režim. Vůbec poprvé mohu fotit noční fotky na všechny tři čočky.

Vylepšený je i optický a digitální zoom. Teleobjektiv začíná na přiblížení 2,5x. Úplnou novinkou, se kterou si také hrají, je senzor LiDAR, který pomáhá k tomu, aby fotka (speciálně portrét) byla ještě krásnější. Takhle to vysvětluje marketing Applu. Osobně nevidím až takový rozdíl. Zřejmě záleží na tom, na jakém displeji a v jakém rozlišení na fotku v portrétním režimu koukáte. Samozřejmě, portrétní režim od dob iPhone 7 Plus, kde byl vůbec poprvé představen, ušel obrovský kus cesty.

Na novém iPhone 12 Pro Max si samozřejmě užívám i skvělou kvalitu videa. O všem jsem se již rozepsal, když jsem [psal o iPhone 12](#). I vlajková loď podporuje nový režim HDR a kvalitu Dolby Vision. V prvních betaverzích je také nový formát Apple ProRAW, který z fotek vytáhne o chlup více detailů.

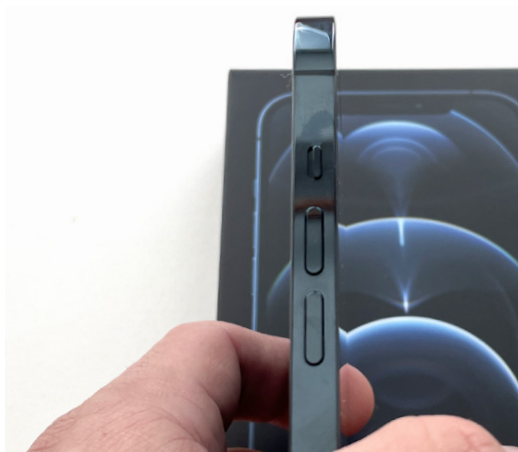
VHODNÉ PRO TISK

Dámy a pánové! Bavíme se o tom, že fotky z iPhone 12 Pro Max můžete bez problémů nechat vytisknout na velkoformátové plátno. Hranice mezi profesionálními fotoaparáty a iPhoneem se opět stírají. A to ještě není naplno využít senzor LiDAR.

Víkend stačil na to, abychom se stali velkými kamarády. Díky čipu A14 Bionic s Neural Enginem není problém dělat na novém Maxovi prakticky cokoliv. Vyzkoušel jsem si například renderování nového režimu videa HDR v LumaFusion, protože Final Cut ho zatím plně nepodporuje. Pětiminutové video v kvalitě 4K se vyrenderovalo během 3 minut! Bomba.

MŮJ NOVÝ IPAD MINI

Hry jsou plynulé. Aktuálně hrají nový The Pathless z Apple Arcade. Otevřený svět a RPG à la Zelda z Nintendo Switch. Grafika je úžasná, vše je



plynulé. Cítím, jak mě baterie a procesor lehce hřejí do rukou. Někud to teplo odcházet musí.

Nemám problém s žádnými aplikacemi. Mohu jich mít otevřeno, kolik chci. iPhone 12 Pro Max nejde utavit. Neexistuje operace, se kterou by si neporadil. Pokud nějakou znáte, dejte mi vědět.

Na iPhone 12 Pro Max každý den upravuji fotografie v Adobe Lightroom, vyřizuju kancelářskou činnost, několik účtů na sociálních sítích, poslouchám podcasty, hudbu, audioknihy, fotografuji a samozřejmě točím. iPhone 12 Pro Max tak plní roli malého „iPadu Mini“. Jsou operace, ke kterým iPad opravdu nepotřebuji.

PRACOVNÍ NASAZENÍ

iPhone 12 Pro Max rozhodně nešetřím. Za vše mluvím **videorecenze**, která je natočená v kvalitě 4K jen na tento stroj. Záběry nebylo potřeba dodatečně stabilizovat. Vše je hladké a plynulé. S natáčením jsem začal okolo 11.00 dopoledne a skončil v podvečer. Baterie to bez problémů dala. To je jistě velká výsada tohoto stroje. Pokud hledáte maximální výdrž, nic lepšího není.

Samozřejmostí je podpora pro nový MagSafe a nabíjení Qi. Ano, v balení není nabíjecí adaptér, ale asi nemá smysl to znovu pitvat. Jednoduše musíte použít svůj starý či si pořídit nový. V balení je jen kabel a větší samolepka.

VŠE NENÍ JEN RŮŽOVÉ

Co by si iPhone 12 Pro Max rozhodně zasloužil, je displej Pro Motion s obnovovací frekvencí 120 Hz a konektor USB-C namísto portu Lightning. To bylo rumorů, že letos to už dopadne. Lightning není špatný, ale s USB-C bych byl osobně spokojenější. Mohl bych nechat doma další kabel a jednodušeji připojit více periférií, a to včetně mého fotáku, tedy stahovat přímo do iPhone a Lightroomu. Podobných situací je celá řada.

KDYŽ HO MILUJEŠ, NENÍ CO ŘEŠIT

Chcete to nejlepší? Chcete velkou obrazovku? Chcete velké čočky? Chcete prémiový design? Chcete prostě TOP iPhone na příští rok? iPhone 12 Pro Max je pro vás. Jak už jsem uvedl, pro mě je to takový „iPad mini“. Miluji velkou obrazovku a hodně prostoru. Nemám problém sledovat film pouze na iPhone. Je to moje nejpoužívanější zařízení vůbec. A dost možná i vaše.

Na výběr jsou čtyři barvy a různé kapacity, a to včetně té největší 512 GB. Nejvíce kvitují nový design, větší displej a kvalitu fotografií a videí. Vše ostatní zůstává stejné – iOS 14, aplikace a tak dále. Tam jsme doma. Volba je jako vždy jen na vás. **IP**

An aerial photograph of a coastal landscape. The foreground shows a dark blue sea with a rocky coastline. The middle ground features rolling hills with green vegetation and some white clouds or mist. The background consists of more distant, brownish hills under a clear blue sky. The title text is overlaid on the image, with a red and blue vertical bar on the left and a red and purple vertical bar on the right.

Jedno velké „Big Sure“

Recenze ■ Jan Pražák

Pokud je 2020 rokem pandemie, ztrát, nečekaných zvrátů a trápení, Apple to má přesně naopak. Díky home office se mu daří v prodeji zařízení a také přináší radikální řez do svého fungování.

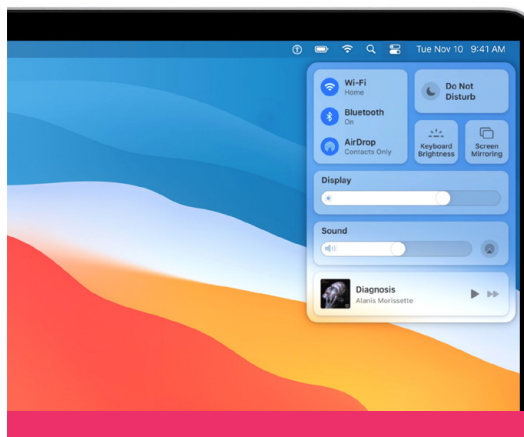
Tím myslím přechod na vlastní čip, který byl uveden 12. listopadu. Kromě toho nás ale Apple poctil i novým systémem pro Mac, který je taktéž obřím milníkem. Již minulý macOS Yosemite (10.10) přinesl poloviční proměnu vzhledu, na kterou se čekalo od prvních počínů společnosti v oblasti mobilních systémů.



Pro iPhone a iPad začal Apple přepracovávat vzhled v iOS 7. O rok později se tak dostalo na Mac. Přesto ale mnoho prvků zůstalo zastaralých a zbytečně komplikovaných. Složitější přístup si samozřejmě Mac zaslouží, protože se stále jedná o sofistikované rozhraní. Prvky mohou být menší, protože se jich nedotýkáte prsty.

ZPÁTKY DO MINULOSTI, VSTRČÍ BUDOUCNOSTI

iOS se od zmíněného roku 2013 mění po designové stránce jen v drobných krůčcích, vzhled je stále minimalistický a plochý. Ikony nejsou založené na fyzických předmětech, jak bylo zvykem u skeuomorfismu. Už jsme se zabývali tím, co světu přináší



nový macOS Big Sur – poslední vycházející **móda v designovém světě à la neumorfismus**.

Dnes se nebudu tolik věnovat detailům ohledně výkonu, protože tomu se aktuálně dostane ještě větší pozornosti po nedávném představení čipu M1. Zaměříme se na hlavní novinky. Ty, díky kterým můžeme považovat macOS 11 za ujištění, že historie Macu je sice důležitá, ale že se můžeme s optimismem dívat také do budoucnosti.

OKAMŽITÁ ZMĚNA

Tím prvním milníkem, kterého si všimnete, je vzhled. Nové ikony, nové prostředí, nový dock, nový stavový řádek. Ikony jsou stejně velké, opět podobné těm, které vidáme na našich telefonech a tabletech. Čtverhranné se zakulacenými rohy, jedna jako druhá – takže se můžeme rozloučit s rozdílným vzhledem ikon u jednotlivých aplikací.

Upřímně, na mě ikony při červnovém představení působily jako dětská hračka. Samozřejmě, že jsem rád za sjednocení vzhledu ikony Zpráv napříč systémy. Ale přidání hloubky a stíny mi připadaly jako syntetická fotografie na Instagramu, kde to umělec přehnal s filtry. Co však musím Applu přiznat, je fakt, že jakmile provedete (až se vám podaří dostat přes serverové brány) upgrade na nový systém, přechází ikony na vás budou působit zastarale.

Dock se více podobá tomu, který před nedávnem debutoval na iPadOS a odpoutal se od okraje obrazovky. Stavový řádek je více průhledný a již na displeji nepůsobí jako rám obrazu. Díky průhlednosti nádherně splývá s plochou.

ZA DESIGNOVÝM UMĚNÍM

Designový styl se prolíná celým systémem. Průhlednost docku i stavového řádku pomáhá



uživateli, aby se soustředil na podstatné věci a nenechal se rozptylovat. Mezi jednotlivými ikonkami ve stavovém řádku jsou větší mezery, než jste byli až do macOS Catalina zvyklí.

Všude tam, kde horní část aplikací hyzdil šedý panel s ovládacími prvky (od Mailu po Pages), jsou nové aplikace splývající, čistší a vzdušnější. Dávají více vyniknout jednotlivým prvkům a především obsahu, na kterém pracujete.

Například ve Finderu zmizelo vyhledávací pole, které nahrazuje ikona lupy. Podobně jako na iPadOS 14 se klade důraz na levý boční panel, kterým převážně ovládáte pohyb v aplikaci.

Zajímavé je používání myši nebo trackpadu. Kdykoli se ukazatelem přesunete nad konkrétní ovládací prvek, symbol se zvýrazní – podobně, jako je tomu v iPadOS při použití myši nebo Magic Keyboard.

Systémová upozornění se z podélných obdélníků proměnila ve větší čtverce. A takové vyhledávání pomocí Spotlight už nenabízí jednotlivé náhledy v pravé části, díky čemuž jsou výsledky přehlednější.

WIDGETY A OZNÁMENÍ

Další balíček novinek, které macOS převzal od svých mobilních kolegů, zahrnuje widgety a nový způsob práce s oznámeními. Dle mého

názoru je většina oznámení zbytečná, ale rozumím tomu, že to tak nemusí vnímat ostatní. S příchodem častějších videokonferencí byla nejčastějším důvodem mé cesty do Notifikačního centra vytoužená funkce Nerušit.

Zkráceně – notifikace se vám dle aplikace budou také balit dohromady a widgety můžete přidávat v podobném duchu jako na iOS 14. Narozdíl od vašeho iPhoneu ale nemůžete widgety umístit na plochu a kromě toho vám jich systém nabídne pouze 9. Další budou nejspíš přibývat postupně s tím, jak budou vývojáři upravovat své aplikace pro macOS 11. Jejich velikost se ale upravuje jednoduše klepnutím pravým tlačítkem. Na rozdíl od iOS, kde je musíte odstranit a přidat znovu.

SJEDNOCOVÁNÍ

Obecně se dá říci, že macOS Big Sur je větším přiblížením k iPadOS než opačně, jak tomu bylo v posledních letech. Stačí zmínit výše uvedený dock nebo ikony. Například aplikace Zprávy i na Catalině zůstávala za mobilní verzí několik světelných let.

Stávalo se mi, že mi přišla nová zpráva, aplikace byla spuštěná, ale zprávu nezobrazila. V Notifikačním centru se objevovala, aplikace novou hlásila, ale přesto nebylo možné zprávu přečíst. Musel jsem aplikaci ukončit a spustit znovu. Tato



situace se nám už nebude opakovat díky kompletnímu přepracování Zpráv.

V podobném duchu se nese redesign aplikace Mapy. Obě aplikace jsou příkladem, jak v praxi funguje projekt Catalyst. Tím se dostávám k tomu velkému ujištění ze začátku.

AŽ ŽIJE MAC


I přes evidentní snahu přiblížit macOS k iPadOS se stále jedná o odlišný systém. Mac nelze ovládat dotykem, stále pracuje jiným způsobem. Stále častěji uvidíte stejné aplikace na svých zařízeních a to i mezi platformami.

To jasně naznačuje, že Mac není mrtvý, ale naopak posílil na dvojnásobnou velikost. Ano, na některé části systému si budete muset zvyknout. Některé ikony budou vypadat jinak, budou mít jiná ovládací záhlaví, jinde se zase ovládací prvky přesunou na levý boční panel. Ve výsledku je vám ale nový systém známější než kdykoli předtím.

S Universal App (pro vývojáře – aplikace lze získat i skrze App Store) se otevírají větší možnosti pro zpopularizování stolní platformy. To, že se nám při té přeměně změnily i zvuky a upozornění, je jen drobností. Mimochodem, do nového Safari se jistojistě kompletně zamilujete. Nikdy předtím neměl webový obsah takovou péči jako v macOS 11.

Apple nesjednotil své systémy tak, že by vydal jeden pro všechna zařízení, ale využil zajímavých vlastností, které si vzájemně mohly vypůjčit.

Pokud používáte iOS 14 a iPadOS 14 poslední měsíc, pak pro vás bude macOS Big Sur snadným přechodem. Zároveň ujištěním, že i ve velkém systému se můžete cítit jako doma. Poslední roky jsem cítil, že novinky v macOS nestojí za aktualizací. Bylo jich málo a nebyly nijak zvlášť viditelné. O Big Sur to neplatí.

Apple nesjednotil své systémy tak, že by vydal jeden pro všechna zařízení, ale využil zajímavých vlastností, které si vzájemně mohly vypůjčit. Díky tomu se k nám dostala opravdu radikální verze, která naznačuje, co nás čeká v budoucnu. Mac se znovu probudil k životu, je oslavován a zároveň slibuje velké možnosti díky novému čipu M1. Dodal bych jediný podtitul: Thank you Apple For This Big Sure. 



Jak jsem hledal klávesnici k iPadu

Magazín ■ Daniel Březina

Milí čtenáři, připravil jsem si pro vás pohádku na dobrou noc. Najdete v ní vše, co správná pohádka musí mít. Obyčejného mládence, tři vdavekchtivé klávesnice a snad i dobrý konec. To se musíte přesvědčit sami.





Pohádka je o mladíkovi, který si hledá ideální klávesnici ke svému iPadu Pro. Není náročný, rád by chtěl obyčejnou, lehkou a přenosnou klávesnici. Ovšem cestu mu zkrášlí tři různě podlé klávesnice. Jedna se ho snaží okouzlit nízkou cenou a velkou ochranou, jedna tím, jak je lehká a přenosná a třetí to zkusí s magií. Zvládne se mladík dostat až ke své vysněné klávesnici, nebo se spokojí s nějakou ze tří podlých a zlých variant?

BYLO, NEBYLO

Za devatero horami a jednačtyřiceti řekami žil byl jeden statný mladík, který rád sbíral jablka. Jablka nejenom rád jedl, ale také si s nimi hrál a používal je k obživě. Jedno jeho jablko bylo velké a placaté. Ptáte se, jak bylo velké? Mělo 9,7 palců. Někteří pocestní říkali, že viděli stejně placaté jablko, akorát o trochu větší. Prý bylo velké 12,9 palců a lidé k němu měli skládací příslušenství. Mladíka to zaujalo. Rozhodl se tedy, že si ke svému jablku, které pojmenoval iPad Pro, také jednu skládačku pořídí.

Druhého dne brzy ráno vyrazil mladík na trh, aby se podíval, co zajímavého si trhovci připravili. Jeho oblíbený trhovce, který prodával i jablka mu ukázal skládačku, o které mladík den předtím slyšel. Mladík nabídl trhovci jednu kozu a pár kuřat. Trhovce řekl, že ne, že chce koruny. Mladík tak

vysypal pár korun před trhovce a už si nesl skládačku domů. Doma ji přiložil ke svému iPadu a začal zjišťovat, k čemu skládačku může používat.

Skládačka mu chránila záda i předeek iPadu a když ji správně složil, mohl na ní i psát. Trhovce mu říkal, jak na ní bude úžasné psaní a požitek z ní bude naprosto úchvatný. Navíc se chlubil i tím, že klávesnice funguje na úplně nové technologii, nepotřebuje žádný přídatný zdroj a vše zvládne komunikovat přes tři malé porty, které jsou i na jeho jablku. Mladík se tak těšil, že si od teď bude moc brát na výlety pouze toto jedno jablko a zázračnou skládací klávesnici.

Nadšení po pár dnech vprchalo. Zázračná skládací klávesnice fungovala pouze tehdy, když se jí zachtělo. Mladík si třeba lehl na slámu, položil jablečný iPad se zázračnou klávesnicí na stehna a chtěl psát. Ale klávesnice nechtěla. Schválně převrhávala iPad na jednu nebo na druhou stranu, nebo dělala jiné vylomeniny. Po pár měsících se klávesnice rozhodla, že už nechce fungovat a zpřetrhala všechny kontakty s okolním světem. Mladík tak mohl mačkat klávesy, ale na iPadu se nic neobjevilo.

CESTA ZA TOU PRAVOU

Po pár letech si mladík vypěstoval nové jablko. Tentokrát mělo velikost 11 palců a patřilo do úplně



Klávesnice začala mladíka přemlouvat, aby si ji vzal. Za pár korun mu bude velmi dobře sloužit. Sice je trochu tlustá, ale bude ho mít ráda a nezklame ho.



nové generace profesionálních jablek. I když byl mladík stále naštvaný z toho, jak rychle ho předchozí klávesnice opustila, rozhodl se, že i nová generace by si zasloužila nějakou hezkou a hlavně funkční klávesnici. Vydal se znovu na trh, aby zjistil, co se po pár letech objevilo.

Cesta na trh vedla přes jedno pole, jedno údolí a jeden hluboký les. Mladík si do uzlíčku značky Peak Design uvázal chléb se sádlem a vydal se na cestu. Hned za domem ho čekalo rozlehlé pole plné klasů. Jak vstoupil do pole, uslyšel slabý hlásek, který volal o pomoc a zněl vystrašeně. Mladík chvíli hledal a pak našel na zemi klávesnici Logitech Slim Folio. Klávesnice byla vyčerpaná a na pokraji sil.

Mladík vzal klávesnici do ruky. Byla z plastu a její obal by ochránil jak záda, tak i boky. Klávesnice začala mladíka přemlouvat, aby si ji vzal. Za pár korun mu bude velmi dobře sloužit. Sice je trochu tlustá, ale bude ho mít ráda a nezklame ho. Mladíkovi se nelíbilo, že má klávesnice tak tvrdé klávesy, které by se mohly po pár měsících obtisknout na displej iPadu. Zároveň už měl zkušenost s podobnou klávesnicí k jinému jablku, které mu sedělo na stole. Často se do ní dostávaly drobky a klávesnice tak občas vynechávala.

Vyčerpaná klávesnice Logitech mladíka neoslavila, on ji však nenechal na holičkách. Poradil

jí, kudy se dostane k hlavní cestě, kde si jí určitě někdo všimne a vezme si ji. Pokračoval dál v cestě, až došel k údolí. Opět uslyšel hlas, tentokrát silný a sebevědomý.

Hlas vydávala klávesnice Smart Folio Keyboard. Klávesnice říkala, že je dcerou jeho první klávesnice a že opravila spoustu chyb své matky. Předně, už se nemusí skládat, stačí ji pouze otevřít. To se mladíkovi celkem líbilo. Další novinkou bylo to, že s novou Smart Folio Keyboard mohl psát dokonce ve dvou úhlech! Mladík se tedy zeptal, jak moc se klávesnice cení. Klávesnice mu odpověděla, že je velmi levná. Stojí pouze 5 000 korun. Mladík si odplivl a řekl, že s ní nechce mít nic společného. Odolal pokušení a nabitý dobrou náladou pokračoval dál. To ale netušil, že nejtěžší překážka ho teprve čeká.

KOUZLA A MAGIE

Z údolí se mladík dostal až do temného lesa. Šel a šel cestičkou, kterou dobře znal. Když v tom náhle BUM, PRÁSK. Z ničeho nic se před ním objevila Magic Keyboard pro iPad Pro. Podsvícená klávesnice, u které se dal nastavit úhel iPadu. A navíc něco nečekaného. Trackpad.

Mladík tušil nějakou magickou lotrovinu, ale myslel si, že případně odolá jejímu kouzlu. Když se pro ni sehnul a chtěl ji zvednout, dost ho překvapilo, jak




byla těžká. Klávesnice mu ale celou dobu říkala, že ona je ta pravá, ona mu bude dobře sloužit a jen na ní bude iPad vypadat jako luxusní zboží. Mladík do ní vložil svůj iPad. Mezerníkem mohl vyvolat FaceID a odemknout iPad. Trackpadem mohl udělat to, co by jinak musel dělat prstem. A pomocí klávesových zkratk mohl ovládat iPad stejně jako svůj Mac.

Klávesnice si už chrochtala blahem. Myslela si, že má mladíka v hrsti. Dostane zapláceno a bude si hezky hovět na stole. Jak se přepočítala! Mladík sice byl chvíli na vážkách okouzlen její magií. Ale dokázal si zachovat zdravý rozum a zeptal se jí, kolik stojí. Klávesnice odpověděla, že je magická, je velmi inovativní, ale také velmi levná. Protože patří k 11palcovému iPadu, tak stojí pouhých 9 000 korun. V tu chvíli ji mladík upustil a řekl, že v žádném případě.

Nepotřebuje, aby mu iPad seděl pouze na stole a čekal, až se na něm bude psát. Chce si ho brát sebou a tím pádem chce mít lehké, přenosné řešení. Klávesnice na to není stavěná, je extrémně těžká a vlastně není ani tak moc magická. Sice má víc možností nastavení úhlů než její chudší sestra Smart Folio, ale to není velká hodnota navíc. Trackpad může vypadat skvěle na papíře, ale proč by měl mladík trávit čas tím, že se bude snažit ovládat velký dotykový displej malým trackpadem?

Klávesnici zahodil tak daleko, jak jen to šlo. Odolal jejímu kouzlu a pokračoval se zdviženou hlavou a s nadějí na městský trh. Měl za sebou zážitky se třemi různými klávesnicemi, které nebyly ideální, a věřil, že na trhu na něj čeká ta pravá. Klávesnice, která bude lehká, bude mít měkké klávesy, ale nebude se snažit zpřetrhat všechny kontakty. Klávesnice, která bude chránit předek i záda iPadu a ideálně bude mít pár možných úhlů natočení. Klávesnice, jejíž cena nebude dosahovat poloviny ceny jeho iPadu.

Bohužel, na trhu přišlo velké zklamání. Taková klávesnice zatím neexistuje. Trhovci nabízeli různé alternativy, ale ne takové, které by mladíka alespoň trochu zaujaly. Buď byly moc robustní a opět by iPad přišpendlily ke stolu, nebo naopak moc jednoduché a nepoužitelné. Žádná hezká střední cesta.

A tak končí naše pohádka. Konec šťastný věru nemá, ale pořád to není morbidní jako od Andersena. Mladík zatím nenašel svou vyvolanou klávesnici, ale nevzdává se. Bude hledat dál, i kdyby to mělo trvat několik let. A kdo ví, třeba na něj u širého moře čeká mladší sestra klávesnic Magic Keyboard a Smart Folio. Sestra, která si vezme vše dobré od svých sourozenců a přijde s přijatelnou cenou. Třeba. Doufejme. Pokračování někdy příště. 



Jiný pohled na čtrnáctku

Magazín ■ Martin Adámek

Asi netřeba příliš pochybovat o tom, že rok 2020 se v našich dějinách stane dalším milníkem. Ačkoliv příznivci Applu by se určitě nezlobili, kdyby důvodem tohoto počínu byly přelomové produkty společnosti, důvod je zcela jiný. ID tohoto roku je Covid a s jeho příchodem nastala řada restriktivních opatření většího či menšího rozsahu. Jak známo, tyto restriktce se nevyhnuly ani Applu, a tak jsme netrpělivě čekali, jak si s tím v Cupertino poradí a čím nás letos Apple překvapí.

Tim Cook opět nezklamal. Keynote byla tentokrát rozdělena do tří částí a ve virtuální podobě nám lidé z Applu tradičně představili nové Apple Watch, iPhone, iPady, MacBooky a samozřejmě taktéž nové operační systémy. A operačnímu systému iOS 14 se budu věnovat v tomto článku. Opět to však vezmu z jiného úhlu. Díky svému zrakovému handicapu nebudu hodnotit design a grafickou stránku, ale zaměřím se především na praktické využití.

ÚVODEM

Pro nezasvěcené zde připomenou, že lidé se zrakovým handicapem mohou s produkty Applu plnohodnotně pracovat díky aplikaci VoiceOver, která je standardní součástí operačního systému a je k nalezení ve ZPŘÍSTUPNĚNÍ – VOICEOVER. Zde tak záleží především na tom, jak si vývojáři poradí s prostředím jednotlivých aplikací. Právě odladěnost daného prostředí určuje, nakolik bude aplikace ovladatelná prostřednictvím VoiceOveru.

To si v Applu samozřejmě uvědomují, takže většina jejich nativních aplikací je vyladěna téměř k dokonalosti. V dřívějších letech jsem patřil k nedočkavcům a nový iOS jsem stahoval ihned, jak jen to bylo možné. Nežřídka se ale stává, že první verze obsahuje řadu chyb a chybiček a člověk pak



nedočkavě vyhlíží vydané záplaty. Podle mě byl dosud nejhorší počin Applu iOS 11. Od té doby proto na aktualizace nespíchám a nějaký ten týden či měsíc vyčkávám. Letos jsem čekal do verze 14.2 a zde vám nabízím své hodnocení.

ZPRÁVY

iOS 14 a iPadOS 14 přinesly spousty změn a záleží na každém uživateli, které z daných změn pro něj budou stěžejní. Já začnu u aplikace Zprávy. Tradičně se nám zde rozrostla sbírka emotikon, takže zprávy můžeme doplnit celou řadou nových usměvavých tvářiček, různých symbolů a všelijakých dalších roztodivných obrázků. Navíc zde přibyla možnost vyhledávání. Máte-li představu, jakou emotikonu zrovna hledáte, stačí klíčové slovo zadat do editačního pole a emotikon je na světě. Odpadá tak nekončící procházení nekonečnou galerií.

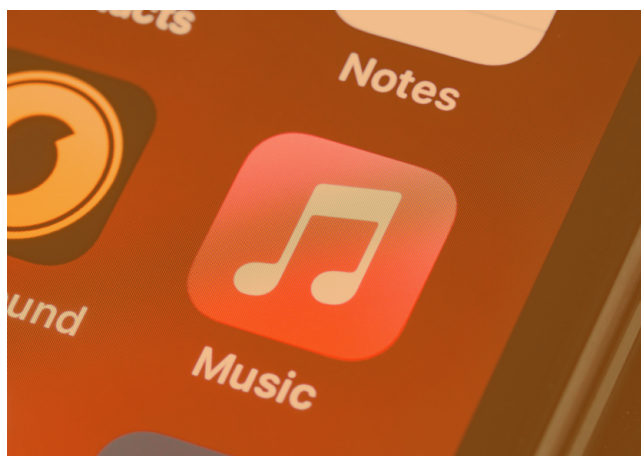
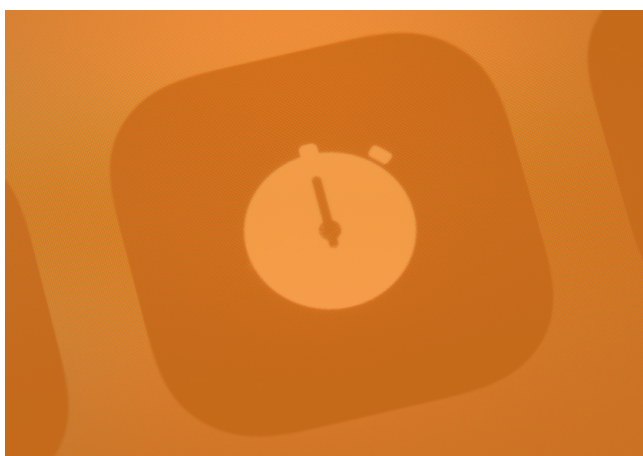
Určité vylepšení doznaly i skupinové konverzace. Já však dávám palec nahoru především za možnost přišpendlení zpráv. Čas od času se člověku nashromáždí větší počet různých zpráv a konverzací a je pak nucen požadovanou zprávu chvíli hledat. Tomu už je ale nyní konec. Na požadované zprávě stačí švihnout prstem, poklepat na položku Přišpendlit a požadovaná zprávička/konverzace se nám rázem objeví na samotném začátku. A tam bude do doby,

než z ní ten špendlík sundáme anebo zprávu smažeme. Další vychytávkou je možnost přetahování zpráv. Zprávy si tak můžete přišpendlit v požadovaném pořadí a pohyb ve zprávách se tak může stát mnohem přehlednější. Svým způsobem se jedná pouze o drobnou vychytávku, já ji však považuji za velmi užitečnou a špendlíky se to nyní v mých zprávách jenom hemží.

KALENDÁŘ A PŘIPOMÍNKY

Tyto nativní aplikace patří v mém případě také k často používaným. Zde se však již příliš velké nadšení nekoná. Jednou ze změn je v obou případech nový způsob zadávání časových údajů. Apple nám zde nyní nabízí rolovat pouze po měsících a po zvolení daného měsíce se nám na displeji objeví přehled všech dnů daného měsíce a pro ZP uživatele pak začíná zdlouhavá jízda prstem po displeji a hledání požadovaného dne. Zde stále nerozumím tomu, proč Apple nezůstal u rolovacích menu. Mít samostatná rolóvátka pro den, měsíc a rok, byla by práce s těmito aplikacemi mnohem snazší a praktičtější. Bráno z pohledu uživatele se ZP.

Totéž se týká času. Namísto dřívějších rolóvátka zde daný čas zadáváme na virtuální číselné klávesnici. Naštěstí zde ale máme Siri, takže než abych zdlouhavě cokoliv zadával a vytukával,



svůj požadavek té virtuální slečně v iPhone jednoduše nadiktují a ona tu práci vykoná za mě. Pouze ten název události či připomínky musím většinou následně přepsat do správné podoby, jelikož Siri stále nerozumí česky a její přepis se nadiktovanému názvu události podobá málokdy. Přepsat název události či připomínky je však otázka okamžiku a zabere to rozhodně méně času, než poněkud zdlouhavější zadávání v iOS 14. Zde tedy čtrnáctka můj palec nahoru nedostává.

FOTOAPARÁT A FOTKY

Fotoaparát v iPhone bývá s příchodem každého nového iOS lepší a lepší, a je to oblast, na níž si Apple dává opravdu záležet. A jelikož v Applu myslí skutečně na všechny uživatele, zpřístupnili tuto aplikaci i uživatelům se zrakovým handicapem. Hlavní roli zde zastává VoiceOver. Jakmile nevidomý uživatel zamíří objektivem iPhone na nějakého člověka, VoiceOver mu oznámí, kolik tváří je v hledáčku a zda se nachází v samotném středu či někde na straně. Užitečné třeba na nějaké to selfíčko. Umělečtí fotografové se ze ZP díky této funkci určitě nestanou, Applu však patří pochvala, že myslí i na ně a snaží se jim funkcionalitu svých produktů zpřístupnit po všech stránkách. O poznání horší už to však je v knihovně fotografií.

Zde se procházení fotek pomocí VoiceOveru občas stává záležitostí na celé odpoledne. Nikoliv z důvodu počtu fotografií, nýbrž z důvodu ne zrovna ideálně spolupracujícího VoiceOveru. Občas mám pocit, že VoiceOver si zde žije tak trochu vlastním životem. Během listování v albech fotografií se mi často stává, že kurzor opakovaně přeskakuje někam zcela jinam, takže orientace ve fotkách pak bývá poněkud komplikovanější a výběr několika fotek k přidání do nějakého alba či jiným účelům tak občas bývá dokonalou prověrkou mé trpělivosti. V rámci prevence jsem si proto radši na svůj iPhone XR pořídil ochranné sklo.

KLEPNUTÍ NA ZADNÍ STRANU

Tak přesně takhle se nazývá jedna ze zásadních novinek iOS 14. Skrývá se v **NASTAVENÍ – ZPŘÍSTUPNĚNÍ – DOTYK** a nabízí ještě komfortnější ovládání iPhone. Jsou zde vybrány určité funkce a záleží pouze na uživateli, kterou funkci chce na zadní straně svého iPhone spouštět dvojitým poklepem, a které funkci přiřadí poklep trojitý. Mě však nabídka zmíněných funkcí nijak neoslovila, takže tato novinka je pro mě víceméně bezpředmětná. To, co bych některým z poklepů mohl ovládat, již ovládám jinou zkratkou či poklepem na displej a nemám důvod na tom cokoliv měnit. Dovedl

Jakmile nevidomý uživatel zamíří objektivem iPhoneu na nějakého člověka, VoiceOver mu oznámí, kolik tváří je v hledáčku a zda se nachází v samotném středu či někde na straně.

bych si zde představit zcela jinou plejádu nabízených možností, a pak by to celé dávalo větší smysl. Asi jsem zhýčkaný novinkou z iOS 13, kdy Apple přišel s obdobnou vychytávkou.

Ta se však týkala pouze ZP uživatelů VoiceOveru. Nahlédnete-li do **NASTAVENÍ – ZPŘÍSTUPNĚNÍ – VOICEOVER – PŘÍKAZY – DOTYKOVÁ GESTA**, tak uvidíte bezpočet možností, které si uživatelé VoiceOveru mohou nastavit pro různý počet poklepů jedním až čtyřmi prsty na displej svého iPhoneu. Nelze se pak divit, že novinka v podobě funkce Klepnutí na zadní stranu mě nechává klidným. Ale palec nahoru si Apple určitě zaslouží.

WIDGETY

A blížíme se do finále. Předposlední zmínkou budou Widgety. To, co jsme dosud měli na samostatné obrazovce, si nyní můžeme umístit na kteroukoliv z ploch a danou informaci tak mít přímo na očích. Widgety jsou bezesporu věcí užitečnou, přiznám se však, že mě tato novinka nijak neoslovila. Pár jsem si jich na plochu umístil, ovšem jak rychle se na ploše octly, tak rychle putovaly zpět na své původní místo. Žádný z widgetů pro mě není natolik důležitý, abych jej musel mít na ploše. S trochou nadsázky bych mohl říci, že funkci widgetů mi již několik let alternují Apple Watch. Informace o počasí, připomínkách, událostech v kalendáři, zprávách atd. mám zobrazeny coby komplikace na svých hodinkách, takže osobně nějakou přidanou hodnotu v příchozí funkci widgetů nespátřuji. Vybrané widgety tak nechávám na původní obrazovce. Nepochybuji ale o tom, že nejedno appleovské srdíčko nad příchodem widgetů zaplesalo, takže i zde dávám palec nahoru.


KNIHOVNA APLIKACÍ

A finále je tady. Dostávám se ke Knihovně aplikací, která by se dala označit asi za nejzásadnější novinku iOS 14. Ovšem i zde jde o úhel pohledu. Knihovna aplikací bezesporu své výhody má, obzvláště pro uživatele, kteří stále ne a ne najít si nějaký systém v uspořádání ikon či složek na svých plochách. Apple to tak vyřešil za ně. V Knihovně aplikací jsou

desítky či stovky aplikací rozděleny do příslušných složek a je hotovo. Když jsem si však Knihovnu aplikací procházel, působilo to na mě dost chaoticky. Kdyby zde byly pouze složky s aplikacemi, tak by to snad ještě šlo. Před každou ze složek se však vždy nachází několik aplikací, které se zobrazí znovu, když danou složku otevřu. Před složkou Sociální sítě mám například Zprávy, Facebook a WhatsApp. Teprve až se VoiceOverem prošvihám přes tyto aplikace, dostanu se na danou složku.

Když tak tou Knihovnou procházím, střídají se dokola aplikace se složkami, a jak jsem již zmínil, přináší to spíše chaos, než užitek. Opět podotýkám, berte to z pohledu ZP uživatele, který je odkázán pouze na to, co mu oznamuje VoiceOver. Ano, máme zde sice rejstřík aplikací, kde můžeme vyhledávat podle počátečního písmene. Stejného efektu však dosáhnou pomocí vestavěné braillovské klávesnice. Opět jedna z vychytávek pro ZP uživatele. Na kterékoliv ploše se daným gestem přepnu na virtuální braillovskou klávesnici a postupným zadáváním písmen si mohu požadovanou aplikaci snadno vyhledat. A bůhvíjaké to není ani s roztříděním aplikací do jednotlivých složek. Občas jsem měl pocit, že Apple některé aplikace třídí do složek zcela náhodně, protože s tematickým obsahem složky neměla daná aplikace nic společného. V Knihovně aplikací tak pro sebe žádný přínos nespátřuji a zůstávám u vlastního uspořádání, které je pro mě mnohem přehlednější.

ZÁVĚR

Novinek je v iOS 14 samozřejmě mnohem více, já zde však nabízel pohled na ty pro mě aktuální. Celkově jsem ale s iOS 14 spokojen. Stručně řečeno je svižný, stabilní a bez zbytečných chybiček. Je fakt, že mnohem lépe by se mi nový iOS hodnotil třeba na iPhoneu 12 Pro, já jsem však se svým 2 roky starým XR zatím spokojen, takže aktualizaci a la iPhone si zřejmě nechám až na příští rok. A nezmění-li Apple nic na číselné posloupnosti ve značení produktů a iOS, pak už teď mě napadá nadpis příštího článku. Prozradím, že to bude Patnáctka na třináctce, ještě rok si však musíme počkat. 

Nejlepší železo pro hráče

Magazín ■ Karel Oprchal

Počítačové hry jsou zřejmě jediným obhajitelným důvodem, proč nehodlám odejít od Windows.

Odjakživa jsem si hry užíval a celý život jsem si přál herní počítač, což jsem si letos splnil. Aniž by to kdo tušil, letošní rok je pro elektroniku a hlavně pro herní průmysl velice významný. Nejen že vyšlo plno nového hardwaru, ale Apple přechází k vlastním čipům, což s hraním na Macu významně zahýbe. Co je tedy ten nejlepší herní hardware?

V ideohry jsou obrovské téma. Už v dobách prvních osobních počítačů bylo možno hrát primitivní hry. V případě prvních mobilních telefonů byla jednou z domén kromě základních funkcí právě široká nabídka her. Vzpomeňte, že Nokia tehdy díky oblíbené hře Snake neměla konkurenci. Hraní k počítačům jednoduše patří – zhruba stejně jako textový editor. Lidé mají technologie rádi a rádi zkusí jejich využití, nechceme je pouze na práci a pak je zase odložit. Proto máme tolik možností, kde hrát. Na počítači stačí mít smysluplný procesor s integrovanou grafickou jednotkou IGP, vyrábí se specializované herní konzole a zcela komfortně se dá hrát i na cestách třeba na Nintendo Switch nebo iPadu či iPhoneu. Nabídka her je nepřehledná, stačí si jen vybrat platformu, která vám vyhovuje.

Jenže i v oblasti her je svět rozdělený. Přestože se vždy jedná o to samé – k hraní potřebujeme výkonný hardware, displej a ovládací periferie – ne každý chce sedět vzpřímeně u počítače a ovládat hry myší a klávesnicí. Hraní her má pro každého z nás odlišný význam a očekáváme od něj něco jiného. Proto se hráči v zásadě dělí na zastánce počítačového a konzolového hraní a každý kope zas svůj tým. Nutno podotknout, že ti úplně největší nadšenci mají počítač i konzoli, což ale má svůj důvod. Aby toho nebylo málo, máme ještě další úroveň rivality v rámci



těchto dvou skupin. Hráči na počítači volí hardware od AMD, Intelu nebo NVIDIE a jen zřídka kdy značku změni. Uživatelé konzolí se potom dělí na klany PlayStation a Xbox, které se ale vůbec nemají rády. Sony a Microsoft jsou v této oblasti velikými protivníky, a protože nabízejí de facto stejné produkty, je na každém z nás, abychom si vybrali čistě podle sympatií. Ostatní hráči jsou ale smířliví. Lidé hrají hry na tom telefonu, který zrovna mají, a majitelé konzolí od Nintendo jsou nadšenci, kteří je milují pro specifickou grafiku a ovládání her dostupných pouze zde (Mario, Zelda) a s velkým herním průmyslem nijak agresivně neinterferují. Pokud chtějí hrát velké známé tituly, musejí si pořídit buď počítač, nebo další konzoli od jednoho ze dvou výrobců.


Což je ten největší problém a zároveň pýcha každého entuziastického majitele konzole. Existují hry exkluzivně dostupné pouze na konkrétním hardwaru. Pokud máte zájem, nezbyvá nic jiného, než zamáčknout hořkou slzu a zapomenout, nebo si koupit další konzoli. Jsem přesvědčen, že právě tato exkluzivita jen přilévá oleje do stále plápolajícího ohně rivality mezi příznivci jedné či druhé značky. Hry mají pro každého hráče osobní význam, a pokud je vaše srdcová hra dostupná pouze na vaší konzoli, stane se to velice jednoduchým prostředkem k výsměchu tomu, kdo podle vás stojí na špatné

straně barikády. Pojdme se tedy podrobněji podívat na to, co hraní na každé platformě obnáší.

POČÍTAČ

Počítače jsou nejstarší a nejflexibilnější herní zařízení. Byly tu dříve než jakákoli jiná herní platforma a hodně lidí – a já jsem jedním z nich – hrají na počítači proto, že jsou na to už historicky zvyklí. Hraní na počítači ale zažilo v 90. letech ránu představením prvních herních konzolí a začalo se zpět zvedat až po roce 2000. Dnes zažíváme vzestup další éry hraní, a to jsou mobilní hry, protože mobily dělají hraní online i offline přístupnějším než kdy dříve. Věk počítačů nicméně přispívá jejich flexibilitě. Windows jsou už prastarý systém, který se vyvíjí relativně pomalu, na druhou stranu však poskytuje neuvěřitelnou kompatibilitu se starým softwarem. I na posledním vydání Windows 10 starém několik týdnů by neměl mít běžný uživatel problém nainstalovat i přes deset let staré hry a jiné programy. Případně jsou z různých herních knihoven dostupné optimalizované verze takto starých titulů, pokud nejdou nainstalovat z nějakého nosiče. Windows fungují pořád na stejném základě a jen se s počtem funkcí, které musí podporovat, stávají více a více složitějšími.

Věk softwaru zde tedy není překážkou, spíš právě naopak rozšiřuje možnosti. Stárí hardwaru



Trh počítačového hraní je řízen dostupností nejnovějších technologií a je zároveň první, který je implementuje. Konzole si musí počkat i více než pět let.

ale člověk neobejde. Pokrok technologií je neúprosný a každý nový procesor či grafická karta zpravidla přináší i o několik desítek procent vyšší výkon, který softwarově nahraditelný není. I zde jsou nicméně omezení minimální. Je možné si vybrat či složit počítač tak, aby přesně zapadl do vašeho rozpočtu. Dá se vybrat ze široké nabídky starších vlajkových či novějších slabších komponentů, které vám budou sloužit tak dlouho, dokud budou stíhat obsloužit moderní programy. Není zde omezení jako v případě Applu, že je kompatibilita procesoru definitivně odříznuta po několika letech jeho života. Podobně jako u Applu to funguje i s konzolemi. Rozmezí mezi dvěma novými verzemi je několikanásobně delší než v případě počítačových komponentů, mezi posledními dvěma verzemi Xboxu a PlayStationu uplynulo sedm let! Po takové době se může dost dobře stát, že hry napsané pro PlayStation 4 nebudou s PlayStation 5 kompatibilní a naopak. Sony a Microsoft na to ale myslí a snaží se kompatibilitu hlavně směrem zpět držet na vysoké úrovni. Toto obří časové rozmezí mezi dvěma novými konzolemi vždy logicky vyústí v to, že je vlivem obřího zájmu jednoduše neseženete v době vydání. Koupit si moderní, ač třeba rok dva starý hardware je ve světě počítačů o parník jednodušší a není potřeba platit plnou cenu, protože všechno jde

obecně mnohem rychleji kupředu a pak také rychleji stárne. Každá nová technologie je výrobcem komponentů hned uvedena na trh a je rovnou kompatibilní díky standardizovaným rozměrům a parametrům základních desek, počítačových skříní a všemožných konektorů. Trh počítačového hraní je tedy řízen dostupností nejnovějších technologií a je zároveň první, který je implementuje. Konzole si musí počkat i více než pět let.

AMD VS. NVIDIA

V takto volném a stále pohyblivém světě se málokdy stane, že by něčeho byl nedostatek. Leda, že nikdo nepřijde s kusem hardwaru, který i přes pozvolný vývoj nabídne skokové zlepšení oproti předchozím generacím. Jednu až dvě generace starý hardware je totiž mezi počítači běžná praxe. Takové komponenty sice už jsou staršího data, ale pořád se nejedná o nic prehistorického. Nicméně, čím delší je doba mezi uvedením dvou po sobě jdoucích generací, tím větší je šance, že to starší zařízení prostě umře a je najednou zcela neaktuální. To se týká právě konzolí a ve světě PC je to velmi ojedinělé. Zrovna letos se však stala unikátní věc – Nvidia i AMD představily extrémně výkonný hardware za stejnou nebo lepší cenu než posledně. Když nové grafické karty porovnáme s ekvivalenty minulé nabídky,



dostáváme u nejlevnější karty **RTX 3070** od Nvidie výkon srovnatelný s RTX 2080 Ti, nejlepší kartou minulé generace, zatímco dnešní nejlepší karta **RTX 3090** je o polovinu levnější než kdysi neporazitelný Titan RTX za více než 70 000 Kč. Takové události způsobí, že se karty vyprodají na několik týdnů či měsíců dopředu, zvláště po ne úplně přesvědčivé poslední sérii RTX 2000. Co se týče AMD, to se po sedmi letech dostává zpět na vrchol a nabízí grafické karty **Radeon 6000**, které Nvidii dovedou konkurovat. V oblasti **procesorů** bylo AMD na zvestupu už několik let. Po procesorech ale není takový hlad jako po nových grafických kartách, a tak jsou trochu dostupnější. I když jsou nové procesory Ryzen 5000 mnohem lepší a pokrokovější než ty od Intelu, při hraní jde ze všeho nejvíc o grafické karty.

Díky tomu, že AMD vstalo jako Fénix z popela a Nvidia předvedla kolotoč, s jakým nikdo nepočítal, absolutně se nestíhá vyrábět. Poprvé v historii je trh grafických karet paralyzovaný, protože jednoduše žádná není k dispozici. Jen pár se jich dostalo recenzentům na měření a zbytek se rozprodal během vteřin, v případě AMD během minut – byli na to o trochu lépe připravení. Obě společnosti se ale chvástaly naplněnými sklady a slibovali perfektní dostupnost, která se nakonec stala jen snovou představou. Způsobeno je to dvěma vlivy. Na jedné straně

tu máme navzdory „zničující“ pandemii nebývalou poptávku ze strany hráčů, kteří doslova dychtí po novém hardwaru, na druhé straně máme technické záležitosti výroby procesorů, které z několika důvodů vážnou. Možná se zde setkáváme se zpožděním dodávek kvůli pandemii, ale největším problémem je zájem o technologii výroby čipů používaných v nových kartách. Celé AMD přešlo na 7nm architekturu, která je letos pod velkým tlakem, a Nvidia evidentně od Samsungu neobjednala dost 8nm křemíkových pláštíků (angl. wafer, surová forma procesoru). 7nm technologie, kterou se AMD rozhodlo použít do všech svých čipů, má využití také v mobilních procesorech, novém PlayStation, Xboxu i v nekomerčním prostředí, tudíž uspokojit poptávku po čipech se 7nm tranzistory je dnes zoufale složité. Z tohoto důvodu ani AMD, které prodává méně hardwaru než Nvidia, nestíhá dodávat vůbec nic, byt procesory zřejmě do obchodu přijdou dříve.

Podíváme-li se na to, co nám nové grafické karty nabízejí, tak obě společnosti pochopitelně přišly s celou řadou vylepšení oproti minulým generacím. Nemá smysl se zde zabývat všemi technickými aspekty, protože jsou jen dvě oblasti, které jsou podstatné. Typ grafické paměti a ray tracing v reálném čase, respektive technologie DLSS od Nvidie. Nvidia se do nových grafických karet rozhodla použít nový typ paměti GDDR6X, která je ve všech směrech lepší než původní GDDR6 v řadě RTX 2000. AMD na oplátku zůstalo u GDDR6 a radši zdvojnásobilo její množství. To vedlo k obavám, že budou nové karty od AMD brzděny menší rychlostí paměti, ale jejich nové procesory umí díky nové technologii Smart Access Memory využít všech 16 GB GDDR6 a pracovat s ní jako se systémovou pamětí. Přesně podle slibů AMD to přináší ještě několikaprocentní zvýšení výkonu, než když tuto funkci vypnete. Přidáno bylo ještě 128 MB cache pro ještě rychlejší přístup GPU k datům, které potřebuje hned, a problém paměti tak končí plichtou. Ray tracing ovšem zůstává stále doménou Nvidie. Jedná se o technologii vykreslování stínů a odrazů v trojrozměrném prostoru v reálném čase. Namísto toho, aby vývojář musel naplánovat každý stín pro každý objekt zvlášť, nechá grafickou jednotku vyhodnotit zdroje světla a na základě pozice a tvaru objektů okolo dopočítat realistické zastínění prostředí – v názvu je to řečeno, karta „sleduje“ paprsky. Je to neuvěřitelně náročné na grafický výkon a také neuvěřitelně krásné na pohled. Příkladem je několik herních titulů z posledních let, které ray tracing a DLSS ve spolupráci s Nvidií podporují. Doporučuji zhlédnout prezentaci **Shadow of the Tomb Raider, Control** a nadcházející pecky **Cyberpunk 2077**. DLSS neboli

Deep Learning Super Sampling je technologie Nvidie využívající umělou inteligenci k zvýšení výkonu hry při zapnutém ray tracingu, řešení toho enormního dopadu na hratelnost. Ray tracing i DLSS jsou v případě řad RTX 2000 a 3000 vypočítávány speciálními jádry RT a Tensor zabudovanými do grafické karty, což velmi pomáhá dosáhnout reálného zlepšení vzhledu i výkonu her. Efektivita se sice mění hru od hry, ale DLSS přinese někdy i stoprocentní nárůst snímků za sekundu! AMD letos také zabudovalo svůj hardware pro ray tracing a snaží se konkurovat vlastní verzi DLSS, ale Nvidia tady má několikagenerační náskok. Nové karty od AMD si zatím neumí s takovými grafickými operacemi poradit. Vzhledem k menšímu množství uživatelů AMD bude také vývojářům trvat, než do svých her implementují podporu technologií AMD. Tím můžeme hrát na PC uzavřít.

MAC

PC je otevřený svět plný volného rozhodování, rychlé implementace nových technologií a hlavně nejlepšího herního výkonu za relativně rozumné peníze, hlavně letos. Je na každém, co od svého počítače očekává, a musí to vědět, aby si správně vybral. AMD i Nvidia jsou právoplatnou konkurencí a momentálně nabízí jejich bezpochyby nejlepší produkty vůbec, takže hráči mají Vánoce. Situace u Applu je úplně odlišná. Apple doposud využíval buď vestavěné grafické jednotky IGP v čipech od Intelu, které nebyly nijak ohromující, nebo dedikované grafické karty od AMD. To se vždy jednalo o upravené verze nějakých běžně dostupných karet, které pro ně AMD vyrábělo. A asi ještě vyrábí. Vůbec netušíme, co se stane se spoluprací Applu a AMD poté, kdy Apple začne novými stojí s procesorem M1 nahrazovat i počítače s GPU od AMD a CPU od Intelu. Jestli bude mít nový 16palcový MacBook Pro dedikovanou kartu a jak bude vypadat další Mac a iMac Pro, to je momentálně ve hvězdách.

V každém případě se dedikované karty od AMD doposud chovaly adekvátně stavu hardwaru produkovaného AMD, tudíž byl grafický výkon téměř všech Maců mírně slabší při porovnání s počítači s Windows a odpovídajícími GPU od NVIDIA. Když se použil stejný software třetí strany, jako třeba Adobe Premiere Pro, nebo když se spustila hra, Apple nikdy nevedl. Vedení převzal až v momentě, kdy jsme pustili Final Cut, který vytáhne z integrace softwaru a hardwaru naprosté maximum. Tam Apple jasně vede a je to přesně ta pozice, kam chce všechny své uživatele natlačit – používat jejich hardware a jejich software, který je odladěný. V situaci, která je teď, Apple opouští architekturu x86 a svou pozici nutí



třetí vývojáře vyvinout software přímo pro hardware Applu, čímž se dopracuje k téměř perfektní spolehlivosti, podobně jako v případě iOS.

Původně jsem měl v plánu tuto část rychle dokončit. Napsat, že Mac není herní zařízení a pokud nedostane kartu od Nvidie, pravděpodobně se to nespraví. Nový čip M1 ale svým **výkonem** v běžných úlohách překonává většinu doposud vyrobených Maců s Intelem, což mění mé plány. Neuvěřitelný výkon nového čipu se projevuje famózní **plynulostí her** a je potřeba mít na paměti, že skoro všechny, co dnes spustíte, běží přes Rosettu 2. Jakmile dojde k optimalizaci, budou mít majitelé nových Maců pod rukama pořádný herní výkon. Podle testů nový procesor **překoná** pár generací staré desktopové grafické karty, což je obdivuhodné. Nejedná se pochopitelně o hraní srovnatelné s nejnovějšími herními PC za více než 50 000 Kč, ale snad poprvé v historii je hraní na Macu vůbec myslitelné. A to i bez připojení externí grafické karty, což v současnosti s čipem M1 není možné. Mac rozhodně nebyl doposud považován za kdovíjakou herní platformu, opomineme-li Apple Arcade, a mám trochu obavu, že bude dlouho trvat, než začne být hraní titulů z Windows aktuální. Současné vyhlídky na brzké spuštění Windows na macOS jsou nulové a uživatelé si budou muset počkat na reakci Microsoftu. Pokud se ale kdy Mac



stane solidním herním zařízením, a bude možné hrát tituly z Windows, bude zde pořád úplně chybět hardwarová akcelerace výše zmíněného ray tracingu, DLSS a technologií. A pokud se Apple bude držet čipů architektury ARM, nepředpokládám, že se Apple bude s takovými vymoženostmi zahazovat. Hraní na Macu bude určitě ještě věnována pozornost a je zde veliký potenciál pro růst výkonu. Osobně si ale nemyslím, že Apple plánuje převzít vedení v herním průmyslu, herní výkon je opět jakýmsi vedlejším efektem nových 5nm procesorů.

Zajímavé je, že Apple na rozdíl od AMD a Nvidia paradoxně nemá problémy s nedostatečnou produkcí procesorů, přestože šel jako první do komerční výroby takto jemné technologie. Kupodivu to není žádným překvapením, protože se už začátkem tohoto roku mluvilo o obrovských investicích Applu v tchajwanského výrobce procesorů TSMC. Od toho odebrává i AMD, Apple si však zajistil de facto vlastní továrny na čipy, protože je nikdo jiný na světě nepoužívá. Tomu se říká perfektní příprava. AMD se musí dělit s ostatními odběrateli stejného hardwaru, na kterém tak jednoduše vznikne astronomická poptávka překonávající nabídku. Čipy typu SoC (system on a chip) se nicméně obecně hodí pro rychlost počítače i výkon her, protože celý systém pracuje s jednou vestavěnou pamětí, podobně jako CPU a GPU od AMD

(viz výše). Přejít na vlastní procesory je z hlediska filozofie Applu dobré rozhodnutí.

KONZOLE

Herní konzole jsou hit už více než 20 let a je to úplně odlišný herní zážitek oproti počítači. Rozdíl spočívá v tom, že na počítači je hraní vedlejším produktem jinak multifunkčního zařízení. Jen skuteční nadšenci investují ten čas, péči a peníze a postaví si výkonný stroj nebo si koupí něco výkonnějšího, než co běžně potřebují. Hraní běžného uživatele PC se omezí na to, co mu povolí výkon jeho počítače, protože úkolem počítače je především fungovat jako pracovní nástroj. Když si kupujete konzoli, chcete hrát hry. Je to jasné. Proto se také hodně liší jejich majitelé, kteří berou hraní mnohem vážněji než lidé, co si na počítači jen občas něco zahrájí. Konzole vznikly, aby se kdokoli mohl pohodlně posadit k velké televizi a užít si hru, podobně jako si jdete číst do postele. Hrát se dá totiž i jinak než jen vsedě u pracovního stolu.

Typický majitel konzole si vybere takovou, která mu vyhovuje z hlediska dostupných her nebo značky, a užívá si to pohodlí, že se nemusí o nic starat. Konzoli stačí zapojit, nainstalovat hry, vzít do ruky ovladač a hrát. Úplně odpadají veškeré starosti s aktuálními ovladači grafických karet, optimálním



nastavením grafiky, aby hra jela podle vašich představ, a obecně všechny problémy spojené s vlastnictvím PC. Neřešíte kompatibilitu komponentů, neřešíte jejich výkon, zda je správný nebo někde pokulhává, nepodstatné jsou frekvence procesoru a grafického jádra, nemusíte přemýšlet nad přetaktováním. Všechno je dané předem výrobcem herní konzole, který garantuje jakýsi výkon. Pokud jste typ člověka, kterému vyhovuje hru stáhnout a hrát, herní konzole je perfektní řešení. Nadšenci do technologií a počítačů ocení konzoli právě kvůli její speciální nabídce herních titulů, které na PC nejsou k dispozici. Obecně ale platí, že každá multiplatformní hra je vždy k dispozici nejprve na PC a až poté na jednotlivých konzolích.

Z pohledu hraní na počítači musí ale člověk koupit konzole relativně hodně věcí obětovat. V tuto chvíli neumí žádná konzole výkonnostně předčít herní PC. Konzole jsou tradičně slabší než počítače, což je dané jejich velikostí, zaměřením i nižší cenou. Prodávát jednu herní konzoli za desítky tisíc korun a prezentovat to jako standard by bylo nesmyslné. Konzole se musí dát umístit blízko televize a v kompaktním balení nabídnout za rozumnou cenu dostatečný výkon, aby vydržela několik let. Jak jsem již uvedl, počítače adoptují nejnovější technologie jako první a konzole na to postupně reagují. To je třeba případ

ray tracingu, který hráči znají z PC už několik let, ale konzole jej poznávají až letos. A ač se jedná o přelomovou funkci, nevěřím, že o to skutečně nějakému konzolovému hráči jde. Kdo si dnes koupí nový Xbox Series X nebo PlayStation 5 a počká si pár měsíců, než mu jej doručí, chce si opět sednout k televizi a několik let si užívat nadčasově postavenou konzoli. Ray tracing, přestože se mu bude líbit, tu není důvodem ke koupi. V případě počítače ale ano.

Herní počítače mnohdy vyjdou několikanásobně draž než konzole, nicméně cena odráží výkon, který uživatel dostane. Za srovnatelnou cenu dostanete na PC zhruba stejný výkon jako na konzoli. Pořizovací cena herního PC je ale částečně vykoupena nižší cenou her, které budete hrát. Hry pro konzole bývají o několik set korun dražší, což nemusí být příjemné, a co se grafiky týče, dostane hráč technicky horší zážitky. Ono na tom nezáleží, protože majitel konzole by u počítače nehrál, i kdyby ta hra byla zdarma a vypadala naprosto realisticky, ale je potřeba si to uvědomit. Konzole jsou méně výkonné než počítače. Proto jsou hry na konzolích zpravidla omezeny a optimalizovány na konkrétní rozlišení a 30 fps, mnohdy ještě s nižší úrovní detailů, což je ve světě počítačových her velmi nízký standard. Běžný náročný hráč si kupuje počítač tak, aby se plynulost nejnáročnějších her v požadovaném rozlišení pohybovala nad 60 fps a hodnoty

Konzole jsou méně výkonné než počítače. Proto jsou hry na konzolích zpravidla omezeny a optimalizovány na konkrétní rozlišení a 30 FPS, mnohdy ještě s nižší úrovní detailů




okolo 100 fps a více jsou jen vítány, pokud má člověk monitor s vysokou obnovovací frekvencí. U konzolí ale nižší výkon není vůbec na škodu, prioritou je pohodlné hraní s vašimi nejbližšími. Vůbec se mi nelíbí, jakým způsobem jsou právě v souvislosti s rozlišením prodávány současné konzole. Na obalu uvidíte 4K 120 fps. To je obrovská lež. Obě letos představené konzole skutečně umí pracovat s těmito hodnotami, ale nikomu se neřekne, že ne současně – respektive u běžných her stále funguje omezení na 30 fps, abyste si při tom neuvěřitelném rozlišení užili nějaký detail, a ve hrách jako Doom je sice odemčena frekvence 120 fps ve 4K, ale za cenu veliké redukce grafiky. Je to matematika, která nutí výrobce dělat kompromisy, a já mám obavu, že zájemci pak mají očekávání založená na mlživých parametrech. Pokud mají hry ve 4K jet tak plynule, musí vypadat škaredě. Obávám se, že na světě ani neexistuje moc herních sestav, které by u náročných titulů zvládly 4K 120 fps a zachovaly by nádherné detaily, které nový Xbox umí jen ve 4K 30 fps. Snad to nebude nikomu vadit.

MOBILNÍ PLATFORMY

Hraní na telefonu nás v nějaké fázi potkalo každého a ve většině případů se jedná o oddechové tituly. Her na telefon je stejně nepřehledné množství jako na PC, jen jsou kvůli velikosti displeje a ovládání prstem

většinou velmi jednoduché a omezené z hlediska ovládání. To ale nic neubírá na jejich zábavnosti a hrátelnosti. Pro telefony a tablety vznikly desítky legendárních titulů, které by nemohly prorazit nikde jinde, a mobilní hraní je určitě nenahraditelným světem s velikým potenciálem. Sám Apple se ho snaží odemknout například pomocí rozšířené reality a LiDARu a podporuje vývojáře v tvorbě her využívajících tohoto hardwaru. Sám jsem pár her v AR zkoušel a je to skvělé. Být dítě, jsem z toho nadšený. Bohužel ale všichni stále čekáme na ten avizovaný boom okolo rozšířené reality a já bych Applu přál, aby to už přišlo. Podobně ambivalentní je to s virtuální realitou, která taky ještě úplně neprorazila. VR je pro změnu doménou výkonných herních počítačů – pokud chcete zkusit virtuální realitu, s konzolí zatím počítat nemůžete.

Novou kapitolu v mobilním hraní píšou letos společnosti spouštějící **cloudové herní služby** na iOS pomocí integrace do Safari. Služby nemohou být dostupné jako aplikace přes App Store, protože Apple vyžaduje každou jednotlivou hru v rámci tohoto cloudového řešení autorizovat, což není motivace dělat. Jedná se o službu Stadia od Googlu, Luna od Amazonu, xCloud od Microsoftu a GeForce NOW od Nvidie. Právě ta byla minulý týden první, kdo spustil tuto službu, a vypadá to upřímně řečeno velmi nadějně. Za předpokladu, že máte solidní internetové připojení, se dá odkudkoli připojit k vlastní knihovně her a hrát na vašem iPhone pomocí ovladače. Jsem velmi zvědavý, jak tyto služby přijme veřejnost a kdo bude na cestách hrát počítačové hry na svém telefonu. Obraz i hrátelnost totiž vypadají opravdu přesvědčivě. Cílem Nvidie je zde především přinést zpátky Fortnite, herní hit, který byl v důsledku sporu mezi Apple a vývojářem Epic Games z App Store odstraněn. Ač GeForce NOW funguje, Fortnite ale ještě k dispozici není. To proto, že se prý pracuje na unikátním dotykovém řešení zřejmě podobném PUBG Mobile, aby se mohli všichni hráči radovat z Fortnite na iOS a nemuseli s sebou tahat herní ovladač. Všechny služby budou placené.

Hraní je v dnešní době skutečně neuvěřitelně rozmanité. Hrát jde cokoli, kdekoli a kdykoli. I když sám kope za počítače, užívám si poslední výstřelky počítačové grafiky a herní konzoli bych si nekoupil, je trapné chtít to někomu vnucovat. Párkrát jsem si nějaké hry na konzolích mých přátel zkusil, vůbec mi to nešlo a rád jsem se zase vrátil zpět ke svému PC. Každý máme své preference a záliby a je potřeba si za nimi jít a najít vyhovující řešení. Není nic takového jako objektivně nejlepší herní hardware. Dokud nás baví hrát si s tím, co máme, jsou všechny parametry úplně nepodstatné. 

NEXT

