

iPure ^{CZ}

Trend: **Clubhouse** | Apple **2020** | **3 poklady** z Arcade
Cena nebo **kvalita?** | **Streamované** hraní



iPure.cz 170/2021, 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

I editorial bude o Clubhouse

Editorial ■ Daniel Březina

Clubhouse se v posledních dnech nedá uniknout a narazíte na něj jak v tomto editorialu, tak i v samostatném článku.

Nová sociální síť naprosto ovládla především Twitter a všichni se k ní vyjadřují. Někteří s despektem a někteří s obrovským nadšením.

Stejně jako s Facebookem nebo s Instagramem, musíme se naučit žít i s Clubhousem. Třeba ho přestat chvíli poslouchat, když člověk musí opravdu něco udělat. Třeba, když je potřeba napsat tento editorial. A naopak, když už se aktivně zapojíme, tvořit co nejkvalitnější obsah. Stejně jako to dělá náš šéfredaktor Filip Brož, který téměř každý den organizuje diskuse na různá témata zaměřená na Apple. Neváhejte a připojte se. A pak si najdete chvílku na nové číslo iPure.

Příjemné čtení



Clubhouse

Budoucnost nebo bublina?

Magazín ■ Filip Brož

Poslední týden se snad na všech sociálních službách mluví o nové sociální síti Clubhouse. „Nemáš pozvánku?“ „Založíme společnou rúmku?“ „Na Clubhouse jsem 9 hodin denně!“ Tyto a podobné věty jsem slyšel již několikrát. Jak Clubhouse funguje, a má šanci na úspěch?



V době vydání tohoto článku je to 14 dní, co Clubhouse dorazil do České republiky. V zahraničí, především pak v USA, funguje o něco déle. Jednoduše lze říci, že Clubhouse je diskuzní (audio) aplikace v reálném čase, takové živé podcasty. Clubhouse je aplikace, kterou si stáhnete [zdarma z App Storu](#). Aktuálně funguje pouze na iPhoneu. Vývojáři teprve plánují uvedení na další platformy, jako je Android. Je to velmi podobný příběh, jako kdysi s Instagramem, který byl jen na iOS.

NA POZVÁNKY

V rámci webových stránek Clubhouse se **musíte přihlásit**, tedy vytvořit si nějakou přezdívku. Doporučuji použít takovou, jakou máte například na Twitteru či Instagramu, jelikož obě zmíněné služby lze následně s Clubhouse propojit. A pak čekáte... Někdo vás musí pozvat dovnitř.

Možnosti jsou aktuálně dvě – skrze kontakty člověka, který už je uvnitř, nebo na pozvánku. Když to vezmu zcela konkrétně u sebe, tak dovnitř jsem se dostal v prvních dnech uvedení díky Matouši Petráňovi, který mě měl při své registraci v kontaktech v iPhoneu a mohl mě pozvat. Pokud si uděláte předregistraci skrze web (vytvoříte

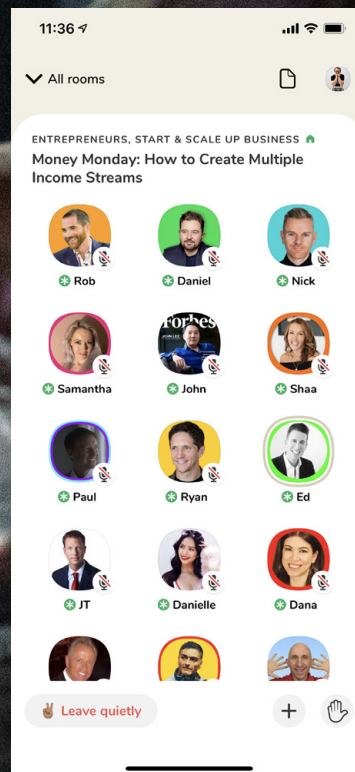
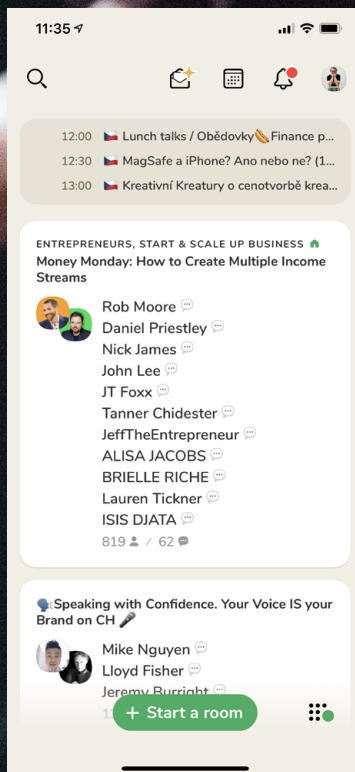
přezdívku) a budeme se mít navzájem v kontaktech, tak vás uvidím a mohu vás pozvat dál. Zpětně to nefunguje.

Druhá možnost jsou pozvánky. Každý uživatel náhodně dostává malé množství pozvánek, které můžete použít dál. Zpravidla jsou to 2–3 týdně. Je to různé. Podle mě to závisí také na tom, jak jste aktivní a kolik času v Clubhouse trávíte. Jakmile jste jednou uvnitř, můžete se směle pustit do konverzace.

AŽ ŽIJE PROKRASTINACE

Na hlavní obrazovce (hallway) vidíte aktuální místnosti (česky zvané „růmky“), kde právě probíhá diskuze. Na začátku doporučuji vyplnit okruhy vašich zájmů – dle nich uvidíte tematické skupiny, do kterých se pak můžete připojit, a to aktivně či pasivně. Z počátku doporučuji jen poslouchat, ale klidně se můžete přihlásit o slovo. Stačí dole kliknout na ruku a tím dáte moderátorům znamení, že se hlásíte o slovo na pódium. Záleží jen na nich, zda vás pustí na stage.

V rámci místnosti totiž Clubhouse rozeznává tři skupiny lidí – moderátoři nebo hosté (speakeři) jsou úplně nahoře, pod nimi jsou posluchači, které speakeři sledují mezi svými přáteli. A dole



jsou všichni ostatní. Sami uvidíte, že někdy budete nahoře, někdy dole. Každopádně na tom vůbec nezáleží. Rychle pochopíte, že lidé „těkají“ a „běhají“ z místnosti do místnosti, dle toho, co se aktuálně probírá.

V rámci ČR můžete na Clubhouse najít mnoho známých osobností a zajímavých lidí. Nechybí komici, moderátoři, technologičtí evangelisté, novináři či kreativci a celebrity. Záleží jen na vás, koho budete sledovat, a dle toho se vám i objeví místnosti. Vše probíhá skrze audio. Nemůžete nic posílat ani psát. Jen poslouchat anebo mluvit do mikrofону, pokud jste na pódiu. Samozřejmě, kdykoliv můžete založit vlastní místnosti, pozvat své kamarády a tlachat o čemkoliv.

ZAHRANIČNÍ OSOBNOSTI

Na Clubhouse můžete strávit celý den a noc. Pokud mluvíte anglicky, více než doporučuji sledovat zahraniční témata a okruh zahraničních lidí. Kde jinde si můžete pokecat nebo poslechnout konverzaci lidí z Facebooku nebo Tesly, slavných youtuberů nebo zpěváků. Tohle je největší výsada Clubhouse – sdílení informací a networking. Ostatně i hlavním důvodem jeho vzniku je pandemie a nemožnost potkávání lidí a pořádání konferencí. Na Clubhouse

máte reálně hned několik konferencí najednou. Záleží jen na tom, co chcete poslouchat.

Samozřejmě se již objevují místnosti, kde se mluví opravdu „o ničem“. Jako v hospodě. Nechybí večerní diskuze o sexu, životních zážitcích nebo výchově dětí. Každý si může založit rúmku na jakémkoliv téma a povídat. Někdy vám tam přijde jen pár lidí nebo klidně i několik tisíc.

APPLE TÉMATA A PORADNY

V rámci komunity kolem Apple a iPure pořádáme s Honzou Březinou a dalšími redaktory pravidelná témata o Apple, která mají jasně ohraničený čas. Mluvit totiž můžete klidně celý den, což je výhoda, ale i nevýhoda. Díky Clubhouse můžete velmi dobře prokrastinovat a nebo se dozvědět něco nového. Mě osobně dává smysl jasně ohraničený čas a moderování, aby diskuze měla hlavu a patu. Ptát se lidí, hostů a diskuze vést konkrétním směrem.

Přenos audia je velmi kvalitní a stabilní. Poslouchat a mluvit můžete klidně během řízení. Z místnosti můžete kdykoliv odejít a zase přijít. Dokud místnost existuje (neodejdou moderátoři) tak se můžete připojit. Z místností neexistuje žádný záznam, vše probíhá v daný čas a pak zmizí.



MONETIZACE

Poslouchal jsem diskuzi se zakladateli, kde v jednu chvíli bylo více než 5 tisíc lidí. Aktuálně má Clubhouse celosvětově více než 2 miliony uživatelů a lidé každý den exponenciálně přibývají. Mluvilo se také o monetizaci, například uzavřené placené místnosti (konference) nebo podpora speakerů skrze spropitné a jejich profil, tedy například PayPal nebo Apple Pay. Ve hře jsou i klasické in-app nákupy nebo předplatné.


Myslím si, že teprve čas ukáže, zda je v Clubhouse budoucnost, nebo je to bublina. Ostatní sítě se zatím obávat nemusí, ale hlad po Clubhouse je velký. Když je něco prémiového, vždy se najdou lidé, kteří to chtějí mít – punc exkluzivity tu hraje velkou roli.

BUDOUCNOST?

Také se mi líbí myšlenka sdílení informací, rad a zážitků. Pokud například přemýšlíte o novém byznysu nebo startupu, můžete tu najít mnoho lidí, kteří vám do začátku poradí. Naopak pokud chcete poradit, opět není problém nalézt odpovědi, jen musíte ve správný čas poslouchat. Můžete si také založit uzavřené místnosti pro vaše kamarády nebo si otevřít místnost pro dva s lidmi, které sledujete.

Myslím si, že teprve čas ukáže, zda je v Clubhouse budoucnost, nebo je to bublina. Ostatní sítě se zatím obávat nemusí, ale hlad po Clubhouse je velký.

Je jasné, že Clubhouse se bude proměňovat. Očekávají se velké investice a nápor nových uživatelů. Jako u všech nových sítí platí, že pokud budete na jejím počátku a ona v budoucnosti uspěje, můžete z ní hodně těžit, a to nejen v otázce své popularity či propagace nějakého produktu.

Pokud máte možnost, vřele doporučuji Clubhouse vyzkoušet. V hlavní hale vidíte naplánované události, můžete si naplánovat vlastní, nebo založit místnost bez názvu a jen si povídat. Nechybí ani tlačítko pro vyhledávání lidí nebo místností. V zahraničí fungují místnosti, které jsou trvalé a mají svůj pravidelný termín konání. V rámci naší komunity už mám zažádáno o místnost Apple CZ. Uvidíme, zda mi ji schválí, a následně se zde můžeme pravidelně potkávat. 

| Apple 2020 #1

Magazín ■ Jan Pražák

Rok utekl jako voda a opět tu máme hodnocení celého roku v podání kalifornské firmy. Přestože se jedná o jeden z nejšílenějších roků, které jsme v poslední dekádě zažili, Apple se nezastavil. A až při ohlédnutí zpět si uvědomíte, kolik se toho událo.





Možná bude dobré si krátce shrnout loňský rok. Tentokrát vám jej nepopíšu najednou, ale odkáži vás na poslední shrnutí, které jsme v magazínu rozjeli v lednu minulého roku.

V první části jsme se podívali na Mac, iPhone a iPad. Přestože jsou to velmi populární kategorie, Apple v posledních letech dobře šlape i v oblasti služeb, respektive mu vydělávají. **Převážně tato oblast je obsahem druhého dílu.**

V podání Apple byl rok 2020 přelomový. Vůbec ne z hlediska prodeje, pandemie a zavřených Apple Storeů po celém světě, ale především díky odpoutání se z okovů závislosti na jiných výrobcích. Jmenovitě Intelu. Již v poslední dekádě ukázala firma z Palo Alto, že vlastní procesory zvládá na jedničku. Mobilní zařízení začala výkonově překonávat stolní počítače a už pouze chybělo udělat krok i v tomto segmentu.

Jedná se o natolik důležitý milník, že jej bylo třeba zmínit ještě předtím, než se dostaneme k jednotlivým oddělením. Stejně jako dělíme časové úseky v době po roce 2000 na „dobu před iPhone“ a „po iPhone“ (roky 2007), teď budeme svědky milníku „před Apple Silicon“ a „po Apple Silicon“. Pojdme se tedy vrhnout na každou kategorii zvlášť, a to včetně značkování. Tradičně se jedná o delší články, proto se pohodlně usadte, čeká nás první

dějství. **HODNOTÍME JAKO VE ŠKOLE: 1 = NEJLEPŠÍ, 5 = NEJHORŠÍ.**

MAC

Jak jsem zmínil o odstavci výš, Apple Silicon mu letos celkovou známku vylepšil. Minulý rok jsem hodnotil průměrnou trojkou. Všichni čekali na představený hardware a mnozí blogeri hned po listopadové konferenci mírnili nadšení. Apple sice při prezentacích rád používá samé superlativy, ovšem tentokrát bylo dobré očekávat trochu méně. Firma pod vedením Tima Cooka ale opětovně ukázala, že svým nadneseným vyjádřením dokáže reálně dostát.

Vezměme to ale popořádku. Jak nám rok 2020 utekl, málokdo si možná vzpomene na jeden z nejdražších produktů, které Apple představil. Mac Pro a Pro Display XDR se objevily již v našem loňském hodnocení, protože se dočkaly uvedení v prosinci roku 2019. Jejich největším nákupním obdobím ale byly i následující měsíce do vypuknutí pandemie.

14. ledna světlo světa spatřil Mac Pro ve verzi Rack. Do té doby byl nabízen pouze ve formátu věže stojící na nožičkách z nerezové oceli. Ne vždy to je ideální pro jeho uložení, a proto Apple přistoupil ke dvěma možnostem. Samozřejmě, že vnitřnosti



počítače je možné nakonfigurovat úplně stejně u obou verzí.

V březnu jsme se dočkali upravené verze MacBooku Air. Dle mého se jednalo o nejhorší zařízení v posledních letech. Ne proto, že by Air sám o sobě byl špatným produktem. Ale když se podívám na následné podzimní uvedení Maců s čipem M1, přijde mi jarní Air jako velmi špatně načasované zařízení. Tady má u mě Apple absolutně největší minus za celý rok. Air (Early 2020) nepřinesl dostatečné množství novinek oproti předchozímu modelu z roku 2018.

Touch ID a Retina displej zůstaly. Nově dostal vyšší konfigurace, vyšší výkon, a základní kapacita úložného prostoru vyskočila na příjemných 256 GB. Podpora 6K monitorů však zvedla ze židle málokoho. Největší novinkou nakonec byla Magic Keyboard, která nahradila nepopulární motýlkovou verzi. Když jej porovnáme s verzí M1, bude nám stále vrtat v hlavě, na kolik udělal procent v tržbách v prvních pandemických měsících. Musíme mu však přiznat, že šel s cenou lehce dolů a vrátil cenu MacBook Air na hranici necelých 30 tisíc korun. Předchozí dva roky se základní konfigurace pohybovala o několik tisíc výš.

Květen znamenal další záplatu. Nová Magic Keyboard se dostala i do 13" MacBooku Pro, který si kromě toho připsal do specifikací i vyšší základní

paměť RAM a procesory Intel desáté generace. Úložiště SSD také poskočilo na dvojnásobných 256 GB. Nic víc, nic máň.

Každý, kdo však koupil výše uvedené modely, si nejspíš na podzim trhal vlasy. V mém případě už není co trhat, a tak jsem pouze hledal možnosti, jak se k MacBooku Air s M1 dostat, což se naštěstí nakonec povedlo. Osobně tak hodnotím výměnu MacBooku po 7 letech vcelku pozitivně, i když jarní nákup byl možná zbytečně uspěchaný. Pokud si však sečtu počty videokonferencí a čas psaní článků za půl roku, vyšší investice se i tak nakonec vyplatila.

V srpnu si přišli na své milovníci krásných strojů v podobě iMaců. Podobně jako dostaly vnitřní vylepšení předchozí modely, také iMac si přišel na své. Asi nejzajímavější kamera s rozlišením 1080p a nové sklo s nanotexturou však v naší redakci **získaly pouze zmínku v podcastu**. Přes celkově pozitivní ohlasy je však třeba mít se na pozoru, protože nejspíš v následujícím roce by právě tento model mohl již obsahovat nový čip Apple Silicon.

Pořádnou bombu si Apple schoval na listopad. MacBook Air, 13" MacBook Pro a Mac mini dostaly „živou vodu“ v podobě čipu Apple Silicon, nově označovaného M1. A že to byla opravdová pecka. Možná si někteří mysleli, že Apple přehání, když píše



na nové stroje samou chválu a tvrdí, že baterie překonává ve výdrži i iPady. Každý recenzent popisoval pocity nepochopení, absolutního zmatku či obřího údivu. Od nás se k němu dostal první Filip a **jeho recenze výše uvedené řádky potvrzuje**. Mě každým dnem překvapuje – například při psaní tohoto souhrnu jsem začínal s 38 % a po první hodině a půl mi zmizelo pouhých 7 procentní bodů. Už neřeším počet otevřených aplikací ani jejich náročnost. Přestože kamera zůstala na rozlišení 720p, zaznamenal jsem posun v kvalitě obrazu díky strojovému učení. FaceTime kamera má nově širší záběr a lépe propracované detaily. S optimistickým pohledem se dívám na budoucnost podpory M1 u všech aplikací, které používám.

Což je nezbytná součást letošního hodnocení. Co by to bylo za hodnocení, kdybychom pochválili, či kritizovali, pouze hardware. Letošní macOS 11 Big Sur? Sám si nemůžu vynachválit, jak se vzhled macOS povedlo dopracovat k dokonalosti. Nežůstal na půli cesty jako Yosemite, ale dokončil celkovou **proměnu směrem k jednoduššímu designovému jazyku**.

Zmizelo mnoho drobných bugů a chyb, které s sebou přinášela Catalina a je tak vidět, že je Apple víc v pohodě, pokud se drží země a případně pobřeží. Ostrovy mu nedělají dobře. Jako jediná kaňka

na skoro 100% hodnocení softwarové části mi od poloviny listopadu zůstává problém se synchronizací otevřených panelů mezi zařízeními. Neviním z toho jen Big Sur, spíše problém se servery mezi zařízeními u Safari 14. Nebýt této drobnosti, opravdu letos nemám slov.

CELKOVĚ SE DÁ LETOŠNÍ AKTUALIZACE KATEGORIE HODNOTIT VELMI KLDNĚ. DOSTÁVÁ VŠAK ODE MĚ POUZE 1- KVŮLI ZBYTEČNÉMU VYDÁNÍ JARNÍCH VYLEPŠENÍ V MACBOOKU AIR A PROBLÉMU SE SYNCHRONIZACÍ OTEVŘENÝCH PANELŮ MEZI ZAŘÍZENÍMI.

IPHONE

Apple začal jarní část představením druhé generace iPhone SE – levnějšího modelu střední třídy, který přinesl posun v oblasti rychlosti, fotoaparátu i bezdrátového nabíjení. Zároveň nám oproti první verzi trochu vyrostl, a stal se tak základní velikostí se 4,7" displejem. Za necelých 13 tisíc korun je skvělým upgradem pro všechny majitele podobných zařízení – řad 6, 6S, 7 a 8. Navíc s rouškou budete v pohodě díky stále použitelnému ověření identity otiskem prstu.

Pokud jsme se v roce 2019 zaměřovali na fotografie a vylepšení výdrže baterie (díky odebrání vrstvy 3D Touch), letos máme novou dvojkombinaci. V roce 2020 jsou hlavními taháky preference velikosti



zařízení a poté případně opětovně fotografická soustava. Přestože největším tématem prezentace 13. 10. 2020 byla podpora sítě 5G, pro většinu zájemců to bylo asi nejmenší lákadlo.

Apple se zaměřil na vylepšení skvělého hranatého designu z prvních generací, které byly oblíbené mezi uživateli. Zároveň přinesl rovnou 4 modely, mezi kterými si opravdu vybere každý. Posun od jednoho zařízení, které by mělo vyhovovat všem, k produktové řadě je dobrým krokem. Pro někoho je 6 palců hodně, pro jiného málo. Pokud máte jasnou představu, jak velký telefon chcete, Apple vás od tohoto roku dokáže obsloužit k plné spokojenosti.

Podle mě jsou tak nejlepším počinem nejmenší „drobeček“ 12 mini a největší „macek“ 12 Pro Max. Jsou to zařízení, která nabídnou svým majitelům přesně to, po čem touží. Maximální skladnost nebo velkou obrazovku. Max navíc přináší i další možnosti fotoaparátu, což se poslední dva roky nedělo. U modelů Pro zůstala i cena, ale zároveň se zvýšilo základní úložiště, čímž Apple získal pochvalné body.

Důležité je zmínit i oblast příslušenství. Ta se letos trochu proměnila s příchodem nabíjení pomocí magnetického MagSafe. Kromě originálních peněženek, krytů a nabíjecí podložky se můžeme těšit, co postupně představí i výrobci třetích stran. Sám Apple nám snad dluží jen originální nabíjecí

pouzdra Smart Battery Case, která by v kombinaci s MagSafe mohla být velmi populární. Až se podaří potlačit pandemii a bude možné cestovat, pak budou velmi zajímavým doplňkem.

Nesmím vynechat ani iOS 14. Mobilní software, který uživatelům od první verze poprvé přináší velkou možnost přizpůsobení svých zařízení, aniž by museli neoficiálně odemkat zařízení (tzv. jailbreak). Widgets jsou opravdu velké téma a v dalších letech se i v tomto ohledu dočkáme jistě dalších vylepšení. Oproti chybám ve třinácté verzi se také jedná o velmi stabilní operační systém s (konečně) nerušivým upozorněním na příchozí hovory. **CELKOVĚ SI ODE MĚ KATEGORIE ODNÁŠÍ ZNÁMKU 1.**

IPAD

První rok, kde aktualizace dražší varianty Pro nebyla tou nejzajímavější. Oproti modelu z roku 2018 má celá řada 6 GB RAM, zatím pořádně nevyužitelný senzor LiDAR a upravený čip A12Z, který sloužil jako základ pro nový čip M1. Proto naši pozornost obraťme na iPad Air a příslušenství.

V příslušenství se letos objevila nová Magic Keyboard. I přes nevýhodu hmotnosti je populární součástí moderního pojetí přenosného počítače založeného na iPadu. Má totiž výhodu podsvícených kláves a také menší trackpad. Díky tomu se nám



od aktualizace 13.4 vylepšilo i ovládání v iPadOS. Kritiku sklízí jen použité materiály, které podobně jako u Smart Keyboard Folio mají tendenci rychlého špinění. A to při ceně blížící se deseti tisícům není dobrá vizitka. Tady funkčnost přebíjí vzhled, což je škoda.


Nový iPad Air letos začíná svádět boj se svým dražším bratříčkem. Bezrámečkovým vzhledem se mu podobá (rozdíl 0,1 palce málokdo pozná) a stejně je na tom i příslušenství, viz zmíněná Magic Keyboard. Navíc má 5 neokoukaných barev a v době pandemie dobře využitelné zabezpečení pomocí Touch ID v zapínacím tlačítku. Výkonu má na rozdávání a od základního iPadu skutečně odlišuje.

Ten si po roce opět zvýšil rychlost přesunem z A10 na A12 Bionic, cenově zůstal pod hranicí deseti tisíc, s pár gramy hmotnosti navíc. S obrazovkou 10,2" zatím ale stále zůstává určen jinému publiku, než jeho dražší sourozenci. Naopak ve stále trochu nezáviděníhodné pozici zůstává iPad mini. Naposledy byl aktualizován v roce 2019 a i když to předtím Applu trvalo 4 roky, stále se objevují dohady, jak dlouho v nabídce zůstane. Jedna možnost je upravit jeho vzhled podle iPadu Air, ale otázkou zůstává, zda je tolik uživatelů, kteří by jej nadále kupovali. Za své okolí musím říct, že ano. Apple však nesleduje zájem jedné rodiny, ale celosvětové prodeje.

iPadOS 14 letos nepřinesl tolik nových vylepšení. Kompaktní Siri a upozornění na příchozí hovory a videohovory doplnilo širší využití Apple Pencil napříč systémem. Naposledy zmíněná funkce je však dostupná jen některým státním, a tak možná většině z nás přišlo, že až takový meziroční posun nepozorujeme. Většina aplikací má upravené ovládání do bočního panelu místo dolní lišty a widgety by si zasloužily své místo i na domovské obrazovce. Oproti iPhoneu tam dávají daleko větší smysl. Stejně tak je paradoxem, že se Applu nepovedlo zvednout úroveň práce s multitaskingem. Dvě okna vedle sebe (o třetím radši ani nemluvím) jsou stále neintuitivní. Osobně mi chybí možnost spustit vyhledávání Spotlight, pokud mám otevřenou aplikaci a nemám připojenou klávesnici.

CELKOVĚ SEGMENT IPADU LETOS HODNOTÍM POUZE ZA 3. IPAD PRO NEZAZNAMENAL MOC VELKÉ VYLEPŠENÍ, PODOBNĚ JE NA TOM IPADOS (I KDYŽ MEZIROČNĚ SE JEDNÁ O STABILNÍ SOFTWARE). POUZE IPAD AIR ZACHRAŇUJE CELÝ SEGMENT A UZNEJTE, ŽE TEN TO SÁM NEVYTRHNE.

POLOVINA ZA NÁMI

Tady se pro tentokrát opět rozloučíme. V další části nás čeká segment nositelné elektroniky, domácnosti a především rychle rostoucí služby. 



Trojice příběhů a dobrodružství z Apple Arcade

Recenze ■ Daniel Březina

Velmi se mi líbí, jaké hry se postupně dostávají na Apple Arcade. Při spuštění služby jsme měli k dispozici knihovnu jednoduchých až dětských her. Dnes je ale situace jiná. Na Apple Arcade se poslední dobou objevují hry, které jsou zajímavé. Jsou zajímavé příběhem, grafikou nebo stylem ovládání.



Vdnešní recenzi se zaměřím na tři relativně nové hry. Jedna z nich je závodní a jmenuje se **WARP DRIVE**. Druhá hra se jmenuje **SOUTH OF THE CIRCLE**, je příběhová a zavede nás na Antarktidu. A poslední hra je aktuálně možná nejslavnějším titulem na Apple Arcade – jmenuje se **THE PATHLESS**.

ZÁVODY KVADROKOPTÉR

Závodní hry mi vždycky přišly na jedno brdo. Jako malý jsem hrával Colin McRae Rally 2 a Need For Speed. Asi jako každý v té době. Ovšem mou nejoblíbenější závodní hrou byl Rollcage. V ní jste závodili s oboustrannými auty, celé to bylo dynamické a velmi návykové. A k Rollcage bych přirovnal novou hru **WARP DRIVE**.

Ve **WARP DRIVE** neřídíte futuristické auto, ale létající kvadrokoptéru, se kterou se navíc můžete teleportovat na jinou, paralelní část tratě. Cílem samozřejmě je dostat se do cíle jako první. Ovšem nevyhrajete tím, že budete pouze správně zatáčet (rychlost hra ovládá sama). Musíte využít i zmíněný teleport a najít nejvýhodnější trasu. A to vše navíc bez minimapy. Součástí tratí jsou i boosty, které můžete sbírat a které vám dodají krátkodobé zrychlení. Pro lepší vybrání dlouhých zatáček pak můžete použít i driftování.

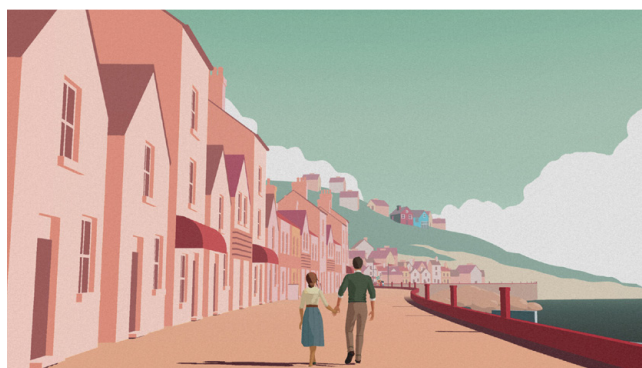
Hra vypadá neuvěřitelně. Jedná se o závody ve 3D, ovšem prostředí ani kvadrokoptéry nejsou plasticky stínovány. Vypadají, jako by právě vypadly ze stránek ručně kreslených komiksů. Pokud závodíte, vše je přehledné, rozeznáte trasu od okolního světa. Zároveň víte, na jaká tlačítka v průběhu závodu ťukat.

Co se hře absolutně nepovedlo, je hlavní menu. Barevně mu dominují sytě růžová a svítivě zelená, všechny prvky UI jsou na sobě tak divně poskládané a celkově menu působí strašně přečpaně. Nemůžete si vybrat trať, hra nemá režim sólo závodu, můžete jen postupovat kariérou.

WARP DRIVE je ideální hra na zastávku autobusu. Je vcelku jednoduchá na pochopení, relativně krátká na hraní (závod máte odjetý do čtyř minut) a nepotřebujete u ní vysedávat hodiny. Dáte si jeden závod a jdete dál něco dělat. Přesně tohle od průměrně dobré hry z Apple Arcade očekávám a přesně to mi **WARP DRIVE** dává. Nic víc, nic máň.

AŽ DO DALEKÉ ANTARKTIDY

Další hra se jmenuje **SOUTH OF THE CIRCLE** a rozhodně to není hra pro každého. **SOUTH OF THE CIRCLE** je tzv. storytelling hra. To znamená, že v ní nejde primárně o herní požitek ale o odvyprávění příběhu. Konkrétně tato hra vypráví příběh



cambridgeského profesora Petera. Ten havaroval letadlem na Antarktidě a jeho spolucestující si těžce zranil nohu. Peter tak musí brázdit pustinou a najít pomoc. Do toho vzpomíná na svou milou Claru. A celé se to děje na pozadí studené války...

Během Peterových vzpomínek v podstatě ovládáte pouze to, co řekne, a v přítomnosti, když procházíte Antarktidou, se můžete otáčet a prohlížet si krajinu, ale nemáte možnost „sejít z cesty“. Dost často se vám bude stávat, že ani nepotřebujete zasahovat do hry a pouze se budete kochat příběhem a hrou. Tady bych přidal jedno velké zklamání. Pokud si chcete zahrát hru na Apple TV, je uzpůsobena pouze pro herní ovladač, nikoliv pro Siri Remote Control dodávaný k Apple TV. V některých okamžicích tak nevíte co zmáčknout. Na obrazovce se vám objeví jako nápověda tlačítka B a Y, ale ty na Siri ovladači nejsou. Je to zcela zbytečné. Hra se na mobilu dá ovládat pouze jedním prstem a tak se ovládání pomocí Siri Remote Control nabízí. Herní ovladač je naprosto zbytečný.

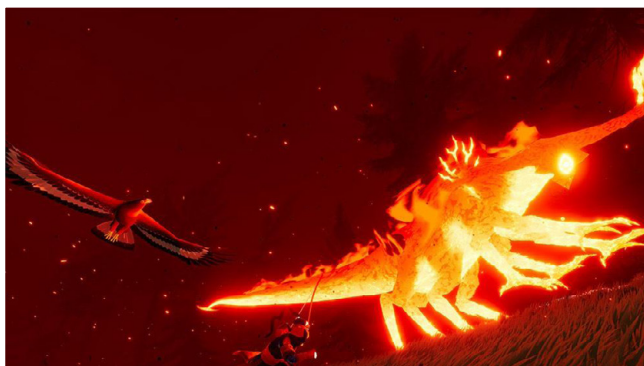
Tento typ hry mi přijde velmi zajímavý. Na jedné straně máte tříáčkové příběhové hry typu *Cyberpunk 2077*, kde je příběh velmi důležitý, ale k tomu musíte prokázat i jiné zdatnosti. A celé vám to bude trvat desítky hodin. Na straně druhé jsou hry jako právě *SOUTH OF THE CIRCLE*, která je v podstatě interaktivním filmem a máte ji dohranou za tři hodiny.

Hra velmi těžší ze skvělého příběhu, dialogů a dabingu postav. Co může dost lidí odrazovat je velmi jednoduchá grafika. Postavy i objekty v podstatě nejsou stínované, celé to tak vypadá jako 2D kreslený film. Pokud jste uprostřed sněhobílé Antarktidy, vše vypadá skvěle a cítíte tu atmosféru prázdnoty a blízké smrti. Naopak v různých jiných lokalitách, které se odehrávají ve vzpomínkách, je grafické ladění hry velmi jednoduché a atmosféra vytrácí. Tady bych si dokázal představit naprostou změnu grafického stylu do propracovanějších modelů.

Jestliže jsem předchozí hru *Warp Drive* doporučoval na zastávky autobusů, k hraní *SOUTH OF THE CIRCLE* doporučuji trochu klidu. Já jsem ji hrál, když jsem byl jeden zimní víkend sám doma a měl jsem prostor soustředit se na dialogy a hru si užívat. Pokud k tomu nepřistoupíte jako ke hře, ale k vyprávění příběhu, budete velmi nadšeni. Doufám, že takové hry budeme na Apple Arcade dostávat třeba dvakrát do roka.

LUK, ŠÍP A OREL

A na závěr to nejlepší pro širokou masu hráčů. Hra, která mnoho lidí přiměla, aby dali Apple Arcade šanci. *THE PATHLESS* od studia Giant Squid. Pokud máte rádi *Legend of Zelda: Breath of the Wild*,



přestaňte číst a běžte si hru zahrát. Hra vám bude povědomá téměř ve všem, i tak ale bude unikátní a bude vás nesmírně bavit.

V **THE PATHLESS** hrajete za bezejmennou lovkyni, která cestuje na tajemný ostrov porazit zlou kletbu a zachránit tak všechny a všechno. K dispozici máte luk, šípy a orla. Na ostrově je spousta terčů, které musíte trefovat a udržovat se tak ve flow pohybu. Do toho můžete využít orla pro překonávání příkopů nebo mírných sestupů z útesů. Celý tento pohyb je velmi dynamický a velmi návykový. A především tím hra vyniká mezi ostatními.


Celá hra se odehrává v otevřeném světě. Podobně jako v **Zeldě** musíte svět prozkoumávat, řešit různé rébusy, zabít velké příšery a osvobodit celý svět. Jednoznačně kvituji, že hra vás nevede za ručičku. Na vše si musíte přijít sami. Dokonce ve hře nemáte ani minimapu. Nejedná se o nic náročného – vše je postaveno tak, abyste odhadli, co asi přibližně máte dělat a kam se vydat dál. Náročnost rébusů nebo obtížnost velkých bossů se postupně zvyšuje. Vše se tedy naučíte za pochodu přirozenou cestou.

Příběhová linie hry je relativně krátká. Zkušený hráč ji může dohrát v řádu hodin. Tím ale nemáte hru dohranou na 100 %, protože vás čeká ještě sbírání amuletů a prozkoumávání zbytku světa. A o to rozhodně nechcete přijít, stejně jako

Ne, že by byla hra těžko ovladatelná na iPhone 12 mini, ale prsty vám budou překážet v prozkoumávání krásného světa. A to v tomhle případě nechcete.

o úžasnou orchestrální hudbu, která vám k tomu bude hrát.

Na novém MacBooku Air bylo hraní příjemné. Ovládání pomocí kláves nijak nekazilo zážitek z neuvěřitelně návykového pohybu po světě. I tak ale preferuji hraní na větších iPhonech nebo na iPadu. Ne, že by byla hra těžko ovladatelná třeba na iPhone 12 mini, ale prsty vám budou překážet v prozkoumávání krásného světa. A to v tomhle případě nechcete.

THE PATHLESS je jedna z těch her, které můžete hrát delší dobu, a vůbec vás neomrzí. Já ji dohrál po příběhové stránce a nyní pokračuji v prozkoumávání světa. A dokážu si představit, že si ji za rok zahraju znovu a budu stejně nadšený, jako poprvé. Dávám jednoznačný palec nahoru. Pokud máte rádi otevřené herní světy, rozhodně si **THE PATHLESS** zahrajte. 



Cena nebo kvalita?

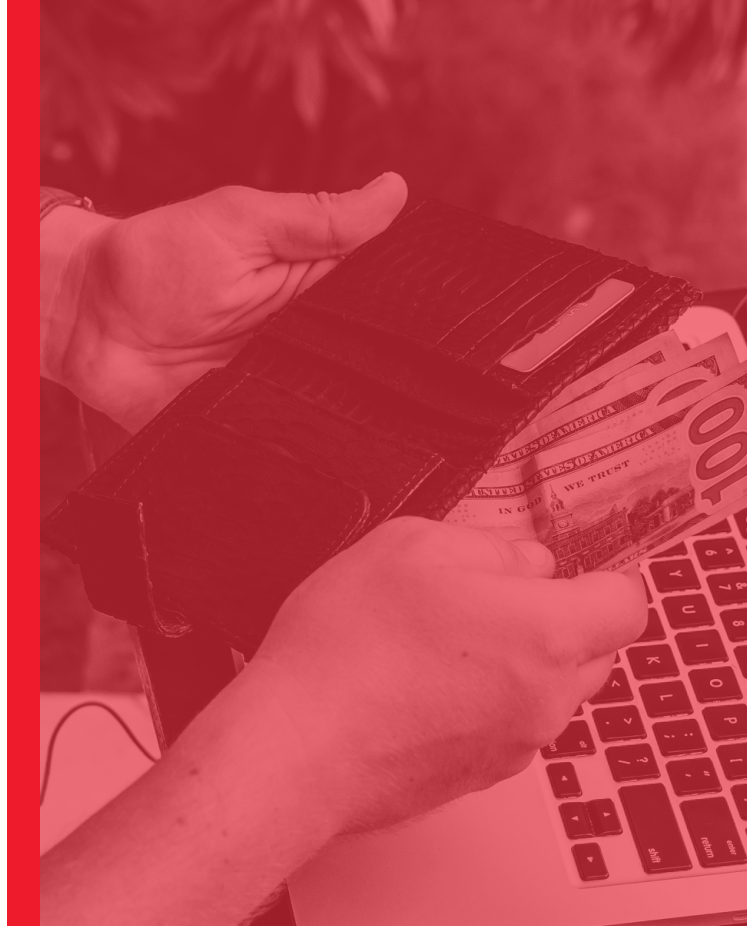
Magazín ■ Karel Oprchal

Je naprosto přirozené, že se nám nechce jen tak vzdávat těžce vydělaných peněz. Všichni máme potřebu utrácet co nejméně, nebo alespoň co nejlépe. Neznám nikoho, kdo by dobrovolně připlácel, když se zrovna nejedná o spropitné. To dávat musíme. Jenže, co když se ve skutečnosti vyplatí připlatit? Osobně jsem si mnohokrát vyzkoušel, že tomu tak je.

Co to vůbec znamená dobře utráct? Existuje špatné utrácení? A jak je to s takovou dobrou a špatnou investicí? Co si z toho vzít, když vám kamarád řekne, že to jsou vyhozené peníze? Záleží pouze na našich očekáváních. Co si představujeme, že dostaneme, když za určitý produkt nebo službu zaplatíme daný obnos peněz. Častá potíž je totiž v tom, že ekvivalentů jednoho typu produktu je nespočet, a my si přesto musíme podle něčeho vybrat. Pokud se jedná o rozdíl ceny na základě použitých materiálů nebo kvality zpracování, je to ještě relativně jednoduché. Pořádně komplikovat se to začíná teprve v momentě, kdy do toho vstoupí element značky, nebo snad zákon nabídky a poptávky, a vy najednou za téměř identickou věc musíte zaplatit i několikanásobně víc. Jak víme, cenu produktu ovlivňuje kombinace několika faktorů, jejichž neznalost může mít docela slušné následky na naše vnímání. Pojdme se na to podívat.

EFEKT PŘEDPOSLEDNÍ GENERACE

K napsání tohoto článku mě inspirovala přes rok trvající anabáze sluchátek mé sestry. Před nějakým časem dostala bezdrátová sluchátka značky Niceboj, která teprve pár let působí na českém trhu a je známá velmi nízkými cenami. Pokud si dobře pamatují, začali se sluchátka a dnes se jejich portfolio



rozrostlo podobně jako Xiaomi, takže od nich pořídíte všelijakou elektroniku, dokonce i ekvivalent kamery GoPro. Nízká cena a slušné recenze nás přiměly koupit právě tato sluchátka, protože, i když máme rádi Apple a já sám mám AirPods, kupovat tak drahý gadget desetiletému dítěti je celkem riziko. Nechci zde tvrdit, že kupovat levně je a priori špatně, protože to není pravda, ale musím přiznat, že se osobně značkám jako Niceboy snažím obloukem vyhýbat. Jejich extrémně rychlý růst a prapodivně nízké ceny s tvrzením, že jejich produkty jsou snad lepší než Beoplay, na mě prostě vůbec nepůsobí důvěryhodně. A to obzvláště v oblasti bezdrátových sluchátek, o nichž víme, jak strašně složitá je jejich výroba, pokud mají dobře fungovat. Možná je to intuice, ale můj skepticismus vůči těmto značkám se perfektně potvrdil.

Prvními náznaky vznikajícího problému, byla nutnost sluchátka několikrát znovu spárovat s telefonem, protože se nespojovaly jako pár, ale jako dvě oddělená bluetoothová zařízení. To je pochopitelně problém, protože pokud nemáte zařízení s AirPlay 2, iPhone vám zvuk do dvou zařízení najednou nikdy neodešle. Nové párování to nicméně dočasně vyřešilo, a sluchátka hrála na svou cenu opravdu docela slušně, byť potichu. Po pár měsících od koupě se ale jedno sluchátko definitivně odebralo

do věčných lovišť. Protože se snažím hledat vinu nejdřív u sebe, vymámil jsem ze sestry, že jí sluchátka párkrát upadla, tudíž jsem případ uzavřel jako vlastní chybu. Přesto jsme se sluchátka rozhodli reklamovat. K mému překvapení prodejce reklamaci uznal a poskytl nám úplně nový náhradní kus. Já, poučen a s vírou ve výrobní vadu, jsem čekal, že od teď všechno poběží jako po drátkách. Sluchátka se spárovala, dokonce hrála ještě lépe a hlasitěji, jen nabíjecí krabička byla pořád stejně papundeklová a cvakala stejně levně jako kapesní sada malovátek z drogerie. Skutečně – kvalita zpracování se s produktem typu AirPods ani zdaleka nedá srovnat. Zcela nečekaně se však opakoval naprosto stejný scénář. Opět po několika měsících používání přestalo jedno sluchátko hrát a prodejce opět uznal reklamaci. Tentokrát však sluchátka mé sestře nepadla...

Dostali jsme tedy v pořadí třetí nové balení, takže tato estráda dohromady Niceboy vyšla na zhruba 4 500 Kč. Protože blesk neuhodí dvakrát do jednoho místa, natož třikrát, absolutně jsem nepřipouštěl v úvahu, že by snad i tento kus neměl fungovat. No, jenže občas se i nemožné stane skutečností, tudíž se i u třetího páru sluchátek Niceboy Hive Pods opakoval identický scénář, my je potřeť reklamovali a dostali peníze zpět. Ač to ke konci byl spíš zábavný experiment než víra, že to vyjde, tentokrát jsme



sestře koupili sluchátka jiné značky, ještě levnější než Niceboy. I když tomu už vůbec nerozumím, v tomto případě přestala hrát dokonce obě. A ani se nespojují s telefonem. Klidně by to mohlo být rukama a mohli bychom sestře doživotně zakázat sahat na elektroniku, ale já na kletby a podobná proroctví nevěřím. Po zkušenostech s Niceboy a třech uznaných reklamacích prostě začínám být přesvědčen o tom, že vyrobit bezdrátová sluchátka levně je takřka nemožné. A nejen sluchátka, o ostatní takto složité elektronice to platí jakbysmet. A tak nám došla trpělivost a ještě před reklamací stávajících nefunkčních sluchátek jsme sestře objednali (i na základě recenze **Honzy Březiny**) sluchátka Jabra Elite 65t. To je zhruba dva roky starý, časem ověřený model o původní ceně necelých 5 000 Kč, který dnes pořídíte nový za zhruba polovinu. Je to o kus víc peněz než za Niceboy, ale pořád to není cena AirPodů (která nikdy neklesne). Jde o produkt renomovaného výrobce, který na rozdíl od pofidérního Niceboye vyrábí pouze sluchátka. Opět jsme si ověřili, že je mnohdy lepší koupit našlapaný starší model, než levný kus přímo z fabriky... A to se dá aplikovat snad úplně všude.

ZAPLATÍM SI ZA KVALITU

Vlastně bych tady mohl skončit, protože zkušenost jsem předal. Ale to nejde, znáte mě. Ono je to trochu

složitější... Odpíchnu se od shora uvedené myšlenky, že člověk musí mít o parametrech produktů znalost, aby pochopil, z čeho vychází jejich cena. Podobně jako jsem vysvětlil **v tomto článku pro Digit**, i Apple má svou cenovou politiku nastavenou na základě reálných výrobních cen svých produktů. To, jak se prodávají, je jen o schopnosti přesvědčit zákazníky o jejich výjimečnosti. Můžeme tento úspěch přikládat marketingu (viz slogan „Think different“) nebo faktu, že zákazník dostane regulérně funkční věc, ale to už je asi hodně věcí názoru. Přesto to však funguje. A když se podíváte na čísla nezávislých analytiků, zjistíte, že komponenty iPhone stojí v tuto chvíli přes 400 dolarů, o pětinu víc než v případě minulých generací, ale Apple už několik let nezvedl ceny. Je tedy nepopiratelným faktem, že kvalita je do jisté míry závislá na ceně, nebo naopak. Pokud chcete jít s prodejní cenou dolů, musíte sekat náklady – a naopak když chcete zvýšit kvalitu, nezbude nic jiného než zvednout prodejní cenu, a zákazníci se postupně určitě najdou.

Krásným protipólem Applu je v tomto případě Samsung a jeho letošní vypečená série **Galaxy S21**. Jak jistě víte, nové telefony S21 a S21+ jsou o stovky dolarů levnější než jejich předchůdci z roku 2020. To kromě pořádku v nabídce Samsungu dělá z těchto telefonů jednak mnohem kompetitivnější, ale taky



oholenější model. Telefony Galaxy S jsou odjakživa etalonem nejlepších technologií. Ani letos tomu není jinak, jen právě kvůli snížení prodejní ceny, k čemuž byl Samsung donucen trhem, muselo nevyhnutelně na pár místech dojít k downgradu. Krom toho, že přes všechny posměšky i Samsung nedodává nabíjecí adaptér, u obou telefonů dnes dostanete „pouze“ Full HD displej, zůstanete omezeni již nerozšiřitelnou pamětí 256 GB a model S21 je oproti S21+ dokonce z plastu – zřejmě aby se za cenu 799 dolarů vůbec vyplatilo prodávat telefon s nejnovějším procesorem Snapdragon 888 od Qualcommu. Fakticky o nic nejde a já jsem přesvědčen, že nové telefony jsou tím nejlepším modelem, který kdy opustil továrny Samsungu, ale je to učebnicový příklad toho, že kvalita je podmíněna cenou. To opačným směrem nefunguje.

Pokaždé, když jsme reklamovali sestřina sluchátka, jsem tak myslel na své AirPods. Já vím, že ani Apple není bez chyby a je mnoho uživatelů, co své AirPods taky reklamovali, ale když vám řeknu, co všechno ti má nebožáci museli zažít, nebudete věřit, že se ještě vůbec nabíjí. Pomineme-li, že mi jejich krabička několikrát omylem spadla na tvrdý povrch, mi sluchátka pravidelně padají při běhu, když si je chci neúspěšně lépe usadit v uších, a jednou jsem je v zimě dokonce ztratil ve sněhu, kde ležela přes

hodinu, a aby toho neměla dost, ještě jsem je tam přejel autem. Mohu říct, že moje AirPods zcela nezáměrně prošly tou nejhorší zkouškou odolnosti, kterou jim můžete připravit, ale na jejich funkčnosti není vůbec nic znát – pouze výdrž baterie po více než dvou letech už značně opadla a já si brousím zuby na AirPods Pro (nebo cokoli, co vyjde letos). Když už nic, tak AirPods jsou přesně ten produkt, který svou cenu do halíře obhájí. Zpracování je absolutně bezkonkurenční, hrají pro tuto kategorii tak akorát a vůbec se nemusíme bavit o jejich ovládní a používání, to bychom se opakovali. Hold zkušenosti se člověk učí a jedině učením a zjišťováním informací je postupně možné nenechat se opít rohlíkem. AirPods nejsou předražené.

NEJSME TAK BOHATÍ, ABYCHOM SI KUPOVALI LEVNÉ VĚCI

Je to klišé, ale nemůžu jinak a musím ho zopakovat. Ať už vedle sebe postavíte jakékoli dva na první pohled „identické“ produkty téže kategorie, avšak z opačných konců cenového spektra, nevyhnutelně musíte dostat dva úplně odlišné produkty, jakmile se podíváte blíže. Problém spočívá v tom, že když nevíte, kam koukat, můžete žít přinejmenším v mylné představě, že je ten dražší výrobce vydrhduch. Namátkou jako příklad uvedu reakci slečny,

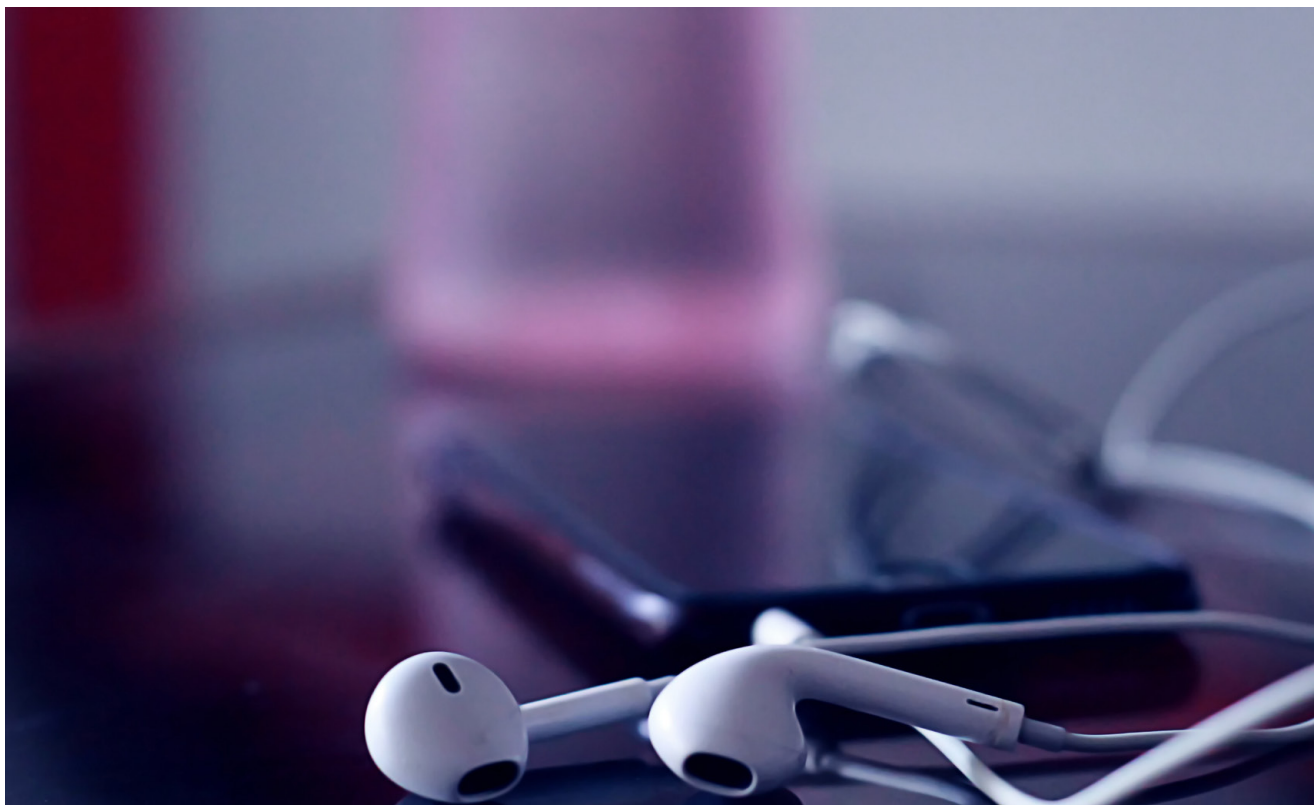


kerou doučuji na přijímačky. Ona i její bratr mají pochopitelně nějaké starší notebooky, aby se mohli učit, chodit na internet a hrát hry. Tyto notebooky už dnes nejsou kdovíjak výkonné a na základě jejich zpracování předpokládám, že už výrobce trochu osekal náklady. Ač ty počítače vypadají na první pohled solidně, kupř. jejich displej je z dnešního pohledu zcela otřesný. A není mu co vyčítat; pokud se jedná o počítače starší než 5 let, což určitě ano, nemůžeme čekat stoprocentní pokrytí **gamutu sRGB**, neřkuli P3, a jas 350 nitů, když to ani v ultrabooku z roku 2021 není standard.

Slečna si na displej kvůli skutečně nuzným parametrům stěžuje slovy, že ji to po setmění pálí do očí. A má naprostou pravdu, kvůli mdlým barvám způsobeným minimálním barevným rozsahem tohoto panelu převažuje modrý odstín, na který se v šeru nedá koukat. Potíž mám s tím, že po této stížnosti ještě dodává zobecněné přesvědčení, jež považuji

za mylné, že není zdraví prospěšné sedět u počítače ve tmě, byť se sníženým jasem. Všichni víme, že to dnes už zdaleka nemusí být pravda a je to převážně přežitkem. Pokud displej nezdravě neblíká, má dobře nastavené barvy a v noci vám zežloutne (viz Night Shift), dá se na počítači pohodlně pracovat ve dne v noci. Jenže této slečně nikdo nevysvětlil, proč zrovna její displej za moc nestojí. Nemusí vůbec tušit, že v notebooku taky může být kvalitní displej, nerozumí jejich základním parametrům a elementárním souvislostem, a tak logickou cestou dojde k úplně mylnému závěru, který zrovna v jejím útlém věku formuje skeptický pohled na svět. Samo o sobě to asi nepředstavuje žádnou pohromu, jen je možné, že se to nikdy neodnaučí a navždy bude věřit, že sedět večer u displeje je nepohodlné a nezdravé. Jako každý si pak nebude chtít připláctet, a tak klidně nemusí zjistit, jak vypadá skvělý – a zcela automaticky i dražší – displej. Často totiž jen kvůli nedostatku informací nabýváme


Klíčem je umět si vybrat. Říct si, proč věc chceme, abychom z ní měli radost, a nenechat se ovlivnit komentáři od lidí, kteří tomu rádoby rozumí.



dojmů, které jsou na hony vzdálené realitě, a sami si tak vytváříme naprosto zbytečné problémy...

Jediným řešením je objektivní empirický průzkum, na základě kterého si dáte dvě a dvě dohromady. Nízká či vysoká cena se zpravidla projevuje na více místech bez ohledu na to, o jaký produkt se jedná. Jsem přesvědčen, že produkty, s nimiž se běžně setkáte, jsou naceněny adekvátně nebo alespoň v mezích. Nemyslím si, že existuje něco předraženého, stejně jako nejde peníze „vyhodit“, špatně utratit nebo udělat špatnou investici. Všechno záleží přesně na výše zmíněných očekáváních a našem momentálním přesvědčení. Vědomě nikdy neuděláte špatnou koupi, když v době platby věříte, že konáte správně. Zda jste udělali chybu, ukáže pouze čas. Komentář o vyhozených penězích je pouhý názor jiného člověka, který má jiné zkušenosti a očekávání než vy. Ceny se různí naprosto všude – u oblečení, koberců, nábytku, aut, elektroniky, vánočních stromeků, stavby dálnice nebo šperků, je jen potřeba se vyznat a chtít tomu přijít na kloub. Proto, když vedle sebe postavíme zmíněné AirPody a třeba sluchátka od Niceboye, rozdíl musíme najít. Když si je definujeme, můžeme potom na základě naší ochoty a rozpočtu stanovit, zda jsme za ten či onen produkt připraveni dát požadované peníze. A upřímně řečeno, těch 1 500 Kč za Niceboy Hive Pods mi přijde v jeden

moment málo i hodně. Je to málo na funkční bezdrátová sluchátka, protože konektivita sežere velkou část jejich ceny, pokud má být dobrá, a zároveň je to hodně, když si vzpomenu na ty reklamace a všechny recenze **neznačkových** sluchátek, která se snaží napodobit velké kluky (AirPods, Beoplay atd.), ale nemají na to. Proč? Protože to v jejich cenové hladině zkrátka není možné. Za 1 500 Kč nedostanete to, co chcete. Ani dobrý zvuk, ani kvalitní zpracování, ani jistotu. Za tu cenu jděte do drátových sluchátek a budete neuvěřitelně spokojeni.

Cítát v posledním nadpisu totiž znamená, že s levnými věcmi je často víc starostí než s těmi dražšími, že nemám za každou cenu chtít víc za míň peněz (protože to často zavání průšvihem), ale také, že není hned nutné kupovat bezhlavě to nejdražší a chlubit se, že na to mám. Klíčem je jen umět si vybrat. Zdravým úsudkem na základě reálných dat, bez dojmů a fanatismu (i když je to mnohdy těžké). Říct si, proč to chceme, abychom z toho měli radost. Taky se nenechat ovlivnit komentáři na internetu od lidí, kteří tomu rádo rozumí, a radši se neobracet na asistenty prodeje a prodavače, ti nám vnutí i to, co nechceme. Vybírat musíme vlastní hlavou na základě vlastních potřeb a očekávání, bez doporučení. Víím, není to jednoduché, mnohdy to vyžaduje hodně čtení a přemýšlení, ale vyplatí se to. Doslova. 



Cloudové hraní & Google Stadia

Recenze ■ Jan Netolička



Dlouhé chvíle v karanténě se začínají projevovat. Netrpělivě čekám na druhou vlnu PlayStation 5, mezitím mi přišel nový MacBook Air a nostalgie z dětských let, kdy jsem nemocný ve volných chvílích trávil čas u formulí či jiné kultovní hře, se prohlubuje. I přes výkon nového čipu M1 si toho na mém MacBooku moc nezahrají, protože spousta her zatím není na macOS podporována.

Naštěstí je zde řešení. Řešení tak skvělé, že si teď své hry můžu zahrát kdykoliv a na čemkoliv, ať už mám u sebe iPhone, iPad či MacBook. Jedná se o službu od Googlu, která před nedávnem přišla k nám do Česka a umožňuje hrát hry přes cloud. Google Stadia.

CLLOUDOVÉ HRANÍ

Ze začátku by se určitě hodilo vědět co vlastně cloudové či streamované hraní znamená. Pro ty, co o této službě ještě neslyšeli, si pojdme vysvětlit, jak celá služba funguje. Cloudové hraní funguje podobným způsobem jako ovládání vzdálené plochy, na které byste měli spuštěnou hru. Hry se ukládají a spouštějí na dálku na vyhrazeném hardwaru poskytovatele a streamují se jako video do zařízení hráče prostřednictvím klientského softwaru (Google Stadia). Vstupy hráče se odesílají zpět na server a promítnou se do hry.

No prostě stejný princip jako u HBO GO či Netflixu, kde je film nebo seriál pouze sdílen. Proto vůbec nezáleží na mé výpočetní technice, grafice či paměti. I tu nejnáročnější hru tak můžete hrát i na 10 let starém PC. Jediné, na čem zásadně záleží, je rychlost internetu – o tom však později.



GOOGLE STADIA

Hned ze začátku vám sdělím, že jsem službu zkusil na iPhone SE, iPadu Pro a MacBooku Air. Jak jsem již zmínil, rychlost zařízení není vůbec důležitá. Nejdůležitější je zatím internet a u služby Google Stadia operační systém (na zařízeních od Applu služba není tak pohodlná). Platformu budu hodně srovnávat s nejbližší a nejznámější konkurencí GeForce NOW.

Hned při prvním spuštění Stadia je vidět, že Google uplatnil mnohaleté zkušenosti se streamováním a spravováním velkých serverů. Rozhraní i samotné spuštění her je na Stadii perfektně vyřešeno. Zatímco u GeForce NOW před každým hraním vidíte testování sítě, zde nic takového neprobíhá. Jednoduše si vyberete hru, kterou chcete hrát, klepnete na ikonu Play a ihned se spustí. Je navíc jedno, jestli se jedná o jednoduchou hru nebo velkou hru typu Destiny 2 nebo Cyberpunk 2077. Největší výhodou cloudových her obecně je fakt, že se žádná hra nestahuje, neinstaluje. Prostě kliknete a za pár sekund hrajete. Také se nikam nemusíte přihlašovat, stačí vám pouze jeden účet od Googlu, který již má snad každý.

NÍZKÁ ODEZVA JE KRITICKÁ ANEB NA RYCHLOSTI ZÁLEŽÍ

Jediný problém, který zatím vidím, je odezva. Ta může být ve většině her velmi zásadní. Řešení je naštěstí jednoduché, stačí rychlejší internet. Často za to může fakt, že jsou dnes cloudové herní servery velmi omezené (například v našich podmínkách má služba Google Stadia nejbližší server ve Frankfurtu), jakmile budou ve většině velkých měst v daných zemích, lze dosáhnout odezvy v rámci jednotek milisekund. To bude použitelné i pro virtuální a rozšířenou realitu, při které vás nebude bolet hlava.

Zkoušel jsem hrát hry přes všechna možná připojení. Nejhorší bylo překvapivě připojení LTE. U streamovaných her se totiž řeší latence připojení, kde je LTE velmi pozadu. Při hraní v rozlišení 720p (HD ready) mi služba spotřebovala až 4,5 GB za hodinu, při 1080p (full HD) až 12,6 GB a při 4K až 20 GB za hodinu.

Na nezatížené Wi-Fi s rychlostí 10 Mb/s se hrálo dostatečně. Mimochodem to je podle mě jedna z největších výhod Google Stadia. Konkurence vyžadovala minimální rychlost připojení 15 Mb/s.

Pro nejlepší zážitek ze hry doporučuji internet s rychlostí 35 Mb/s.



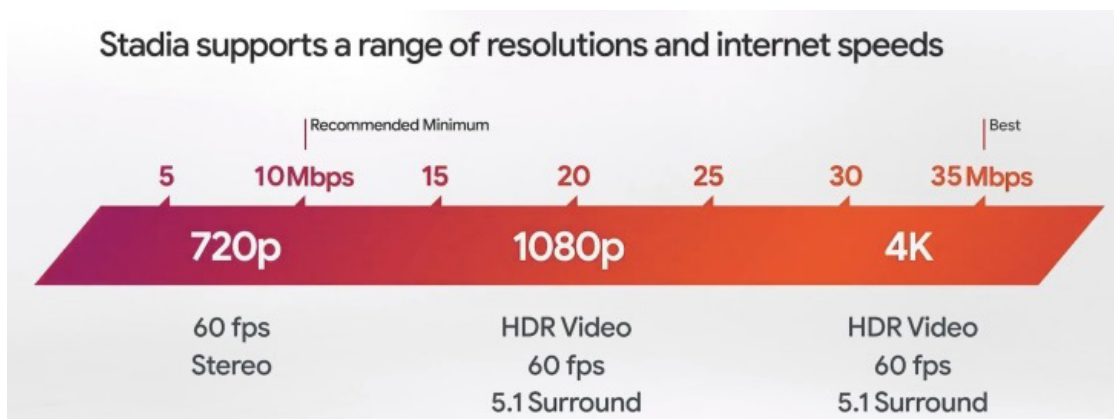
Kvalita obrazu s 10 Mb/s nebyla nejvyšší, ale žádná hra se nesekala. U Wi-Fi s rychlostí 20 Mb/s nebylo co řešit. Hra byla v opravdu hezké kvalitě a ve většině případů jsem nepoznal, že hru hraji přes internet. Při rychlosti 35 Mb/s dostanete video ve 4K HDR.

Změnu oproti PC hrám nalezneme v nastavení. Hráči si totiž vůbec nemohou nastavit kvalitu grafiky. Vše nastavuje přímo Google podle výše uvedeného odstavce.

Pro dokonalejší chod si lze představit i nějaké hybridní řešení, které bude omezenou část dat a výpočtů zpracovávat lokálně a většinu nejnáročnějších věcí pak v cloudu.

JAKÉ HRY SI ZAHRAJETE?

Každá konkurenční platforma se liší výběrem her. Google Stadia má o poznání menší výběr než například GeForce NOW, ale na druhou stranu disponuje těmi nejnovějšími novinkami na trhu, které konkurenci často chybí. Například Google Stadia podporoval francouzský Ubisoft hned při jejím oznámení, a proto si na Stadii zahrávejte třeba Assassin's Creed Valhalla nebo Immortals Fenyx Rising. Na své si přijdou také fanoušci sportovních her (NBA 2K20, PGA Tour 2K21), akčních adventur (Red Dead Redemption 2, Star Wars Jedi: Fallen Order), mlátiček (Mortal Kombat 11, Samurai Shodown), soulsovek (Sekiro: Shadows Die Twice),





stříleček (Doom Eternal, Serious Sam 4, Metro Exodus) či současných pecek (Cyberpunk 2077).

NA ČEM SI ZAHRAJETE

BĚHEM HRANÍ NA PC jsem klasicky používal klávesnici a myš. Jakmile jsem přešel na gamepad (DualShock z PlayStationu 4), tak se rovnou během hraní změnilo ovládání i ikony. Nebylo přitom potřeba žádného složitého nastavení.

NA TELEFONU je k dispozici možnost ovládat hry dotykem, což není zrovna pohodlné, protože většina her na to není stavěná. Po připojení gamepadu však s hraním nebyl sebemenší problém. Co se týče odezvy myši nebo gamepadu, je srovnatelná s GeForce NOW. Dá se hrát přímo v aplikaci od Googlu či v internetovém prohlížeči

NA iPadu si samozřejmě taktéž zahrajete, jediný rozdíl oproti telefonu je, že zatím aplikace není přizpůsobená pro iPady a dá se hrát pouze v internetovém prohlížeči.

U nás v České republice a na Slovensku je v současnosti streamování her **NA TELEVIZI** se službou Google Stadia těžko dostupné. Hraní by měla sice podporovat každá novější televize, k té však budete potřebovat multimediální centrum Google Chromecast Ultra a ovladač Stadia. Ostatní gamepady nejsou aktuálně podporovány. Ovladač Stadia se u nás zatím oficiálně neprodává, pořídit ho však můžete prostřednictvím zahraničních internetových obchodů.

TARIFY

Google Stadia v dubnu během pandemie začal nabízet tarif Base zdarma a na omezenou dobu také tarif Pro. Tím se povedlo nalákat nové uživatele, poslední statistiky z téhož měsíce mluví o milionu hráčů.

Na rozdíl od většiny konkurenčních služeb však Stadia přichází s jiným obchodním modelem. Nestačí vám totiž pouze předplatné Google Stadia, jehož placená verze Stadia Pro momentálně stojí 259 Kč měsíčně, ale jednotlivé tituly si musíte také koupit. Naproti tomu například konkurenční xCloud nabízí knihovnu s více než 300 hrami za 239 Kč měsíčně bez nutnosti cokoli dále platit.

Kromě předplatného Stadia Pro však Google nabízí také tarif zdarma, ve kterém však výsledný obraz omezí pouze na rozlišení full HD. Stadia Pro pak podporuje rozlišení 4K s 60 fps, HDR a prostorovým zvukem. V obou případech si však hry, které chcete prostřednictvím Stadia hrát, musíte koupit v obchodě Google Stadia. Výhodou předplatného Stadia Pro je kromě vyšší kvality obrazu i zvuku také knihovna několika desítek her, mezi nimi například Celeste, Gylt, Hitman 1, Superhot či Jotun, Formule 1 2020, které si už nemusíte kupovat. Google chce nabídku her v tarifu Stadia Pro bez dalších poplatků rozšiřovat.

GEFORCE NOW

Situaci Googlu komplikuje i fakt, že mu stále přibývá konkurence. Již před pěti lety se rozběhla



betaverze služby GeForce NOW od společnosti NVIDIA, která na rozdíl od Googlu nebudí takový rozruch. Především však umožňuje využívat titulů, které máte zakoupené přes služby jako Steam, Epic Games Store a nově u vybraných her i GOG. Nabízí také členství zdarma, v jehož rámci ale při vyšší vytiženosti služby musíte na hraní čekat ve frontě.

Placený tarif vyjde o něco levněji než u Googlu, zaplatíte 139 korun měsíčně. GeForce NOW funguje na PC, Macu či Chromebooku. Služba měla ostrý start v únoru 2020 a ve stejný měsíc ohlásila milion registrovaných hráčů. Již zmíněnou nevýhodou je potřeba rychlejšího internetu.

BUDOUCNOST

Jak jsem již zmínil, místa na zlepšení herního zážitku je více než dost. Jak toho vývojáři mohou docílit? Šéf Ubisoftu si dokonce myslí, že streamovací služby zcela nahradí herní konzole. Může tomu nasvědčovat fakt, že rychlost internetu se globálně zvyšuje. Například v USA je už průměrná rychlost připojení k internetu kolem 20 Mb/s a Jižní Korea se pyšní průměrnou rychlostí internetu téměř 29 Mb/s. Za deset let by tyto průměrné rychlosti měly být klidně desetinásobné.

Pokud bude mít průměrná internetová přípojka rychlost v oblasti stovek Mb/s, není problém v reálném čase přenášet streamy ve 4K a 8K. Je jasné,

že zpracování 3D grafiky v cloudu je efektivnější a umožní to i přechod na paušální hraní her. Je snad PlayStation 5 poslední generace herních konzolí?

SDÍLENÍ GPU

Navrhovanou metodou pro zlepšení škálovatelnosti streamování her je plánování zdrojů adaptivní grafické jednotky (GPU). Většina poskytovatelů cloudových her používá vyhrazené GPU pro každou osobu hrající hru. To vede k nejlepšímu výkonu, ale může to plýtvat zdroji. S lepšími algoritmy plánování zdrojů GPU, pokud hra zrovna plně nevyužívá GPU, lze výpočetní výkon použít pro více hráčů současně. V minulosti nebyla virtualizace GPU používána kvůli horšímu výkonu algoritmu plánování zdrojů. Byly však vyvinuty nové algoritmy správy zdrojů, které umožňují využít až 90 % původní energie GPU, i když jsou rozděleny mezi mnoho uživatelů.

PŘEDPOVÍDÁNÍ


Algoritmy by mohly být použity k předpovědi dalších kroků hráče, které by mohly překonat dopad latence v cloudových herních aplikacích. Majd Bakar, vedoucí inženýr společnosti Stadia, předvídal budoucí možnost použití takového konceptu k „snížení latence do té míry, že v podstatě zmizí“, přičemž tento koncept označil jako „negativní latenci“. To by bylo již velmi zajímavé a nemyslím si, že se stále rostoucím výkonem strojů by následné výpočty všech možných voleb hráče byly nereálné.

Streamování her také zjednoduší pokrytí různých platform (televize, přenosné herní konzole, telefony, tablety a další) a zjednoduší vývoj her pro větší množství uživatelů.

S nasazením cenově dostupných paušálů za streamované hraní také více méně pomalu skončí pirátství, podobně jako se to stalo u hudby a začíná se to projevovat i u filmového (seriálového) průmyslu díky službám, jako je Netflix.

Lze předpokládat, že se největší streamovací herní platformou stane Steam, který už streamování her vyvíjí několik let, a to nejen pro použití v lokální síti, ale i přes internet s využitím vašeho vlastního počítače jako „serveru“.

Na závěr bych jen napsal, že budoucnost tato technologie určitě má. Je zde, ale určitě pár věcí, které je potřeba neustále vylepšovat. Podpora na zařízení s iOS zatím není nejlepší a hraní v Google Chrome má také menší problémy.

Určitě doporučuji vyzkoušet nabízený měsíc zdarma k ověření, zda vám malé nedostatky vadí natolik, že se vám zatím předplatné nevyplatí. 

NEXT

