

iPure^{cz}

Apple TV+

NETFLIX

UDDO GO

Nečekaná volba | Malý zázrak č. 12 | Cyberpunk 2077
Stříháme ve Final Cut | Jiný pohled na rok 2020



iPure.cz 169/2021, pátý 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

Jistota v nejistotě

Editorial ■ Jan Netolička

Pomalou se nám blíží konec ledna, konec prvního měsíce roku 2021. Na rok 2021 je kladeno mnoho očekávání, ať už z technologického hlediska, mě osobně velmi zajímá, co se tento rok bude například dít s Bitcoinem a ostatními kryptoměnami, tak samozřejmě je zde i víra, že se svět může vrátit zpět do normálu. Bohužel, jediné, co zatím mohu s jistotou předpovídat, je pravidelné vydávání týdeníku iPure.

Již na obalu iPure jste si mohli povšimnout zašifrovaných názvů našich článků. Mohu prozradit, že hned první článek **NEČEKANÁ VOLBA** od Dana Březiny se bude hodit všem, kteří jsou momentálně například v karanténě a nemají pořádně prozkoumanou Apple TV+. Vsadím se, že po přečtení článku to půjde většina z vás napravit.

Ve druhém článku si trochu připomeneme iPhone 12. Jednoduše mohu říct, že se očekávání spojená s tímto modelem naprosto naplnila. Obrat „**MALÝ ZÁZRAK**“ je dokonale vystihující. Však můžete sami posoudit.

Kdyby se karanténa protáhla a měli jste po Dankově článku zhlédnuté všechny seriály z **APPLE TV+**, určitě stojí za to si přečíst recenzi na hru **CYBERPUNK 2077** od Karla Oprchala, který dlouho očekávanou hru rozebral opravdu dopodrobna. Přímou od Karla vím, že hraním této hry strávil opravdu dost času, proto si myslím, že recenze určitě stojí za přečtení.

Máte nějaké novoroční předsevzetí? Já osobně bych se chtěl zdokonalit ve střihu videa. Nový článek od Filipa Brože na téma **JAK STŘIHÁM VIDEO VE FINAL CUT PRO** se zaměřením na natáčení a přípravu videa mě perfektně namotivoval. Skvěle vystihl hlavní body, na které zcela jistě občas zapomínají i profesionálové. Já osobně se moc těším na pokračování.

Na závěr si dáme téma k zamyšlení. Martin Adámek si připravil článek, ve kterém rozebírá **POČINY APPLU V UPLYNULÉM ROCE 2020**. Mohu říct, že přes všechno, co se událo, nám Apple přinesl několik velmi pozitivních novinek a mně udělalo velkou radost si je připomenout.



Přeji příjemné čtení!

Nečekaná volba

Magazín ■ Daniel Březina

Chci se s vámi podělit o svůj názor, který v mnohých z vás vyvolá údiv a nejspíš značný nesouhlas. Jde naprosto proti hlavnímu proudu, ale už to ze mě musí ven. Ten názor se týká Apple TV+. Pro mě je dnes Apple TV+ nejlepší streamovací službou dostupnou v ČR.

V dalších odstavcích se vás nebudu snažit přesvědčit, abyste měli stejný názor. Budu se vám snažit vysvětlit, proč si to myslím a jak jsem k tomu názoru více než po roce od spuštění služby došel.

VELKÁ OČEKÁVÁNÍ

Apple svou filmovou službu představil na kontroverzním eventu v březnu 2019. Postupně se na podiu objevili Steven Spielberg, Jason Momoa, Jennifer Aniston nebo Oprah Winfrey. Kdo může být pro západního diváka víc než Steven Spielberg? A kdo může být pro amerického diváka víc než Oprah Winfrey?

Oznámení Apple TV+ bylo jedno z těch lépe přijatých z onoho březnového eventu. Herní služba Apple

Arcade vypadala, že cílí především na děti a projekt News+ tak trochu vyšuměl. Další nadšené reakce vyvolala ještě Apple Card, ale ta je bohužel dostupná pouze na americkém trhu. I Apple si uvědomoval, že TV+ ovládne celý večer a služba tak dostala (po právu) nejvíc prostoru.

Čekal jsem, že Apple bude službu masivně promovat celé léto 2019. Fotky obřích billboardů napříč Amerikou na sociálních sítích, spousty mini dokumentů a trailerů na internetu, a v poslední fázi rozhovory s tvůrci a herci v různých „late night shows“. Bohužel, nic z toho se nestalo. V průběhu léta jsme dostali jeden trailer pro každý ze tří hlavních seriálů – **FOR ALL MANKIND**, **THE MORNING SHOW**, **SEE** – a to bylo vše.

Pár dní před spuštěním proběhly slavnostní premiéry prvních dílů a novináři začali pět chvilu na **THE MORNING SHOW**, byli spokojeni i s **FOR ALL MANKIND** a na druhou stranu trochu rozmrzelí ze **SEE**. A v den spuštění to přišlo. Diváci začali nadávat, co to má být, kde je všechen obsah a proč tam nejsou filmy z iTunes.

JASNÁ VOLBA V NEROZHODNÉM SVĚTĚ

Dnes, když se řekne Netflix, tak už je to bráno jako synonymum pro televizi. „Co budeš dneska večer dělat?“ „Nevím, asi se budu dívat na Netflix.“ Můžeme to brát jako ocenění, jako kladnou věc. A to

po právu. Netflix jako první pochopil, jak se bude bojovat ve streamovací válce, a v roce 2013 přilákal filmového režiséra Davida Finchera, aby pro něj bez jakéhokoli omezení natočil a produkoval skvělý seriál *HOUSE OF CARDS*. Jediným konkurentem v té době mohlo být pouze HBO, které se svou vlastní tvorbou přicházelo už několik let, ovšem v HBO nepochopili, že uživatelé chtějí mít skvělou službu i po technické stránce.

Na Netflixu pak následovaly další hity. *ORANGE IS THE NEW BLACK*, *MASTER OF NONE* nebo aktuální zlatý grál *STRANGER THINGS*. K tomu je na Netflixu spousta filmů a seriálů od jiných společností, které známe z kina nebo z televize.

Jak tedy vypadá takový klasický večer s Netflixem? Sednete si k televizi, vezmete ovladač do ruky a projíždíte kompletní katalog filmů a seriálů. Je to v podstatě stejný jako když sjíždíte Instagram. Bezduché listování obsahem. A za boha si nemůžete vybrat. Musíte se prodírat tituly, které jste už viděli, a pak na vás často zbyde jen nějaký odpad.

To, bohudík, zatím na Apple TV+ není. Služba se vyznačuje tím, že poskytuje pouze originální obsah natočený nebo zakoupený jen pro tuto službu. V čem ostatní vidí jasnou nevýhodu služby, tedy minimální obsah, v tom já vidím největší plus. Opravdu mě nebaví patnáct minut vybírat, na co se podívat a pak trpět, když to bude špatné rozhodnutí. Apple nyní dává svou nabídku pozvolna a mně se tak





nevtratil faktor těšení. A navíc mám záruku relativně kvalitní zábavy v podobě kvalitních tvůrců a herců.

EXKLUZIVNÍ ZÁLEŽITOST

Typickým příkladem je skvělý seriál **DEFENDING JACOB**. Seriál byl promován přibližně měsíc před uvedením a sliboval temnou a napínavou atmosféru. Na začátku jsme dostali tři díly a pak každý týden po jednom. Každý pátek jsme tak zasedli před televizi, hodinu jsme koukali a pak jsme mohli jít dělat další věci a těšit se na pokračování za týden. Zároveň do mě služba po skončení nehumila, na co dalšího se mám podívat.

Dnes jsme v situaci, kdy dostaneme nový obsah párkrát do měsíce. A co víc, naprostá většina obsahu od Applu je kvalitní. Není to sice masterpiece, ale jde o kvalitní, nadprůměrný obsah. Přesně takový, který vás donutí v průběhu sledování přemýšlet, a na konci jste spokojeni. A hlavně je dávkován postupně, takže (zatím) nehrozí přehlcení. To už u zmíněného Netflixu neplatí.

Velmi častým argumentem, který slyším, je, že Netflix má přece všechny ty skvělé seriály jako **STRANGER THINGS**. Ano, to je pravda. Jednou, dvakrát do roka dostaneme od Netflixu nadstandardní podívanou. A teď se podívejte do katalogu na všechny Netflix Originals. Kolik z nich jste viděli a byli z nich nadšení? Před vánoci jsme dostali kupu

trapných vánočních filmů se stejným poselstvím na jedno použití. V průběhu roku do nás Netflix pumpuje tupé reality show, nad kterými bychom na TV Nova ohrnovali nos. Nic, čím bych chtěl trávit volný čas.

PŘESYCENÍ OBSAHEM

Často se také říká, že TV+ nemůže obstát v konkurenci Disney+. To je pravda, nemohou se měřit, protože Disney+ aktuálně není konkurent. Disney+ je primárně rodinná služba, na které můžete dětem pustit nějakou zábavnou pohádku nebo komiksový film. Vlastní tvorbu zatím představoval pouze skvělý seriál **MANDALORIAN** z prostředí Star Wars. Tento seriál demonstruje prakticky všechno, co se mi líbí na TV+.

Měl jsem tu faktor těšení pár měsíců dopředu. Těšení na každý nový díl. Nadprůměrná podívaná. To je obecně i důvod, proč jsem fanoušek Star Wars a Marvel mě v podstatě nezajímá. U Star Wars jsme byli v posledních letech zvyklí na jeden kvalitní film ročně a k tomu třeba tři knížky. Marvel do nás naopak ročně hustil několik stejných filmů. A s posledním oznámením, že nás v nejbližších letech čeká 10 seriálů o Star Wars, se začínám bát velkého přesycení i u mé extra oblíbené značky.

Naproti tomu na TV+ dostávám různorodou nabídku. Opravdu jsem nečekal, že mě zaujme **Home**, dokument o různých typech domů. Na Netflixu bych si ho nejspíš nikdy nepustil, v té obří nabídce bych



FROM
M. NIGHT SHYAMALAN
SERVANT

se k němu buď nedostal, nebo bych žil v domnění, že to je průměrný dokument, který mě nezaujme. Tak jako velká spousta dokumentů na Netflixu.

V průběhu minulého roku jste si mohli v naší Moštárně číst informace o tom, jaký obsah tvůrci připravují pro TV+. Přátelé, není toho málo, ale zatím se stále nebojím „netflixovského“ přesycení. Filmy a seriály totiž Apple přidává velmi opatrným tempem a vše nasvědčuje tomu, že budeme stále dostávat přibližně jeden seriál za 6 týdnů, a jeden dva filmy měsíčně. A já opravdu víc nepotřebuju.

Do kina taky nechodím každý den, jdu tam jednou, maximálně dvakrát do měsíce a hlavně cílím na něco, čeho potom nebudu litovat. Nechci trávit čas zbytečnými seriály, které mi nic nedají. Chci si odpočinout u kvalitní podívané. To dnes znamená, že si pustím pořad na TV+.


VELKÝ PROSTOR PRO VYLEPŠENÍ

Samozřejmě to neznamená, že TV+ je služba bez chyb. Má jich plno. Předně rodiče nemohou být spokojeni s obsahem pro děti. Dále bych ocenil ještě větší rozevření žánrových nůžek. Strašně bych si přál nekorektní komedii ve stylu Ricka a Mortyho. Nebo klidně velký letní odpočinkový blockbuster.

Co mě pořád neuvěřitelně štve, je uzavřenost Applu. V průběhu minulého roku jsme dostali čtyři virtuální eventy, kde nám Apple ukázal některá zákoutí Apple Parku. Proč nenatočí dokument

o tom, jak celý Apple Park funguje? Jak pracuje s přírodními zdroji, jak mohou zaměstnanci relaxovat v rozlehlém parku. Nebo o tom, co je na této stavbě architektonicky zajímavého.

A poslední velká výtka je směrem k velké třešničce na dortu. HBO měl **Hru o trůny** a nyní připravuje další seriál ze **Západozemí**. Netflix má aktuálně **Stranger Things** nebo **Zaklánače**. Amazon Prime chystá obrovský seriál ze světa **Pána prstenů**. Disney+ má již zmíněného **Mandaloriana**. To jsou všechno tituly, na které jsme se buď těšili, nebo se na ně těšíme měsíce a roky dopředu a jejich hype neuvěřitelně stoupá. Chvíli to vypadalo, že takovým seriálem bude sci-fi **Foundation** podle knížek Isaaca Asimova. Od oznámení v červnu minulého roku je ale opět ticho po pěšině. Proč?

Aktuálně si platím Netflix, jednou za čas si na měsíc pořídím HBO GO a do července 2021 mám TV+ zdarma. Už teď vím, že si pořídím Apple One a tím pádem mi TV+ bude pokračovat. Netflix platím ze setrvačnosti a proto, že přítelkyně tam má rozkoukané různé seriály. Až budu mít děti, a bude-li u nás dostupné Disney+, asi si ho také předplatím. A brzy přijde doba, kdy pravidelné předplácení Netflixu půjde z okna a já si ho občas předplatím, když bude nová řada mého oblíbeného seriálu. TV+ se tak u mě dostal na špicí a já se těším na každý nový film, seriál nebo dokument. A teď si jdu pustit první díl druhé série napínavého seriálu **Servant**. 



O malém zázraku a obru Koloději #1

Recenze ■ Jan Pražák

Jedna věc je recenzovat novinku, kterou dostanete do rukou a pár dní s ní žijete. Druhá věc je takové zařízení delší dobu používat a sžít se s ním se všemi klady i zápory. My dva s Filipem žijeme na opačných koncích jednoho světa – řady iPhone 12.

Jasně, [recenzi malého iPhoneu 12 mini jste četli](#). I zkušenost s [Filipovým mackem – iPhone 12 Pro Max](#). Z dlouhodobého hlediska vás ale zajímají ty malé drobnosti, které vám bránily si dosud něco z nové řady objednat. Možná z toho důvodu, že jste se obávali baterie, velikosti nebo prostě toho, jak si na nové zařízení zvyknete.

S Filipem jsme si řekli, že to nemůžeme dopustit. Nechat vás na holičkách a jen vám říct, že jsou nové dvanáctky prostě skvělé. Musíme být upřímní sami k sobě a přiznat i jednotlivé drobnosti, které nám vadí nebo nás jednoduše mrzí. Nebo věci, které by Apple mohl opravit do dalších verzí. Když to ale letos shrneme, co tam máme?

ILUZIONISTÉ

Nebudeme vám brát iluze: celý line up dvanáctkových iPhoneů je perfektní. Konečně mají všichni uživatelé možnost si vybrat zařízení přesně pro sebe. A tím nemyslíme jen prostě nový telefon. Ale konkrétní zařízení, které jim přesně zacvakne do jejich workflow, do jejich denního režimu, do jejich života.

Ti, kteří milují malé kompaktní verze, ale neradi přicházejí o nové funkce, budou 12 mini milovat. I když nejspíš jen do brzkého odpoledne, kdy jim dojde baterka. Navíc, když to říkají vaši oblíbení youtubeři, tak to letos stoprocentně nedělají z důvodu reklamy. Zaprvé proto, že Apple málokdy spolupracuje s influencery a za druhé proto, že je velmi těžké nezamilovat se do letošních modelů.

Pak tu máme standardní iPhone 12, který nám nabobtnal co do rozměrů a velikosti obrazovky, ale zase trochu meziročně shodil na hmotnosti. To je zajímavý kompromis uskutečněný díky novému designu. U obou modelů dostanete 5G, nejrychlejší čip a výborný fotoaparát, který zvládá v klidu i efekt bokeh na vaše nová selfíčka. I když je budete fotit ve tmě díky vypracovanému nočnímu režimu.



SILVESTROVSKÉ VESELÍ I V NOVÉM ROCE

Pak nám tady tak trochu divně visí iPhone 12 Pro. Jednoduše pro ty, kteří nemůžou žít bez teleobjektivu a režimu ProRAW. Kolega Dan by ještě zdůraznil materiály (protože ocel je stále cool) a LiDAR – jenže kdo z uživatelů (nemyslím vás naše věrné a zdatné čtenáře) vůbec tuší, o co jde a k čemu to je? Na machrování v hospodě stačí to, že uživatel vůbec má iPhone. Snímky HDR si sami musíte nastavit v Nastavení aplikace Fotoaparát, jinak vlastně o skvělé záznamy videa přijdete.

A na vrcholu jablečného potravního řetězce stojí fotografie obdivovaný iPhone 12 Pro Max. Kromě nejdelšího názvu a maximálních rozměrů umí i skvěle fotit. [Austin Mann to říkal](#). No a v případě chybějící pingpongové páčky aspoň můžete použít svůj telefon.

SERIÓZNÍ NOTA

OK, teď na vážnější notu. Všechny tyto vtípky jsme mohli vnořit do silvestrovského čísla, ale řekli jsme si, že vám musíme dělat radost i ve zbytku roku. Vezměte si každoroční historii nových iPhonů. Apple dlouhorazil myšlenku jedné velikosti, která prostě musí sedět všem.

Až letos se ale ukázalo jako nesprávné uvažovat o iPhone jako o jednom produktu. Bylo třeba jej zasadit do kontextu celého portfolia – tak jako to

Apple dělal u MacBooku a iPadu. Udělat jednoduchou a srozumitelnou produktovou řadu. To prostě do dvanáctkové řady nešlo. Letos přišel dostatek modelů rozprostřených tak, aby pokryly potřeby všech uživatelů. Velikostně i funkcemi.

MALÝ A PŘECE MOCNÝ

První iPhone byl malý. Na dnešní poměry neskutečně malý. A nebyl jediný, další roky vycházely stejné velikosti. Pamatuji si, jak jsem nadšeně držel iPhone 5 v Apple Store v Lyonu při cestě s bráchou a kamarádem po Provence. Na cestě zpátky jsme se jednoduše nemohli nastavit v nejbližším obchodě. Museli jsme si na vlastní prsty osahat velikost 4 palců ve vyšším hliníkovém těle.

Ukázalo se to jako správný krok. Telefon se dal ovládat jednou rukou, všude jste dosáhli a vzhledově vypadal prostě sexy. Apple se vždycky snažil udělat zařízení co nejtenčí a nejlehčí (i když kvůli výdrží je to někdy na škodu), takže postup do větších rozměrů byl velmi zdlouhavý proces. I přes to, že uživatelé zařízení s Androidem měli v tomto ohledu náskok.

BIGGER IS BETTER

Takový Samsung v letech 2012 a 2013 lákal hodně uživatelů na placky v kapsách. Inženýři v kalifornských kobkách pod jablečným kampusem si mohli oddechnout až v září 2014, kdy světlo světa spatřil iPhone 6. Uživatelé dostali, co chtěli. Apple jim

jenom chtěl v rámci svého ekosystému dodat tu nejlepší kvalitu. Možná to trvalo, ale čekání se vyplatilo. Doslova, protože s tímto modelem zažil Apple nejlepší prodeje nové řady.

V té chvíli zemřely naděje všech uživatelů, kterým přístup „one-fits-for-all“ vyhovoval. Malý skladný a (stále) telefon byl ve výhledu mimo linii, kterou se Apple chtěl ubírat. Nejspíš ani dlouhověkost iPhone 5S je nepřesvědčila. Firmu naopak jen částečně uspokojil úspěch iPhone SE první generace. Loňská verze SE druhé generace už ani nepředstírala, že by byla malá. Možná proto dodnes potkáváte kamarády, kteří si drží 5S nebo SE první generace zuby nehty.

Sám jsem dokonce mnohokrát četl na fórech MacRumors, že i nový 12 mini je velkým telefonem. Ano, i takoví lidé kolem nás žijí. Čímž se dostáváme rovnou k letošnímu malému zázraku. Tomu, co Apple dlouho přehlíželo a co pro něj stále není hlavním lákadlem v prodeji. Dokonal tím však svůj vlastní posun od produktu k celé linii – v takovém pojetí jsou totiž extrémně vítané.

POCITOVĚ NEPOPSATELNÉ

Kdykoli držíte iPhone 12 mini v ruce, ihned si vzpomene na stejný okamžik, kdy jste drželi poprvé iPhone 5 nebo 5S. Já si pokaždé vzpomenu na svou návštěvu Lyonu a posedávání před Apple Storem v obchodním centru Confluence.

Příznávám, že od doby těchto čtyřpalcových telefonů jsem sám postupně zvětšoval velikost. Nejdřív na řadu 7 a následně na XS. Po dvou letech se skoro šestipalcovým displejem, na kterém jsem musel vždy různě přehmatávat a nakonec ho obsloužit oběma rukama, jsem nový skladný telefon přivítal.

I když jsem v původní recenzi psal o posunutí menšího písma a chybějícím 3D Touch, tyto dvě drobnosti jsou obecně o zvyku. Na nejmenší písmo jsem se po dvou týdnech opět vrátil a bez rychlejšího přitlaku se učili žít uživatelé už minulý rok. Musím přiznat, že je rozumnější používat stejný způsob ovládání u více systémů – tedy jak na iPhone tak také na iPadu. Přesto se mi bude po 3D Touch mírně stýskat.

Za poslední měsíc jsem se však prozatím nedostal do situace, kdy bych změny litoval. Do situace, kdy mi chyběl větší displej. Nebo kdy bych nemohl něco přečíst na obrazovce kvůli velikosti písma. Nemám pocit kompromisu, o to víc, že v dobách pandemie, karantény a častějšího pobytu ve vnitřních prostorech jsem ani nenarazil na moment vyždímání malé kapacity baterie.

Což je paradoxní, protože u iPhone 5S nebo 7 nikdo kapacitu výdrže neřešil. Kdo chtěl delší výdrž,

koupil si pluskový model nebo externí nabíječku. Baterii řešíte až dnes, kdy si vybíráte ze 4 modelů a mezi sebou je porovnáváte, což je základní chyba. Taký neporovnáváte nájezd kilometrů u své Octavie s nákladákem, který mezi svátky parkoval na hranicích Velké Británie. Asi stěží byste manželce vysvětlili, že jste pořídili nákladák, protože má větší nádrž.

PROCENTUÁLNĚ NEVYJÁDŘENO


Přes svátky se mi bez problémů stávalo, že jsem kolem 23. hodiny teprve padal na 40 % baterie. Přitom jsem si myslel, že se dostanu do chvíle, kdy si zastesknu po větší ploše, podobně jako se vyjádřili další blogeri. Na zeď jsem ale nenarazil, a to možná i proto, že mě tenhle „malý zázrak“ opravdu moc baví. Rozebíral jsem to při jednom videohovoru s kamarádem. Došli jsme k závěru, že je všechno kolem lidí (auta, technologie, byt...) o zvyku. Vaše oči, prsty a denní používání se prostě přizpůsobí tomu, co používáte dlouhou dobu.

Osobně pouze souhlasím s názorem Jasona Snella, který pro sixcolors vyjádřil smutek nad použitím ultraširoké čočky. Příznávám, že bych daleko raději viděl ve 12 mini opětovně telefoto objektiv, jako tomu bylo u mého XS. Nějak mi nedochází využití pro ultraširoký záběr – už při zkouškách v podzimním mrazivém Havlíčkově Brodě mi přišlo, že tato čočka okraje fotky zbytečně rozmazává. Ale možná mu ještě přijdu na chuť v delším horizontu.

Každopádně, jestli nás čte někdo ze sféry Apple: pro další rok zkuste dát dohromady iPhone 13 Pro mini. Stejně už máme dlouhé názvy jednotlivých modelů. Myslím, že pokud jsme se posunuli do fáze nabídky 4 a více modelů místo jednoho, je úplně jedno, jestli v nabídce bude jeden nebo dva druhy mini.

MALÝ ZÁZRÁK

iPhone 12 mini je nejen malý, skladný a lehký telefon. Je také nabušený nejnovějšími vychytávkami od čipu, přes moderní připojení 5G po magnetický MagSafe na zadní straně. Tu lehkost je třeba zdůraznit. Myslím si, že hmotnost zařízení by měla jít ruku v ruce s tím, jak je dané zařízení použitelné. Z tohoto pohledu je úžasné ležet v posteli v nočních hodinách jen s mini – čtení knih mi přineslo opětovnou radost.

Pokud mu dáte šanci, nenosíte několikrát dioptrie a vaše ruce nejsou ztupené denním házením lopatou, budete spokojeni. Pravidelně se přistihnu, když přemýšlím, jestli je mini stále v kapse u kalhot, nebo jsem ho někde nenechal ležet. Je to kousek tak lehký a příjemný, že vám přijde jednoduše jako malý zázrak roku 2020. 



Cyberpunk 2077

Recenze, jakou jinde nenajdete

Recenze ■ Karel Oprchal

Nomen-omen. Hra, kterou netřeba představovat. Ne snad? **Cyberpunk 2077** je dle všeho nejzvučnějším herním titulem roku 2020. Několikere přesuny data vydání, přelomová grafika, přes 15 milionů prodaných kopií během pár dní, ale i drastické bugy, nestabilita na konzolích, a tedy dost krutý start pro tak ambiciózní projekt. Jenže mně se nezdá, že by takové „haló“ vzniklo jen kvůli lepší grafice... Není to málo na takový humbuk? Musí za tím být něco víc! Pojdme se podívat.

Ano, nahrávám si na smeč. Jistě že je to málo. Nic na světě se neděje bezdůvodně a překrásných a extrémně náročných her je na trhu celá řada. Call of Duty, Watchdogs, Battlefield V, má oblíbená hra Control, Minecraft RTX, Metro a mnohé další. Nejmodernější grafika, kterou se Cyberpunk 2077 vyznačuje, je sice dobrý prodejní artikl, ale rozhodně ne argument pro cenu Hra roku. Problém je, že snad všichni recenzenti naprosto opomíjejí fakt, že jako každý velký příběh i Cyberpunk 2077 má myšlenku, kterou musí hráč při hraní objevit. Nejen, že vy hrajete hru, ale hru s námi, hráči, hrají i vývojáři, kteří různými záludnými způsoby zkoumají, komu se podařilo ji odkrýt.

Proto je problém, když na tak komplexní hru, jako je Cyberpunk 2077, dělá někdo recenzi po týdnu hraní od rána do noci, jen aby sotva projel hlavní příběhovou linii, která je pouhým stěžněm vašeho působení v Night City. Záběr Cyberpunku je ale obří, enormní, mnohem rozsáhlejší, než kdokoli ve své recenzi ušité horkou jehlou vůbec vzal i přes to vysoké hodnocení v potaz. Kolegové na **iDNES** v recenzi zveřejněné 17. prosince, pouhých 7 dní po vydání hry, dokonce píšou, že „ve skutečnosti se ale hra pouštět do žádných vážných témat nechce“. Promiňte, ale víc se splést nemohli. Nejvíc se mi



kudla v kapse otevírá z toho, že pod touto recenzí je jakoby pro zvýšení kredibility přítomen komentář jiného člověka, který komentáře autora recenze potvrzuje! Vůbec se tomu ale nedivím, protože čas jsou peníze a je výhodnější napsat průměrnou recenzi dřív, kdy si ji ještě někdo přečte, než napsat recenzi, kde napíšete celou pravdu, ale v době, kdy už ten prvotní zápal opadl. Takovou hru tady ale nehrajeme, takže pojďme na to!

TECHNICKÁ STRÁNKA HRY

Hru vlastním od prvního dne a za zhruba 6 týdnů se mi povedlo v dechberoucím světě roku 2077 strávit přes 70 hodin. Odhadem jsem se ale nedostal dál než do poloviny příběhu... Wow. Už to je víc než u většiny ostatních herních titulů. Control je fantastická příběhová hra a po dokončení všech postranních misí a celého příběhu jsem ji naposledy zavřel po necelých 80 hodinách hraní. Podobně na tom je třeba Rise of the Tomb Raider se zhruba 50 hodinami, Shadow of the Tomb Raider se zhruba 60 hodinami a např. Mafia III vám se vším všudy potrvá okolo 85 hodin. Cyberpunk 2077 je tak nadprůměrně vydatným herním titulem s opravdu šťavnatou nabídkou aktivit, které se dají po celém herním světě dělat.

Ač nerad, potvrzuji pravdivost většiny videí na YouTube, že se stále jedná o nedodělaný projekt

s relativně vysokým množstvím bugů, takže se hra může občas chovat docela nepředvídatelně. Ono se není moc čemu divit, vydání hry bylo kvůli covidu a technické náročnosti několikrát posunuto a nevydat hru před Vánoci by už byla ekonomická sebevražda. Museli ji vydat, ať už byla v jakémkoli stavu. I tak se mi za celou dobu povedlo pouze jednou dostat do situace, kdy se mi po smrti v boji v nepovinném úkolu herní postup zastavil a nemohl jsem boj opakovat. Na to má ale hra řešení v podobě historie záchytných bodů, takže se můžete vrátit zpět, případně i do doby před začátkem úkolu, věnovat se jiným věcem a vadný úkol zkusit později znovu. To znamená, že se veškeré současné chyby nevztahují k zásadním herním pasážím a hra je na PC perfektně hratelná.

Situace je bohužel odlišná na konzolích PlayStation, kde hra trpí neuvěřitelnými problémy s kompatibilitou, a dokonce byla dočasně stažena z PlayStation Store. Věřím, že se vše brzy vyřeší ke spokojenosti všech zúčastněných. Od vydání (10. prosince) jsme totiž už koncem roku dostali hned tři patche řešící nejčastější bugy právě tohoto charakteru (dělal hru nehratelnou) a další opravy jsou na cestě. Aby bylo ve všem jasno, šéf vývoje nás o tom minulý týden ujistil videem s názvem [Our Commitment to Quality](#), v němž se omluvil hráčům



Johnny: Fluktuátory kognitivních vzorců, vzdálený neurální přesíťování... Jinejma slovam - plynový osvětlení.

za porodní bolesti a ujistil je, že budou v nejbližší době zažehnány. Nastínil také postup zveřejnění stahovatelného obsahu (DLC) a aktualizací pro nově herní konzole, což je skvělý krok, díky kterému CD PROJEKT v očích mnoha zklamaných hráčů stoupl.

VLASTNÍ ZKUŠENOST

Už teď se ale hra na PC neseká, reaguje rychle, ani jsem nezaznamenal žádné podivně létající předměty, nerealistickou fyziku nebo jiné extrémy, jejichž záznamy se předhánějí v trendech. Mou pozornost z hlediska (ne)stability upoutalo pouze občasné problikávání stínů a to, že z vašeho okolí mohou zmizet chodci. Důvod jsem nepochopil, nicméně se na dříve zalidněném chodníku můžete najednou ocitnout úplně sami, než se lidé začnou opět objevovat. Přitom nedojde k uvolnění místa v RAM ani VRAM, tudíž se musí jednat o bug a nikoliv o nouzové opatření hry před havárií z důvodu nedostatku grafického výkonu. Na druhou stranu, upřímně řečeno, jsou to jen tyto drobné chyby, které vás opět postaví nohama na zem a upozorní na to, že je to jen hra. Jinak vás totiž úplně pohltní.

Hra je (alespoň nyní – v době mezi updaty) opravdu náročná na hardware, především s vyššími detaily (viz obrázky). Připomínám, že mám herní sestavu s osmijádrovým procesorem Intel Core

i7-9700F, grafickou kartou NVIDIA GeForce RTX 2070 SUPER a 16 GB dvoukanálové RAM. Hru hraji ve Full HD na nejlepší grafické detaily a plynulost obrazu se pohybuje okolo skvělých 60 fps. V hustě zalidněných lokacích se hra především se zapnutými funkcemi Ray Tracing a NVIDIA DLSS (do této problematiky jsme zabředli v mém [minulém článku](#)) nebojí využít přes 7,5 GB z celkových 8 GB grafické paměti mé GPU a okolo 10 GB RAM, což je značná zátěž, která se moc často nevidí. Vývojáři to dokonce vysvětlují – herní svět je otevřený a v podstatě se načte celý najednou. Při cestování z jedné strany města na druhou nedojde k žádnému načítání nových lokací, všechno už je připraveno. Podobně to dělá právě třeba Shadow of the Tomb Raider, kde je celá rozlehlá vesnice načtena najednou, což jen prospívá grafické věrohodnosti. Vývojáři uznávají, že je to prvek, který též zapříčiňuje nekompatibilitu se slabšími staršími konzolemi a zvyšuje náročnost na PC, ale benefity i důvody mluví samy za sebe.

HERNÍ ENGINE

Když je řeč o náročnosti, chci vyjádřit svůj názor na herní engine, jehož chování mi přijde zvláštní, a ač nemám přímé vysvětlení, chci se podělit o poznatky, které vám mohou pomoci s nastavením grafiky, případně s výběrem hardwaru pro



Zenový mistr: Musíš se zastavit - obnovit pouto se sebou samým.

Cyberpunk 2077. Hra se vloni přidala do nijak dlouhého seznamu her běžících na grafickém API DirectX 12 Ultimate, což souvisí s inherentní podporou funkcí, jako je právě zmíněný ray tracing, dále variable rate shading, sampler feedback a mesh shaders. Tato, na první pohled sprostá, slova pojmenovávají různé procesy, jichž grafická karta při výpočtu snímku může využít, aby lépe soustředila svůj výkon tam, kde je ho potřeba. Zatímco ray tracing je šlejně náročný, variable rate shading nebo mesh shaders umožňují kartě odpočinout tím, že buď vícekrát využije jednu hotový snímek, nebo určité části scény renderuje v menším rozlišení (třeba vzdálené objekty). Domnívám se, že právě chyba v implementaci nového API může být zodpovědná za divné chování hry, které popisují na následujících řádcích.

Přítomnost DirectX 12 Ultimate znamená, že musíte mít aktuální systém Windows i ovladače

grafické karty. Ta by v ideálním případě měla být kompatibilní s DirectX 12 Ultimate, což jsou v tuto chvíli pouze grafické karty NVIDIA s označením RTX (ne GTX) a AMD řady 6000, s tím, že kartu řady RTX 3000 a AMD 6000 v tuto chvíli nekoupíte, protože jsou stále beznadějně vyprodané. Hra je tedy v tomto ohledu celkem diskriminující, protože plný grafický potenciál si prostě nemůžete užít, pakliže nemáte alespoň kartu NVIDIA předposlední generace. Hlavním důvodem, proč ji mít, je ale právě ray tracing, který společně s upsamplingovou metodou DLSS má u karet NVIDIA hardwarovou podporu. Ta je stěžejní, jelikož obě funkce jsou výpočetně neuvěřitelně náročné a potřebují být provedeny dedikovaným hardwarem, ne samotnou jednotkou GPU, která se stará o textury a další záležitosti. GPU musí být na ray tracing optimalizovaná, protože právě kvůli němu tolik vzroste využití vaší VRAM. AMD žádný

Se zapnutým RT a vypnutým DLSS je hra nehratelná; bez potenciálu umělé inteligence se zde holt neobejdeme. DLSS skutečně nejlépe vynikne ve vyšším rozlišení, tzn. ve Full HD s vysokými detaily je hra úchvatná, ve 4K vám vyrve oči.



hardware na akceleraci RT ani vyhlazování pomocí umělé inteligence (např. DLSS) nemá. NVIDIA drží v tomto ohledu veliký náskok a byť karty AMD Radeon 6000 ray tracing umí, potýkají se s ním podobně jako karty GTX od NVIDIA, které dostaly softwarovou podporu RT už před několika lety prostřednictvím aktualizace ovladače.

Cyberpunk 2077 také patří k těm hrám, které dovedou využít celý potenciál vašeho CPU. Hry doposud často spoléhaly pouze na tzv. single-threaded performance vašeho procesoru, zatímco Cyberpunk 2077 umí váš procesor zatížit na všech vláknech. Do značné míry za to může RT a DLSS, s nimiž grafické kartě procesor pomáhá, a je to důvod, proč jsem ve svém [článku o procesorech](#) napsal, že příště přejdu k AMD. Více jader, více vláken, to znamená plynulejší chod a lepší rozložení úloh.

Předtím než uzavřu toto technologické okénko a přejdu k samotnému hraní a myšlence celé hry, vyjádřím se k jejímu velice zajímavému chování. Mám několik poznámek. Se zapnutým RT a vypnutým DLSS je hra nehratelná; bez potenciálu umělé inteligence se zde holt neobejdeme. DLSS skutečně nejlépe vynikne ve vyšším rozlišení, tzn. ve Full HD s vysokými detaily je hra úchvatná, ve 4K vám vyrve oči. Po marketingu NVIDIA to teď krásně vidíme

v praxi, že mezi výkonem v 1080p a 2160p není až tak dramatický rozdíl (viz odkaz níže), z čehož se dá vyčíst, že vaše karta bude ještě nějaký ten pátek stát za to. DLSS je zázrak, tečka. Dalším paradoxem je, jak hra zatěžuje kartu v průběhu hraní. Hra nemá defaultně omezenou maximální obnovovací frekvenci, tudíž byste tradičně čekali, že čím lepší PC, tím plynulejší chod. Jenže chyba lávky, hra při zapnutí RT a DLSS jakýmsi prapodivným způsobem snižuje a zvyšuje míru využití karty tak, abyste vždy dostali ± 50–80 fps, jako by to víc už nešlo. Je pak jedno, jestli máte RTX 2070 nebo RTX 3080, vždy se budete se stejným nastavením grafiky pohybovat někde v tomto rozmezí. Co víc, pokud se dostanete na zaplněné tržiště, frekvence spadne na cca 45 fps, využití karty klesne hluboko pod 100 % a nenaděláte s tím vůbec nic. Tomu nerozumím. Vypadá to, že hra v určitých situacích nedopustí maximální využití vašeho hardwaru, a já se ptám, zda to je správně a jestli za to může nějaký prvek moderního API, nebo je to bug, který CD PROJEKT brzy vyřeší... V tuto chvíli se tak hra občas chová prostě divně. Jistě, pokud bych ke své RTX 2070 SUPER připojil ultraširoký monitor 4K, můžu se s 60 fps rozloučit, ale fakt, že ve Full HD dostanou i hráči s [nejmodernějším železem](#) oproti mně jen minimální výkonový benefit, mě naprosto šokuje.



V: Já svou část dohody dodržel. Teď vy.

S tím souvisí následující, a už poslední, komentář k výkonu a vzhledu s RT a bez něj. Pokud na to máte hardware, doporučuji vám nevypínat ray tracing. Na přiložených snímcích obrazovky můžete porovnat výkon a vzhled, když se nastaví minimální detaily bez RT nebo nejvyšší detaily s RT a DLSS na nejvyšší kvalitu. Na nejhorší nastavení není FPS o moc nižší a GPU je využívána z méně než 80 %, přesně podle popisu výše. Tento jev se objevuje napříč celou hrou, různými nastaveními a scénáři. Co se vzhledu týče, na první pohled je rozdíl až překvapivě malý, protože hra vypadá za skoro jakýchkoli okolností skutečně dobře. Na druhý a třetí pohled a především pak při hraní ale nestačíte **obdivovat**, jak úchvatná ta grafika díky RT je. Zdroje světla jako by splynuly dohromady a osvětlily okolí, přesně jako ve skutečnosti. Už nesvítí jen jeden bod a s naprogramovanými stíny a odlesky okolo, on pocitově svítí i vzduch, přesně jako když se díváte na pouliční lampu. Ten vliv je na první pohled minimální, ale když třeba narazíte na zákoutí se svíčkami, vyložené z nich cítíte ten žár, a hra má díky těmto funkcím dechberoucí atmosféru. **Takhle pracovaná grafika** vás vtáhne a vy nestačíte objevovat, jaké detaily tu a tam vývojáři umístili a jak je jeden kout hezčí než druhý, přestože tam leží nepořádek a pytle s odpadky. I jejich povrch má totiž díky RT typickou strukturu a vy tušíte, co to je za materiál – jen natáhnout ruku a dotknout se. Stejně je to se dřevem, koberci, asfaltem, lakem aut, pokožkou lidí, betonem či oblečením, úroveň realističnosti je tady neuvěřitelná. Dokonce jsem zažil případ, kdy odraz v okně pocházel z lampy, jejíž světlo se do skla odráželo od železné konstrukce! Trojitý lom světla jsem zatím v žádném virtuálním prostředí neviděl.

GRAFIKA A GAMEPLAY

Ve zbytku článku se podíváme na typické aspekty herní recenze, kde se pokusím vypíchnout to, co ostatní recenzenti podle mého názoru vypustili. Jak už zaznělo, po vzhledové stránce nemá hra obdoby. Ano, musíme si přiznat, že aby ray tracing vynikl, umísťují vývojáři do herního světa přešršel světelných zdrojů, což má za následek unikátní osvětlení prostředí, které v realitě (především v Evropě) málokdy uvidíte. Na druhou stranu na newyorském náměstí Times Square, londýnském Piccadilly Circus nebo v různých japonských městech očekáváme veliké bannery, svítící nápisy, plazmové obrazovky přes celé zdi, a přesně toto najdeme v Cyberpunku. Nejedná se tedy o nic nereálného, jen je to zde přítomno v naprosto vyhraněné formě, k čemuž se dostanu později. Nemusíte ale

ani mít tolik zářivých světelných zdrojů, RT se stará i o veškeré rozptýlené stíny, které spíš okolí zastíní, než aby tam byla silueta, jako když se postavíte před bodovku. To všechno je realita, již je bez ray tracingu velice složité napodobit, a tady se to konečně daří. Mnohdy naši realitu nerozeznáte od světa Cyberpunku, tak daleko dnes jsme.

Celá hra je pak tematicky orientována směrem k USA a Japonsku, což se odráží jak ve vzhledu města a jeho struktuře, tak v jeho obyvatelstvu a organizacích, s nimiž během příběhu interagujete (nechci tady dělat spoiler). Život města působí jako výsledek úchvatného splynutí japonské a americké, potažmo západoevropské, kultury. Přejde mi, jako by Night City bylo americkým městem v Japonsku, nebo japonským městem v USA. Záleží pak na konkrétních místech herního světa, jestli si přijdete víc v Japonsku, nebo zcela jasně v USA (hypermoderní čtvrtí plná neonů ve tvaru japonských nápisů, hologramů, hranatých obřích budov a asijského obyvatelstva vs. pustá poušť za městem, kde leđa čekáte smečku kojetů). Podstatné postavy hry jsou totiž asiáté, běloši, černoši, lidé různých pohlaví a genderů, a často se pohybujete ve čtvrtích s japonskými názvy, případně je to něco ve stylu Malá Čína. Japonsko je už dnes symbolem technologického pokroku, velmi svižné adopce nových technologií, špičkové medicíny a dlouhověkosti. Ve světě Cyberpunku 2077, tedy ve fiktivním městě Night City někde na západě USA léta páně 2077, je tato symbolika všeobjímající.

Máme tady nejen město, co nikdy nespí, jelikož jeho neony nikdy nezhasnou, ale všudypřítomné více či méně drastické tělesné modifikace, do očí bijící násilí a neskrývanou sexualitu, autonomní auta, virtuální realitu, holografické reklamní poutače, nápisy, cedule, stromy i dekorace města a umělou inteligenci v taxíku, jehož „šofér“ s vámi vtipkuje a marně se snaží empirickým výzkumem přijít na podstatu lidských emocí. Potkáte autonomní drony, vznášedla, laserové paprsky až do nebes (se skutečnou noční oblohou!) i chytré zbraně, a všechno je tady propojeno počítačovými sítěmi, po nichž se brouzdají „síťaři“, místní zločinci a hackeři, kteří síť využívají pro svůj prospěch. Tato síť tady pak má vlastní život, a byť je spravována mocnými nadnárodními korporacemi, které ovládají chod světa, umělá inteligence zakořeněná v jejím jádru je schopná vše řídit, dovede fungovat nezávisle a v rukou korporací tak představuje nepředstavitelnou moc. Běžné je tak vydírání, vyhrožování, ovlivňování voleb způsobem, o jakém se nám nesnilo, a celkové ovládnutí společnosti jen proto, aby byl celý svět pro tyto korporace předvídatelný. Padla myšlenka, že

grafika hry nevytrhne, pokud ta hra nemá co nabídnout, ale musím uznat, že bez té pokročilé grafiky by toto dílo nikdy nevyznělo tak, jak má. Svět zítřka, do něhož mílovými kroky spějeme, nepůsobí věrně, pokud ho neumíme ztvárnit. Díky počítačovým hrám se mohou „hmatatelnými“ stát věci, které dřív byly omezené pouze na bujnost naší fantazie.

Úspěch, nebo spíš význam této hry tak spočívá v naprosto excelentním spojení dechberoucí grafiky s interaktivním a zábavným herním rozhraním a myšlenkou, která to všechno zastřešuje. Nesejde mi na tom, o kolik hvězdiček je lepší střelba ze samopalu v CS:GO než tady nebo naopak. Neřeším, jak vypadá menu a jestli je přehlednější mapa tady nebo v GTA V. Věřím, že každá hra tvoří vlastní svět, vlastní herní ekosystém, který vývojáři více či méně dotáhli a vyžádali z něj maximum. Možností jsou totiž miliardy a neexistuje žádné správné řešení, vždycky si musíte vybrat. Rozumím, že náš mozek má tendenci srovnávat, ale to, jestli vám vyhovuje provedení boje nebo se vám dobře řídí auta z pohledu řidiče, je čistě subjektivní záležitost. Tuto problematiku už navíc vydatně rozebrali kolegové recenzenti, kteří mají ve hrách větší přehled, takže jim v tomto přenechávám slovo. Pokud vás k tomu zajímá něčí názor, klikněte třeba na výše zmíněnou recenzi na iDNES, já vám svoje dojmy o uživatelském prostředí hry vnučovat nehodlám. Cyberpunk 2077 je pro mě zážitek a já se mnohem radši kochám, nepovažuji ho za kompetitivní herní titul.

BUDUCNOST, NEBO SOUČASNOST?

Cyberpunk, tedy česky kyberpunk, je literární podžánr sci-fi. Jedním z jeho otců je americký spisovatelem Bruce Sterling, který ho popsal prostým: „Low-life, high-tech.“ A vlastně to perfektně sedí. Cyberpunk 2077 je neuvěřitelně promyšlená a až naturalistická hra odrážející stav a vývoj lidské společnosti. Jediná potíž je, že ač atmosféra sálá na sto honů, v trailerech na YouTube se to strašně těžko podává. Osobně jsem tomu zprvu moc nevěřil, protože sci-fi a obecně dystopickým vizím budoucnosti z podstaty nijak neholduji, ale díky mediální propagaci a komentářům všech možných osobností jsem se o hru začal zajímat a byl jsem šíleně zvědavý, o co vlastně jde. Vůbec jsem v tu chvíli nečekal, jak pozitivní dojem na mě Cyberpunk 2077, i přes svou docela děsivou ideu, udělá.

Všechny elementy žánru jsou zde tak něžně spojeny dohromady, až z toho mnohdy mrazí. Jak jsem napsal výše, obří podíl na tom má právě grafika, která nám vlastně umožní zakusit, jaké to je žít v možné budoucnosti roku 2077. Je mi jasné, že rychlорецензenti nemohli tento rozměr do svých

MIN • MAX



recenzi zahrnout, protože já ho taky po prvních dnech nedovedl definovat. Pouze když postupně kráčíme příběhem, touláme se po městě a poznáváme vedlejší postavy, jejichž cesty se v určitých bodech hlavní příběhové linie zkrříží s tou naší, začínáme rozumět, o co vlastně jde. Prosvištět příběhem za 7 dní totiž znamená vzdát se neskutečného množství informací, které nám vývojáři nabízí. Není překvapením, že ve městě i dalších místech, kam se v rámci misí neboli kšeftů dostaneme, jsou umístěny záznamy a kusy textu, které vám pomohou perfektně pochopit děj. V počítačích se po načtení obsahu jakýchkoli datových nosičů dočtete dodatečné informace o práci, kterou děláte, případně něčí korespondenci nebo zápisky, z nichž třeba pochopíte některá fakta nebo něčí chování. Opět se mi vyplatilo spěchat pomalu, postupně plnit vedlejší příběhy a pročitat vše jedno po druhém. Kdo to nedělá, nemá šanci si z hry cokoli odnést a zákonitě musí mít v hlavě z rychle se odvíjejícího příběhu guláš. Chvála bohu, že je pro tyto sprintery hra aspoň lokalizována do češtiny... Těmito malými epizodkami a střípky různých textů tak postupně nahlížíte víc a víc pod pokličku života v roce 2077 a začínáte se orientovat. Třeba díky zápisům z historie o válkách v 50. letech 21. století zjistíte, proč existují korporace a proč je tak vysoká kriminalita. Kéž

se nic takového opravdu nestane... Skvělé potom je, že mnohé texty se opakují, takže pokud nedej bože něco přehlédnete, jednou to určitě zase najdete.


Vývojáři Cyberpunku 2077 tak dali skutečně hlavy dohromady a dovedli na základě teorií a stylu literatury žánru kyberpunk velice dobře analyzovat současnou společenskou situaci, zasadit ji do historického kontextu a snad s pomocí vědců, či sami vlastní intuicí, bez skrupulí vytvořili neuvěřitelně komplexní a děsivě realistický scénář budoucnosti vzdálené pouhých 56 let. Krom zvrácené společnosti bez jakýchkoli zábrán, vkusu i morálky naprosto přesně odhadli třeba vzhled budov nebo aut – však to znáte, každý vizionář má šíleně přelomové představy o budoucnosti interiérů aut nebo architektury obecně, ale u hotového produktu se vždy stejně vrátíme zpátky ke čtyřem kolům s pneumatikami, koženým sedadlům, kulatému volantu, dveřím se zámekem a oknům s klikou, takříkajíc „jako za starých časů“. On totiž skutečný vývoj nepostupuje tak rychle, jak bychom si ve svých snech snad přáli. Konečný produkt je vždy na hony vzdálený původní vizi a nákresům, protože existují technická omezení, přes která se při konstrukci našich představ těžko dostává. Nehledě na to, že mnoho starých věcí funguje, tak proč je nahrazovat novými, byť moderními. Proto zavedení inovace designu do praxe



postupuje pomalu a rozdíl mezi takovou Škodou Vision a novou produkční Octavií je relativně veliký, kdy Vision skoro nevypadá jako auto, ale Octavia už ano. Při výrobě všechno začne vypadat tak nějak lidsky. A právě tento faktor odhadli vývojáři bravurně. Nic není přehnané. Světla vypadají realisticky, auta nejsou přehnaně vyumělkovaná, i ta vznášedla mají jednoduše kovový povrch a vypadají přirozeně, ne jak z komiksu.

O to nepřijemnější, ale zároveň přitažlivější Cyberpunk 2077 je. Vývojářům to sežerete i s navigákem. Cítíte se být v roce 2077, realita roku 2020 vám pak přijde celkem fádni. Technologií je v roce 2077 pochopitelně více, ale v tak strízlivém měřítku, že když se dnes ohlédnete za vývojem světa za posledních 60 let, v 70. letech 21. století bychom klidně mohli do Cyberpunku dospět. A já se celkem těším, až to na vlastní kůži zjistím! Největší otazník hra kreslí právě nad moc a lidskou identitu – nepřímo prostřednictvím děje a přímo prostřednictvím oněch sběratelských předmětů, z nichž jeden máte přiložený. Chceme přenechat vedení světa korporacím, které jej budou ovládat násilím? Chceme si implantovat hadičky místo žil, protože poběžíme rychleji? Chceme kamery v očích? Chceme čipy v zátylku, které nám umožní „lépe“ prožít moment nebo rychleji uvažovat?

Jak to souvisí se vztahy? Chceme si z umělé inteligence udělat vlastní božstvo jako něco, co nás přesahuje, protože jsme to přehnali s materialismem a zanevřeli na víru? Chceme dopustit, aby implantáty způsobovaly v těle další problémy především psychického rázu? A kde je hranice mezi robotem a člověkem? Budeme umět milovat kyborga? Všechny tyto silně zneklidňující otázky jsou v roce 2077 denní chléb, odkazy na ně najdete na každém rohu.

Ze všeho číší šílená kombinace megalomanie a samoty. Dnes nám to možná nepřijde, ale v momentě, kdy řešíme šifrování komunikace a máme strach, že WhatsApp bude sdílet více dat s Facebookem, kdy Alexa od Amazonu vás poslouchá od rána do večera, aby vám mohla povědět o počasí, a kdy Google má o vás už dnes takovou databázi, z které by se vám protočily panenky, to bychom možná mohli trochu přemýšlet nad tím, kam svět skutečně spěje a jaké hodnoty jsou pro nás nejpřednější. Cyberpunk 2077 ve skutečnosti otevírá tolik otázek, že nad nimi jako společnost zatím ani nejsme schopni uvažovat. Byl vydán ve správnou dobu a já jsem přesvědčen, že nebude trvat dlouho, než na tyto otázky začneme hledat odpovědi. Bylo by škoda dostat se někam, odkud už nebude cesty zpět. 



Natáčení a příprava

Jak stříhám videa ve **Final Cut Pro #1**

Návod ■ Filip Brož

Už dlouho jsem to chtěl napsat, ale neměl jsem k tomu moc odvahy. Pořád jsem si říkal, že jsou tu povolanější lidé na Final Cut Pro, než já. Už to však je více než rok, co tenhle profesionální nástroj aktivně používám na svém MacBooku. Všechna videa, ať už pro iPure, svůj kanál na YouTube, či pro externí účely stříhám jen a pouze ve Final Cut Pro. Tohle je první díl seriálu o mém workflow.





S Final Cut Pro jsem začal jako naprostý samouk. Později jsem **absolvoval náš kurz**, který vede Kamil Chudačák. Hodně jsem se toho od něj naučil. Spoustu věcí jsem během doby konzultoval i s lidmi, kteří se stříhem videa živí, například Lukášem Sálem nebo Markem Niessnerem. Důležité je zmínit, že v oblasti Final Cutu neexistují jednotná pravidla. Každý stříhá dle svého citu a kreativity. Rozhodně si netroufám tvrdit, že jsem profesionál. Stále je spousta věcí, které mi unikají a neumím je, například vytváření vlastních přechodů či pokročilé animace.

Na druhou stranu si myslím, že jsem schopen upravit jakékoliv video. Často zohledňuji svůj čas a rodinu. Jsou dny, kdy u stříhu trávím i několik hodin denně a stále to není ono. Video však můžete postříhat doslova i během pár minut. Záleží jen na tom, co očekáváte. Vše si musíte dobře rozmyslet.

V JEDNODUCHOSTI JE KRÁSA

Obecně se snažím dělat věci jednoduše. Vím, že si nemohu dovolit strávit u stříhu videa celý den. Nemám zaplaceného externího stříhače ani kameramana. Vše si dělám sám doma. Nemám ani vlastní domácí studio. Prostory pro natáčení máme v Praze, což ostatně jistě víte díky videím od Honzy Březiny.

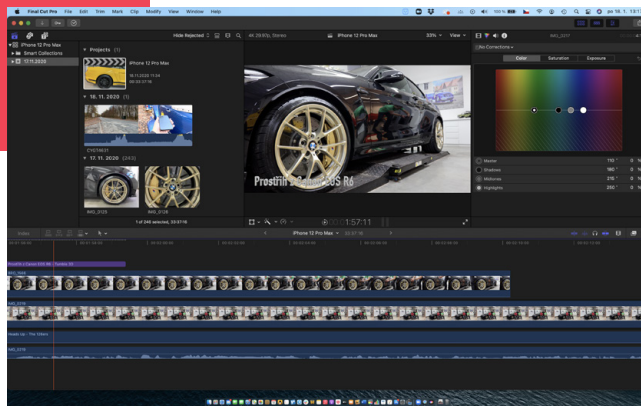
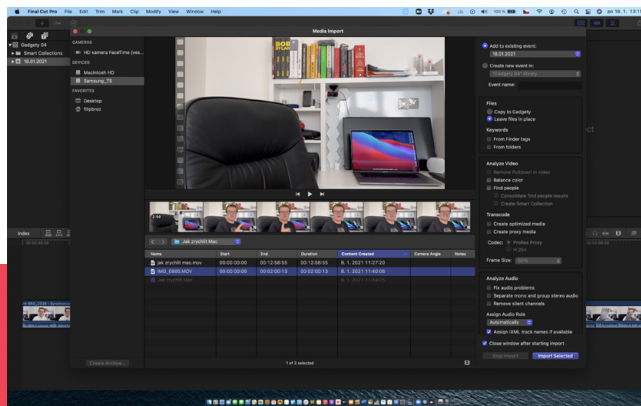
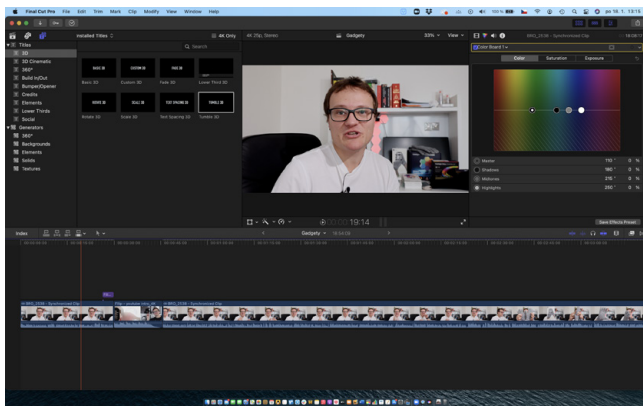
Doma mám jen svůj „tech koutek“ a stůl, kde buď pracuji, nebo **natáčím**. Velmi mě baví připravovat videa venku, když je vhodné počasí. Často mi k tomu stačí park s lavičkou nebo jiný zajímavý prostor. Tímto způsobem jsem schopen připravovat videa i na dovolené.

Asi víte, že natáčím hlavně různé návody a recenze produktů Apple. Snažím se také o nějaký přesah do vlastního života a názorů. Čas od času si do videa někoho pozvu, abych na to nebyl pořád sám. Dlouhou dobu jsem si vystačil jen se svým iPhone, jedním stativem, klopovým **mikrofonem od Røde** a potřebnými redukciemi. A tímhle můžete začít i vy.

SCÉNÁŘ

Snažte se dělat věci jednoduše. Ještě než začnu vůbec něco natáčet a stříhat, tak přemyslím o celém procesu – vhodné místo, co budu říkat, jak dlouho to budu říkat a jak chci, aby video vypadalo. Čím více toho budete předem vědět, tím snazší práce ve Final Cut Pro budete mít. Jedná se o nástroj, ve kterém se můžete snadno ztratit.

Úplně nejlepší je udělat si bodový scénář. Stačí vám k tomu kus papíru nebo Poznámky. Napište si název videa a v bodech, co chcete říct a jak to celé bude vypadat. Je jedno, zda točíte recenzi auta,



gadgetu nebo se připravujete na rodinnou oslavu, svatbu či vlog z dovolené. Není nic horšího, než kdy pak budete zmateně pobíhat a točit vše, co vám přijde pod ruku. V takovém případě budete mít zbytečně moc materiálů, který pak stejně nevyužijete. Zkuste své video, ať už je o čemkoliv, pojmout jako film. Připravte si tedy kvalitní scénář.

Pokud jste sami kameramani, připravte si i techniku. Jak jsem avizoval, klidně využijte svůj iPhone. Pokud chcete profesionálnější výstup, zvolte zrcadlovku či bezzrcadlovku. Já osobně jsem již přešel na Canon R6, který používám jako primární kameru. iPhone 12 Pro Max pak slouží pro různé prostředí či jako druhá kamera. Mikrofon používám stále stejný, jen ho externě připojuji k iPhone a nahrávám záznam do Diktafonu. Mám také od Røde jeden **vše-směrový mikrofon**, který lze připojit přímo na tělo fotoaparátu.

TECHNIKA

Jako stativ jsem si oblíbil **Travel Tripod od Peak Design**, na který jsem již psal recenzi. Líbí se mi, že mohu připojit nejen Canon R6, ale klidně i iPhone či externí světlo. Samozřejmě využít lze i jakýkoliv jiný. K tomu mám jedno externí světlo od **Manfrotto**, případně v Praze ve studiu máme profesionální záblesková světla od Fomei.

V neposlední řadě pro vlogovací účely používám akční kameru DJI Osmo Action, o které již v **iPure byla řeč**. To samé dron DJI Mavic Mini. Volba je na vás. Nepotřebujete tolik techniky. Na druhou stranu jsou lidé, kteří toho mají dvakrát více než já.

Jakmile máte vyřešenou techniku, víte, co a kde chce natáčet, stačí se pustit do díla. Osobně se snažím vše jet na jeden záběr. Jsou youtubeři, kteří točí videa „po větách“, tedy jedna věta střih, věta, střih a tak dále. Chtějí to mít co nejčistší, bez slovního balastu. Ve výsledku vypadá video profesionálněji, než to moje, ale spočítejte si čas během natáčení a samotný střih.

Když to hodně zjednoduším, tak jsem schopen mít video kompletně hotové během dvou hodin, někdy i mnohem dříve. Když vím, co chci natočit, tak jen zapnu kameru, mluvím na jeden záběr a pak to rovnou střihám. Když něco pokazím, tak to samozřejmě vystřihnu či jinak upravím, ale obecně jsem se naučil mluvit na jeden záťah. Schválně si to někdy vyzkoušejte.

PRAKTICKÉ RADY

Samozřejmě, pokud natáčím více záběrů, nejprve si udělám hlavní časovou linku – povídání, a pak k němu dotáčím prostřihy, případně fotky. Pokud máte někoho k ruce, je to lepší, protože můžete jet




Pokud chcete natáčet rozhovory, potřebujete minimálně dva mikrofony. Já to vyřešil druhým klopákem, spojkou a prodlužovacím kabelem od Røde.

na dvě kamery současně. I sám bez pomoci však můžete natočit parádní video, kde budete mít každou minutu nějaký prostřih, zajímavý efekt či fotky. Snažte se být kreativní. Během natáčení zkuste hledat neobvyklé pohledy nebo vyzkoušejte různé techniky. Ostatně na YouTube je „bambilion“ videí, kde se můžete inspirovat.

Doporučuji vám záznam upravit hned po natáčení. Stále máte v paměti, kde jste udělali chybu, takže ji pak nemusíte složitě dohledávat. Pokud natáčíte během více dnů větší množství záběrů, klidně si můžete ve Final Cut Pro dávat materiál postupně dohromady. Krok za krokem pak složíte video. Materiál si také můžete průběžně zálohovat do počítače nebo na externí disk. Není nic horšího, než když vám během natáčení dojde místo nebo baterie. I na to nezapomeňte a vše kontrolujte.

Během natáčení si nezapomeňte přepnout iPhone (iPad) do leteckého režimu. Nepotěší vás, když vám při záznamu zvuku na iPhone někdo zavolá nebo si dokonce nechtěně aktivujete Siri. Záznam se přeruší a často o tom ani nemusíte vědět. Je to má zkušenost z praxe – stalo se mi to mnohokrát, zvláště někde venku, když jsem natáčel jen na iPhone a připojený klopák.

Pokud chcete natáčet rozhovory, potřebujete minimálně dva mikrofony. Já to vyřešil druhým klopákem, spojkou a prodlužovacím kabelem od Røde. Existují mikrofony bezdrátové, které mají své výhody i nevýhody. Musíte je hlavně neustále nabíjet a může se stát, že se zvuk přeruší... Drát je drát, mohu se na něj spolehnout.

Jakmile máte hotovo, stačí se přesunout k Macu a začít s přenosem souborů. A právě import, tvorbu knihovny, projektu a první třídění materiálu si ukážeme v dalším díle. 

Apple

včera, dnes a zítra

Magazín ■ Martin Adámek

Rok 2021 již běží na plné obrátky, já se však ještě zastavím a ohlédnu se za rokem minulým. Řada lidí má tendenci s koncem roku starého a příchodem roku nového všelijak bilancovat, hodnotit a spřádat plány na rok nadcházející.

Ani já nejsem výjimkou. Jelikož však většina členů redakce již na těchto stránkách a stejně tak v podcastech Apple za loňský rok důkladně proprala a probrala, vezmu to ohlédnutí pouze stručně, a zaměřím se spíše na svá tajná přání do budoucnosti.

COVID APPLE NEZASTAVIL

Je pravda, že titulky by se dal vykládat dvěma způsoby. Ano, Apple je nejbohatší společností světa a s covidem by mohl zatočit. Jenže je to právě covid, který již rok negativně ovlivňuje chod jednotlivců, firem a společností vůbec. Home office se stal novodobým standardem a výjimkou nebyl ani Apple. Řada vývojářů, designerů, manažerů a dalších pracovníků z této společnosti seděla doma a konstruktivní návrhy tvořila v teple rodinného krbu. A podíváme-li se na souhrn produktů této cupertinské společnosti za loňský rok, pak musíme konstatovat, že jim to šlo skvěle a navzdory pandemii vypustili do světa opět řadu skvělých produktů.

RETRO NÁVRAT

Už v dubnu nám Apple naznačil, že v roce 2020 se budeme mít rozhodně na co těšit. Vše začalo předkrmem v podobě příchodu dlouho očekávaného iPhone SE. Přesně po tomhle modelu uživatelé dlouho volali a Tim Cook jejich volání konečně vyslyšel. Byli sice i takoví, kteří příchod tohoto modelu



nemohli strávit, jelikož návrat k rámečkům a ikonickému home buttonu je v dnešní době přece něčím neslýchaným a nic kýčovitějšího už snad být nemůže. Statistiky prodejnosti však ukázaly, že opak je pravdou a model iPhone SE 2020 byl velmi povedeným marketingovým tahem. Dá se říct, že se jedná o „jedenáctku“ v těle „osmičky“, takže iPhone SE je docela svižný, foťák taktéž uspokojivý a střední třída se tak konečně dočkala iPhonu, který ji uspokojí po všech stránkách.

DVĚ PÍSMENKA I NA ZÁPĚSTÍ

Nyní se přeneseme na zářijovou keynote, která se tentokrát konala virtuálně, a rozhodně to mělo něco do sebe. Tim Cook nám představil čtrnáctou řadu iOS a iPadOS, která byla zbavena neduhů řady třinácté, novinka na nás však čekala především v podobě Apple Watch. Ano, Apple Watch Series 6 jsme očekávali a zde se žádné velké překvapení nekonalo. Design je již řadu let víceméně neměnný a jako jediná novinka nám zde přibyla možnost měření okysličené krve. O jaká dvě písmenka se tedy jedná? Tipujete správně, je to staré známé označení SE. Konkrétně se jedná o odlehčenou verzi aktuálních šestek. Obejdete-li se bez EKG, saturace kyslíkem a režimu trvalého podsvícení displeje, pak jsou Apple Watch SE za nějakých 8 000 Kč přesně pro vás. Řekl bych, že i tahle verze chytrých hodinek byla od Applu povedeným krokem.

ČTYŘI DVANÁCTKY

O iPhonech 12 nemá smysl se příliš rozepisovat. Určitě jste si přehráli řadu videí a poslechli řadu podcastů, takže víte, že onu čtveřici tvoří iPhone 12 mini, iPhone 12, iPhone 12 Pro a iPhone 12 Pro Max. Návrat k ostrým hranám, čtyři různé velikosti, povedené barvičky, foťáky pro náročné, Ceramic Shield aneb čtyřikrát větší odolnost proti pádu, a verze Pro navíc obsahují i technologii LiDAR. Co víc si přát? Snad jen dostatečně tučné konto.

IPAD AIR USPOKOJÍ I NÁROČNÉ

Ani na poli tabletů v Applu nezaháleli. Obzvláště povedeným kouskem loňského roku byl model iPad Air. Ačkoliv označení „Air“ by mohlo svádět k myšlenkám, že se jedná o tablet pro nenáročné, opak je pravdou. Právě Air totiž dokáže se svým poněkud výkonnějším kolegou s označením Pro držet krok hodně dlouho. Kupředu jej pohání v současnosti nejvýkonnější čip A14 Bionic, a pokud pro vás není prioritou stříhání a renderování videa, pak by vás iPad Air mohl překvapit víc, než příjemně.

EXPLOZE NA ZÁVĚR

O pořádné pozdvižení se Apple postaral na konci roku. Tím pozdvižením byl příchod přelomového čipu M1. Nevíte, co M1 znamená? Budu-li citovat Apple, pak se jedná o první čip navržený přímo pro Mac. Apple M1 je systém na čipu (SoC) s neuvěřitelnými 16 miliardami tranzistorů. Na jediném



miniaturním čipu je integrováno CPU, GPU, Neural Engine, rozhraní a spousta dalších komponent. Jak Apple dále uvádí, prostě jiná dimenze. A zapomenout nesmím ani na macOS Big Sur, který uživatelé Maců taktéž dlouho vyhlíželi.

DOČKALI SE I AUDIOFILOVÉ

Apple nezapomněl ani na příznivce audia a videa. Svou rodinu sluchátek AirPods tentokrát rozšířil o pořádné macky s označením AirPods Max. Maximální zážitek za maximální cenu. Je zcela jasné, že sluchátka za 16 490 Kč si asi hned tak někdo nekoupí. Po zhlédnutí několika recenzí jsem si ale jist, že kdo jednou zkusí, pak už koupí těchto „otíkovských macíků“ neodolá.

A CO DÁL?

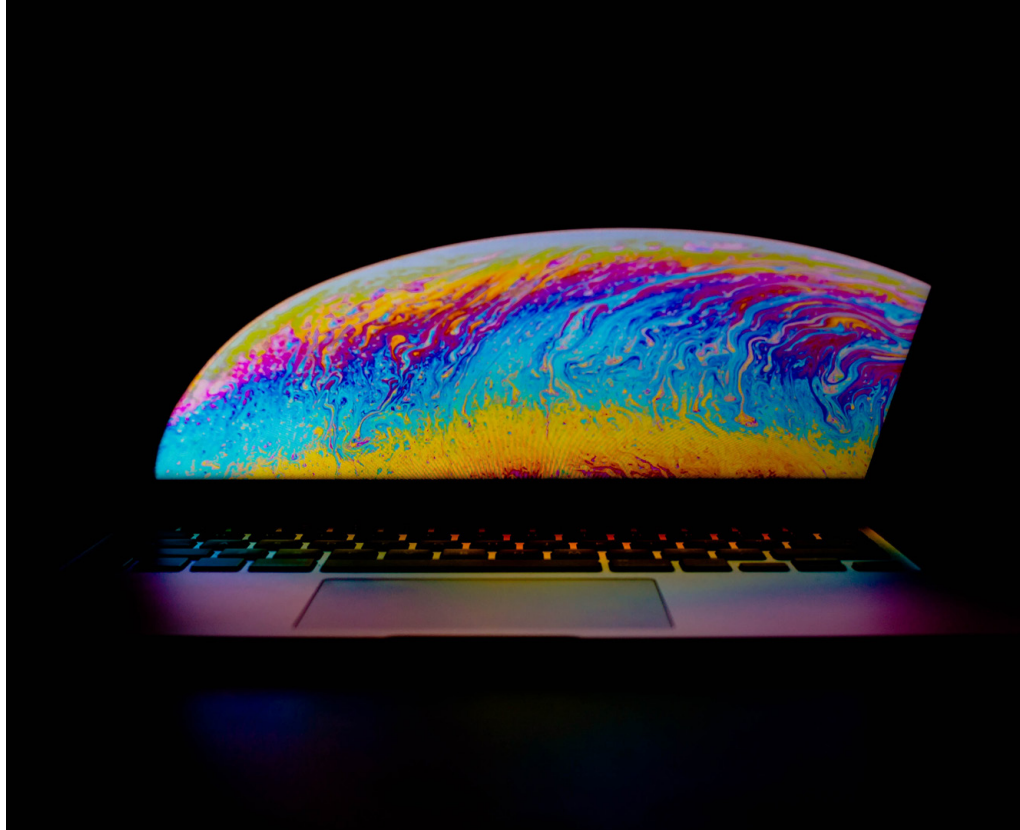
Bilancování máme za sebou a nyní mohu přejít ke svým vizím. Tradičně to však vezmu z jiného úhlu pohledu. Nebudu zde bádát nad tím, čím by nás Apple letos mohl překvapit, ale spíše si postěžuju na jejich politiku. Patřím k uživatelům, kteří jsou s Apple produkty v zásadě spokojeni, a za jejich nákup jsem ochoten utratit nekřesťanské peníze, občas se však vyskytnou situace, jimž nerozumím a z laického hlediska mi nedávají smysl. Je to takové to „o nás, bez nás“, kdy Apple rozhoduje, jak to bude a uživatel o tom může vést spory, může s tím nesouhlasit, to je ale tak vše, co proti tomu může dělat.

APPLE FITNESS+

Kromě nových produktů nám Apple přinesl také nové služby. Jednou z nich je Fitness+. Jedná se o placenou službu, kdy si vyberete pohybovou aktivitu a ve svém iPhoneu či iPadu si pak můžete přehrávat cvičební lekce ušité „na míru“. To je sice hezké, tato služba je však dostupná pouze uživatelům v anglicky mluvících zemích. A já se ptám, proč? Mají snad v Applu pocit, že v ostatních zemích si uživatelé s angličtinou neporadí? Tak nějak si říkám, že já sám mohu nejlépe posoudit, zda „vystajlovanému“ cvičiteli či cvičitelce porozumím, a na základě toho se pak pro placenou službu rozhodnu. Realita je však bohužel jiná a jak vidno, Apple rozhoduje za nás.

TRANSLATOR COBY CHUDÝ PŘÍBUZNÝ

U cizích jazyků ještě chvíli zůstaneme. S příchodem iOS 14 se na ploše iPhoneu objevila nová aplikace, kterou je Translator či, chcete-li, Překladač. Apple se zřejmě nechal inspirovat Googlem a také on chce svým uživatelům nabídnout komfort v podobě překladů do řady jazyků. Nabídka jazyků v applovském Překladači je však bohužel velmi strohá a češtinu společně s řadou dalších evropských a světových jazyků zde budete hledat marně. V porovnání s Překladačem od konkurenčního Googlu působí ten applovský jako chudý příbuzný. A já se ptám, proč? Chápu, že Češi nejsou pro Apple




segmentem, který jim zvedá prodejní statistiky. Vycházím však z toho, že Apple je nejbohatší společností světa, disponuje patřičným inovativním potenciálem, za své produkty si nechává patřičně zaplatit, tak kde je ta zpětná vazba? Spekuluje se však o dlouho očekávaném přícho-du české Siri. Pokud se jí letos dočkáme, pak absenci češtiny v Translatoru Applu velkoryse odpustím.

NEDOSTUPNÉ APPLE WATCH

Další výtku směřuje k omezení prodejnosti Apple Watch. Jak jistě víte, Apple vyrábí standardní Apple Watch a dále Apple Watch s podporou LTE. Tyto hodinky se však do země, kde není LTE podporováno operátory, nedováží. A já se ptám, proč? Laicky řečeno, LTE je bonusem navíc, jinak tyto hodinky fungují zcela stejně, jako hodinky bez podpory LTE. Důvodem, proč uživatelé prahnou po verzi hodinek s LTE v zemích, kde LTE není podporováno operátory, je především to, že tyto hodinky se vyrábějí v titanovém provedení a sklíčko na hodinkách je ze safíru. Jinými slovy – luxusnější hodinky s odolnějším sklem. Apple však rozhodl, že kde není LTE, tam tyto hodinky dodávat nebude. Za mě tak trochu hledání problémů tam, kde nejsou. Toužíte-li po těchto hodinkách, musíte se pro ně vypravit například do Apple Storu v Drážďanech, anebo si je objednat přes některý ze zahraničních e-shopů Applu.

A NA ZÁVĚR VOICEOVER

Na samotný konec si dovolím do Applu tak trochu šťouchnout z pohledu uživatele se zrakovým handicapem. Odečítač obrazovky VoiceOver je pro mě tím, co mi umožňuje produkty Apple zcela plnohodnotně ovládat. Bohužel se ale čím dál častěji setkávám se situacemi, kdy se VoiceOver v různých aplikacích nechová zrovna nejpřívětivěji. Obzvláště práce s fotkami v Knihovně bývá někdy testem psychické odolnosti. Nic na tom nemění ani aktualizace iOS, a stejně tak zůstávají bez odezvy reporty odesílané Applu. Čím dál častěji se tak nemohu ubránit otázce, zda v Applu vůbec prací s VoiceOverem testují. Během keynote posloucháme v rámci prezentace každé novinky, že se jedná o ten nejlepší produkt, co kdy byl v dějinách Applu vyroben. Uživatelská zkušenost však občas bývá trochu jiná. A pokračovat by se dalo dál a dál. Například obal na nejnovější AirPods Max taktéž není zrovna něčím, na co by Apple měl být pyšný. Ale o tom třeba někdy příště. Nezbývá mi tedy, než si přát, aby se Apple občas zastavil, ohlédl se zpět, více naslouchal svým uživatelům a nestavěl zde, dle mého občas trochu zbytečné, mantinely. Pánové a dámy z Cupertino si to u mě mohou vyžehlit snad jedi-ně českou Siri. Pokud nám ji v letošním září představí, pak tyto applovské vrtochy velkoryse přehlídnou a začneme s čistým štítem. 

NEXT

