

iPure^{CZ}



INTERVIEW:

Canoopsy | Z třináctky na třináctku | **Zvukové aplikace**
| Apple **dělá chyby** | **Drak**, jakého jste neviděli



iPure.cz 239/2022, šestý ročník | **Šéfredaktor a zakladatel:** Filip Brož

Redakce: Jan Březina, Jan Pražák, Marek Hajn, Daniel Březina, Jura Ibl, Karel Oprchal, Jan Netolička, Karel Boháček, Martin Adámek, Jakub Michlovský, Jakub Dressler

Editor: Marek Nepožitek | **Grafická úprava a sazba:** Cinemax, s.r.o., www.cinemax.cz

iPurecz, s.r.o., IČ: 06481663 | **Kontakt:** redakce@ipure.cz

Den jako korálek

Editorial ■ Karel Oprchal

Stalo se mi to vůbec poprvé. Na účet mi od někoho měly přijít peníze za jakousi zakázku, jenže já jsem se spletl v čísle a ty peníze odešly někam jinam. V těchto případech jsem byl vždycky extrémně obezřetný a jak při zadávání účtu při platbě, tak při posílání čísla někomu jinému jsem vše po sobě několikrát zkontroloval. Svoje číslo navíc znám nazpaměť! Ale když se daří, tak se daří, já mám poslední dobou plnou hlavu deadlinů a studia, a prostě jsem jednal zbrkle.

Taková událost není pochopitelně ničím jiným než připomínkou, jak důležité je naučit se žít v přítomném okamžiku a nenechat se unést v myšlenkách a obavách, nenechat na sebe dopadat stres, byť všichni víme, jak těžké to většinou je. Život je potom mnohem jednodušší a vy si uvědomíte, že jste stejně dělali mnoho toho povyku zbytečně. Téměř všechny „problémy“ se totiž dají řešit i jinak, dají se přesouvat, různě ohýbat a taky se dají nechat zmizet, když to člověk přehodnotí úplně. Především většina z nich není tak vážná, jak tvrdí ostatní a jak se to na první pohled zdá. I když jsou to vaše peníze na cizím účtu... Fakt je ten, že kdyby nebylo problémů, život by byl strašná nuda a jen by nám utekl mezi prsty. „Jaký má pak smysl žít, když necítíte, že žijete?“ zaznělo kdysi v bondovce Jeden svět nestačí.

Kéž je vám tedy i tento iPure zdrojem inspirace, čili pořádného množství problémů, jimž se budete muset postavit jako muž!





@can

Canoopsy: „Inspiraci čerpám odkukoliv“

Interview ■ Jan Pražák a Karel Oprchal

Když se nám nedávno podařilo otevřít rozhovory se zajímavými osobami, řekli jsme si, že se podíváme i do sféry YouTube. Mezi zajímavé osobnosti ze zahraničí patří i Canoopsy. Klučina, který má designově propracovaná videa a je takovým umělcem mezi všemi youtubery. Je známý jemnou hudbou, kontrastní žlutou barvou nebo netradičními nápady, jako třeba když vzal svůj pracovní stůl ven na ulici, což po covidu bylo více než pochopitelné. Používá jednoduchou srozumitelnou angličtinu, které porozumí i méně zdatný jedinec. S více než čtvrt milionem sledujících nepatří mezi ty nejznámější youtubery, ale rozhodně stojí za zmínku a dle mého patří k těm nej kreativnějším. Jeho videa vám také poskytnou dobrý pohled na to, jak konkrétní zařízení používat v praxi. Přečtěte si rozhovor s Isaacem.

oopsy



Ahoj Isaacu, prosím, představ se našim čtenářům. Kdo stojí za značkou Canoopsy?

Ahoj, jmenuju se Isaac, ale lidé mě na YouTube a všude jinde spíše znají jako Canoopsy. Vše, co právě dělám, dělám sám a soustředím se především na tvorbu obsahu o životním stylu ve spojení s technologiemi.

Na základě tvých recenzí produktů Apple usuzuji, že je máš skutečně rád. Jaká byla tvá cesta do světa Applu? Pamatuješ si první moment?

Ano! Miluju Apple! Jeho produkty byly součástí mého života, co si jen pamatuji. Můj první produkt byl jeden z těch klasických barevných iMaců G3 v odstínu Bondi Blue. Od té doby jsem Applem posedlý. Jakmile jsem ale dostal svůj první iPod Touch, zamiloval jsem se úplně.

Změnil ti Apple život? Pokud ano, jak?

V mnoha ohledech! Když jsem odmaturoval, ucházel jsem se o práci v místním Apple Storu a byl jsem odmítnut. To mě ale donutilo udělat si z tvorby videí na YouTube hlavní práci a prioritu. Krom toho mi produkty Apple umožňují dělat všechno, čím se právě živím.

Jaké produkty používáš poslední dobou? Co je tvůj současný setup? Z tvých videí jsem sice získal určitou představu, ale ne všichni naši čtenáři všechna tvá videa viděli...

Mými hlavními produkty jsou 14" MacBook Pro, keramické Apple Watch Series 5, 11" iPad Pro a iPhone 13 Pro Max.

Co děláš kromě tvorby videí a studia na univerzitě? Jaké máš koníčky?

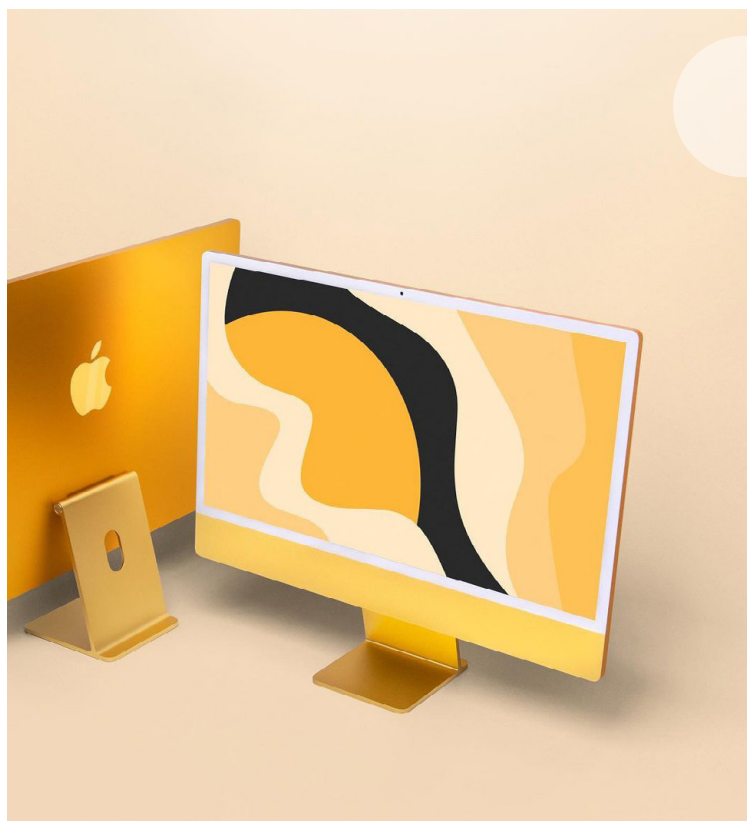
No... Tipuju, že jsem momentálně tvůrce na plný úvazek. Provozují taky vlastní web, internetový obchod a mediální společnost. Také příležitostně tu a tam dělám různé designové zakázky a podílím se na několika přísně tajných kreativních projektech. Co se ale týče mého soukromého života a ne práce... Řekl bych, že práce zabírá většinu mého života. Miluju ale běh, hudbu, sbírání starých vinylů a kazet, kreslení a vaření.

Jak tvá studia ovlivňují tvé tapety, které vytváříš? Odkud čerpáš inspiraci?

Inspiraci čerpám odkudkoli. Hodně mě inspiruje Toronto tím, že je to tak sverepé a rozmanité město. Jeho komunita umělců, designérů a obecně tvůrců



Menthol
Waves - Wallpaper Pack
www.canoopsy.media



Ano! Miluju Apple! Jeho produkty byly součástí mého života, co si jen pamatuji. Můj první produkt byl jeden z těch klasických barevných iMaců G3 v odstínu Bondi Blue.

je neuvěřitelná, potkal jsem tu plno úžasných lidí. Moje vzdělání studenta marketingu a designu vyloženě neutváří moji práci jako takovou, ale naučilo mě uvažovat kreativně.

Jak dlouho ti trvá vyrobit jedno video? Moc se mi líbí tvůj design, byla to jedna z prvních věcí, kterých jsem si všiml při sledování tvých videí. Je jednoduchý, ale nezaměnitelný hned na první pohled.

Děkuji moc! Upřímně, už se mi to podařilo nějak zautomatizovat, od začátku do konce dovedu dát jedno video dohromady za 24 hodin (ovšem za předpokladu, že sotva jím a spím...).

Co je tvým nejoblíbenějším produktem vůbec? A který je od Apple?

iPad Pro. Bez debat. Změnil mi život v celé řadě ohledů.

Tvoje nejoblíbenější aplikace, bez kterých si nemáš představit život? Zkusme tři.

Procreate na iPadu, Final Cut na Macu a Poznámky a Diktafon na iPhoneu. Jsem prostý muž!

Svůj iPad používáš skutečně hodně. Jaký setup ve spojení s iPadem je tvůj nejoblíbenější? Jaká verze iPadu, s klávesnicí nebo bez, jaká barva? Tipuju, že taky hodně skicuješ a kreslíš, takže iPad asi hodně ovlivnil i to, jak pracuješ, relaxuješ nebo třeba čteš...

11" iPad Pro, Magic Keyboard, Apple Pencil. To je perfektní combo! Je to úžasně všestranné a kouzelné zařízení, používám ho při velkém množství své tvůrčí činnosti, konzumaci obsahu i té „nudné“ práce typu vyřizování emailů.

Pokud by v ideálním světě měly všechny dosud vydané iPhone stejnou baterii a fotoaparát, který model by sis vybral?

Upřímně řečeno, ve své hlavě hodně osciluji mezi touhou po maličkém iPhone s foťákem a výdrží baterie iPhone 13 Pro Max a užívání si velikosti a celkového provedení 13 Pro Max. Malý iPhone by mi asi nevalil. 



Z iPhoneu 13 Pro na Max

Magazín ■ Filip Brož

Zase si budu sypat popel na hlavu. Opět jsem změnil svůj názor! Myslel jsem si, že tyhle řádky nikdy psát nebudu. Ještě ke konci loňského roku jsem se na stránkách našeho magazínu dušoval, že iPhone 13 Pro je ta správná velikost a že Max nechci, ani nepotřebuji. A co myslíte? Uběhlo pár měsíců a Brožovi to zase nedalo. Vedle mě leží nový zelený iPhone 13 Pro Max a rovnou ve variantě 512 GB. Proboha, proč?



Ano, s iPhonem 13 Pro jsem byl spokojen. Po předchozí zkušenosti s iPhone 12 mini to byla super změna a zkušenost. Myslel jsem si, že 13 Pro je ta správná velikost. A o velikosti to bohužel je. Od ledna jsem lehce změnil workflow a pracovní činnosti. Zjistil jsem, že na iPhonu trávím čím dál více nejen osobního, ale především pracovního času.

PRO KONTEXT

Vždy jsem používal velké iPhony, tedy od dob iPhone 6 Plus. Zlom přišel loni v létě, kdy jsem na pár měsíců vyzkoušel iPhone 12 mini a následně se rozhodl pro iPhone 13 Pro. Asi víte, že jedinými rozdíly mezi velkým a malým Pro jsou velikost displeje a výdrž baterie. A právě tohle pro mě začalo být zásadní. Spolu s tím i počátek nedostatku místa.

Během jara jsem přišel na to, že 90 % pracovních činností dělám na iPhonu. iPad nebo MacBook беру do ruky jen na psaní textů a stříh videa. Dokonce i fotky na Instagram již upravuji z větší části na displeji iPhonu pomocí aplikace Adobe Lightroom. Při vypjatých dnech se mi dokonce začalo stávat, že jsem s baterií klesl k 20 %. Samozřejmě jsem mohl více a častěji

nabíjet, ale nechtěl jsem o tom moc přemýšlet a hledat zdroje.

MOJE WORKFLOW S IPHONEM

Asi jako každý uživatel, i já začínám den na iPhonu. Po probuzení si nasazuji hrudní pás a kontroluji pomocí aplikace mySASY stav organismu a připravenost na trénink. Následně mrknu na nejdůležitější notifikace a jdu s dcerami do školky. Následně mě iPhone provází po celý den.

Obvykle ráno vyřizuji veškerý marketing a sociální sítě. Upravím a připravím jednu fotku na svůj osobní Instagram. Už několik let používám Adobe Lightroom a jsem rád, že stejné funkce jsou na iPadu, iPhonu i Macu. V zásadě je jedno, jaké zařízení použiji. A to chci zdůraznit! iPhone je pro mě pracovní lopata, kterou na podzim opět vyměním.

Na iPhonu vyřizuji většinu emailů, zpráv a další korespondence. Přidávám nové příspěvky na Twitter i Facebook. Pomocí iPhonu platím veškeré faktury a osobní platby. Během dne také hodně poslouchám podcasty, audioknihy a hudbu. iPhone stále používám jako primární fotoaparát i nahrávací zvukové zařízení pro svá videa na YouTube.



Na poznámky a připomínky mi slouží aplikace Obsidian, kterou jsem si velmi oblíbil. Během dne v ní trávím hodně času. Rovněž tak ve Stravě, kde kontroluji svůj trénink a inspiroji se ostatními. Na iPhonu se i nadále učím angličtinu pomocí aplikací Duolingo a Gymglish. Nechybí ani navigace pomocí Waze nebo kancelářské činnosti a dokumenty skrze Dropbox.

Je toho mnohem více, co na iPhonu dělám, a to jsem nezmínil to nejdůležitější. No jasně, telefonování. Nesmí chybět ani nějaká řízená konzumace obsahu a práce s daty. Hodně času trávím na Safari a hledám, co aktuálně potřebuji.

Suma sumárum, iPhone je moje hlavní pracovní zařízení. Jakmile potřebuji práci s okny, více daty nebo něco speciálního, například stříh videa nebo přípravu článků na web iPure.cz, pak sahám po iPadu či Macu. Na iPhonu hodně sleduji i videa na YouTube a sem tam i nějaký film či seriál, zvláště společně s dětmi, když například někde čekáme.

Tohle všechno jsem dělal i na iPhonu 13 Pro. Všiml jsem si, že mi však začíná docházet místo. Měl jsem 256GB variantu a nechci se moc omezovat. Mohl bych něco smazat, ale raději jsem rovnou sáhl po 512 GB a zároveň omrknul novou alpsky zelenou barvu. Spojil jsem příjemné s užitečným.

UŽ ZASE JEN MAX?

Nejspíš ano. Mnoho let jsem byl spokojený s velkými plackami a pěl jsem na ně ódu. Zkušenost s 12 mini a 13 Pro беру jako velmi užitečnou. Mohu na nich bez problémů dělat ty samé činnosti, ale musím se někde omezit – menší plocha a horší výdrž baterie.

Výhodou menšího telefonu je samozřejmě i kompaktnost a skladnost, zvláště při běhání. V tomhle měl 13 Pro jasnou výhodu, avšak minulý měsíc jsem pořídil nové šortky s ledvinovým pásem, kam se Max vejde jedna báseň. K tomu také nový pás, kde s velkým iPhonem není problém. iPhone sice váží o něco více, ale zase mi poskytne větší užitek. Na iPhone lépe vidím a především toho vidím více. Když už to má být moje hlavní zařízení, tak se vším všudy.

NESMRTELNÁ BATERIE?

Čeho jsem si všiml hned první pracovní týden, je lepší baterie. iPhone 13 Pro Max snad nelze ani vybit a ještě ani jednou se mi nestalo, že bych klesl být jen na 30 % kapacity. Myslel jsem si, že to nebude tolik patrné, ale je. Kapacita je opravdu znát. Mnoho lidí s větším iPhonem vydrží klidně i dva dny, možná i více.



iPhone 13 Pro Max snad nelze ani vybit a ještě ani jednou se mi nestalo, že bych klesl byť jen na 30 % kapacity. Myslel jsem si, že to nebude tolik patrné, ale je. Kapacita je opravdu znát.

A CO KAPACITA?

Vůbec poprvé mám stejnou kapacitu SSD disku jak na MacBooku, tak i iPhonu. Je to k nevíře, kam jsme se posunuli. Stále mám v živé paměti, kdy jsem na prvních iPhonech měl 8 či 16 GB volného místa. Pak jsme přešli na 32 až 64 GB. 512 GB byl pro mě vždy totální nesmysl a nyní? Více dat, více aplikací, více všeho. Když je možnost, tak proč se krotit. Většina uživatelů samozřejmě 512 GB vůbec nepotřebuje. Vždy volte dle svých priorit a možností.

ZELENÁ BARVA

Musím říct, že mě potěšila i nová barva – alpsky zelená. iPhone sice po pár dnech putoval do většího krytu Peak Design, ale i tak zelená vypadá moc hezky. Je to zase nějaká změna. Rychle to přestane vnímat, ale pocit nového zůstane. Ač neříkám, že modrá byla špatná. Opět je to hodně subjektivní.

Parametry? Vše zůstává při starém. Tři čočky, filmový režim, makro, ProMotion nebo rychlý čip. S iPhone 13 Pro Max nic není problém, stejně jako s menší variantou a ostatně i dalšími iPhony. Krásné a ostré fotky, plynulost aplikací a nádherný obraz. Vůbec se nemusíte bát na iPhonu sledovat filmy či jiné seriály.

KONEČNĚ SPOKOJEN?

Doufám, že ano. Ostatně nic jiného mi ani nezbyvá. iPhone je pro mě primární pracovní lopata. Jak už jsem avizoval, v zásadě bych dokázal fungovat pouze na iPhonu. Texty bych musel diktovat a videa stříhat na v LumaFusion. Šlo by to, ale za cenu nějakého kompromisu a omezení. Ono je fajn během dne střídat pracovní zařízení a způsoby práce. Je to změna a změna je život. iPhone 13 Pro Max můžete koupit na stránkách [iStores.cz](https://www.ipure.cz). 



Mobilní aplikace na tvorbu zvuku a hudby

Návod ■ Michal Rada

Pokračujeme v našem seriálu o tvorbě a střihu zvuku na Apple. V prvním díle jsme hodně probrali teorii a hardware a teď se konečně podíváme na aplikace, se kterými si můžeme hrát. Začneme našimi mobily a tablety a přidáme k tomu pár reálně využívaných workflow.

V prvním díle našeho seriálu jsme si řekli hodně o hardware a jeho možnostech. Rozebrali jsme historii i současnost mikrofونů na našich jablčných kra-
bičkách a už tedy víme, že až na hyperprofesionál-
ní studiové nároky nám pro velice kvalitní záznam
zvuku a mluveného slova bohatě postačí mikro-
fon našeho iPadu nebo iPhoneu, u MacBooků tomu
bohužel stále tak není, ale na to jsme si stěžovali
už minule. Nicméně mobilní zařízení s sebou nosí-
me všude a vždy a pro běžnou reportážní práci nám
postačí. Pokud pak budeme chtít nahrávat třeba
hudební nástroje, nebo složitější 3D zvukovou scénu,
vezmeme s sebou i externí mikrofون.

Do iPadu můžete připojit jakýkoliv externí mikro-
fon, a to buď přímo přes kabel USB-C, přes USB-C
Hub, nebo univerzálním kabelem. Tak třeba kabe-
ly InCharge s šesti koncovkami vám umožní pro-
pojit mikrofون s Micro-USB přímo do portu USB-C
vašeho iPadu. Jelikož moderní digitální mikrofo-
ny už naštěstí mají USB-C, protože si i jejich výro-
ci konečně všimli, jde to ale i snadněji. Samostatnou
kapitolou jsou pak mikrofony přímo připojitelné
na tělo iPhoneu přes Lightning nebo USB-C na iPadu,
i o nich jsem mluvil minule.

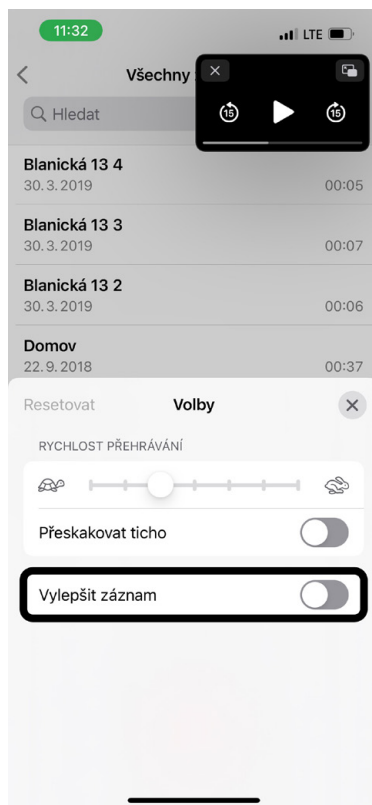
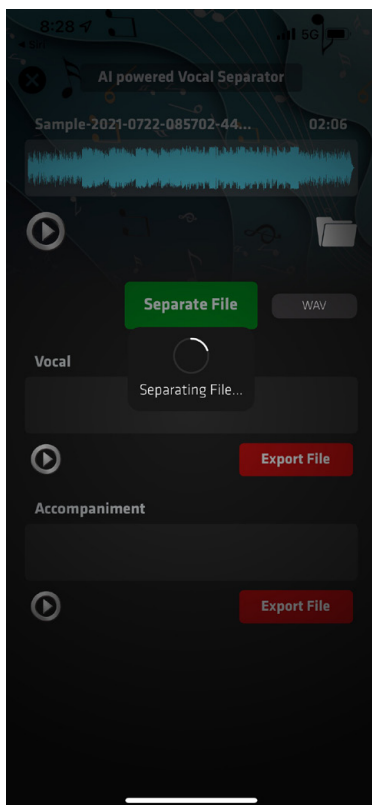
Máme tedy mikrofون, či dokonce více mikrofونů,
a teď jdeme hledat aplikaci pro záznam a střih zvuku.

PALUBNÍ NÁSTROJE – DIKTAFON A GARAGE BAND

Samozřejmě začneme již v samotném systému iOS/
iPadOS. Ten má pro práci se zvukem dva nástro-
je. **DIKTAFON** je takový jednodušší záznamník zvuku
a **GARAGE BAND** je pak kanón na zvuk a hudbu.

Začneme záznamníkem. Tenhle otloukánek byl
ještě před několika lety doslova za trest a praktic-
ky nikdo ho nepoužíval. On totiž moc dobře nefun-
goval, neuměl skoro nic zajímavého a jeho ovládání
také nebylo dvakrát moderní, takže se není co divit.
Ale doba pokročila, a tak dnes i s **DIKTAFONEM** může-
te dělat zajímavé věci.

Uživatelské rozhraní **DIKTAFONU** je dost podobné
klasickému designu systémových aplikací se složka-
mi, zde ale bohužel chybí třeba složka Nezařazené,
takže je to stále trochu nepřehledné. Díky posled-
ním verzím můžete vytvářet jednotlivé slož-
ky a do nich vkládat jednotlivé zvukové zázna-
my. **DIKTAFON** využívá interní kodek Apple M4A, ale
naštěstí umí i stereo a CD kvalitu, takže nahrávání
je skoro bezztrátové, co se týče kvality. Pokud chce-
te ale opravdu bezztrátový zvuk, poohlédněte se
prostě po jiné aplikaci. Účelem **DIKTAFONU** jsou pri-
márně hlasové poznámky a rychle si něco nahrát,
tomu jsou přizpůsobeny i funkce. Hned v sezna-
mu můžete jedním tlačítkem spustit záznam zvuku,



dokonce si jednoduše můžete udělat i zkratku pro automatické nahrávání, tu jsem si ve **ZKRATKÁCH** udělal, a mám tak dva nové hlasové příkazy Siri: „**RECORD AUDIO**“ a „**PLAY LIST RECORDING**“.

V seznamu jednotlivých souborů vidíte buď jejich názvy, nebo místo, kde jste je nahráli, které se uloží místo názvu (to lze změnit v nastavení). Dále vidíte datum a čas a délku a máte k dispozici pár tlačítek s funkcemi. Kromě těch běžných je zde třeba tlačítko **VOLBY PŘEHŘÁVÁNÍ**, díky kterému si můžete změnit rychlost přehrávání, což se hodí třeba u přednášek, nebo si zapnout přeskokování ticha, takže pak uslyšíte jen to, co slyšet chcete (také velice užitečná funkce) a třetí volbou je **VYLEPŠIT ZÁZNAM**, což vám upraví nekvalitní nahrávku, nebo třeba v rozhovoru v kavárně zvýrazní hlasy mluvčích. To se také hodí, i když ostatní aplikace specializované na tyto funkce to umí podstatně lépe. Pod obligátním tlačítkem s funkcemi máte možnost zvuk kopírovat, což se hodí pro vložení do nějakého audio editoru, nebo klasicky sdílet, ale je zde i možnost **UPRAVIT ZÁZNAM**, **OBLÍBENÉ**, nebo přesun do některé složky v **DIKTAFONU**.

Úpravy záznamu v **DIKTAFONU** jsou primitivní a základní, ale spouště uživatelů postačí. Ve skutečnosti umí pouze vybrat úsek a ten buď vystříhnout, ořezat zbytek, nebo jej nahradit nahrávkou

z mikrofonu. A můžete samozřejmě přidávat novou nahrávku i na konec či na libovolné místo záznamu, to se také hodí. Možnosti editace jsou tedy základní, nicméně pokud chcete jen ořezat něco z nahrávky přednášky, bude vám to stačit. Záznamník si rozumí s interními i externími mikrofony, ale třeba na takový příposlech sluchátky u interního mikrofonu zapomeňte.

A co **GARAGE BAND**? O této aplikaci se dočtete vagoně článků a návodů, většina z nich se ale točí kolem mixování hudby. **GARAGE BAND** je ale i překvapivě výkonným zvukovým záznamníkem. Stačí jen aplikaci spustit a ve výběru nástrojů zvolit **AUDIO RECORDER**, což je rozhraní pro práci s externím zvukem. Otevře se vám celkem přehledná obrazovka se stopami, ovládáním nahrávání a přehrávání a metronomem, a hlavně s nástroji na úpravu zvuku. Kromě pitchu a kompresoru si nastavíte třeba i efekt echo, nebo průraznost nosného tónu, nebo toleranci odhlučnění nežádoucích zvuků, nebo si přidáte nějaký více či méně úchylný efekt.

Výhodou je, že **GARAGE BAND** umí, narozdíl od **DIKTAFONU**, pracovat s více stopami a ty různě mixovat a kombinovat atd. Kromě zvukových stop či nahrávek nástrojů můžete využívat i další funkce hudebního editoru, ale o skládání hudby v **GARAGE BAND** zase v jiném článku.



DALŠÍ CHYTRÉ DIKTAFONY

Obecně můžeme aplikace pro záznam zvuku rozdělit na dvě hlavní skupiny. První tvoří záznamníky, tedy jakési chytřejší diktafony, které využíváme například pro nahrávku přednášek nebo lekcí, pro jednodušší rozhovory, nebo když si potřebujeme jen tak zapsat hlasovou poznámku. Druhou pak tvoří profesionální záznamníky a editory zvuku, které využijeme zejména při tvorbě podcastů nebo nahrávání hudby či profesionálního rozhovoru – třeba pro rozhlasové vysílání.

První skupina je oblíbená pro svoji rychlost a funkce spojené s dodatečným obsahem ke zvukovému záznamu. Jako dva skvělé příklady si můžeme zmínit aplikace **NOTED** a **ALONE DICTAPHONE**. Přestože se nepochybně obě tyto aplikace dají použít například pro nahrávku podcastu nebo rozhovoru, jejich primární účel je jiný. Jde o hlasové poznámky a k nim připojený obsah, jako jsou odkazy, textové poznámky, fotografie, ale především časové značky. Právě časové značky jsou asi nejužitečnější funkcí takových záznamníků a je to ta funkce, pro které je budete mít rádi. **ČASOVÁ ZNAČKA** je funkce, kdy si kdekoli buď při nahrávání, nebo až při přehrávání daného zvukového záznamu, můžete zvýraznit určité místo související s konkrétním časem v záznamu.

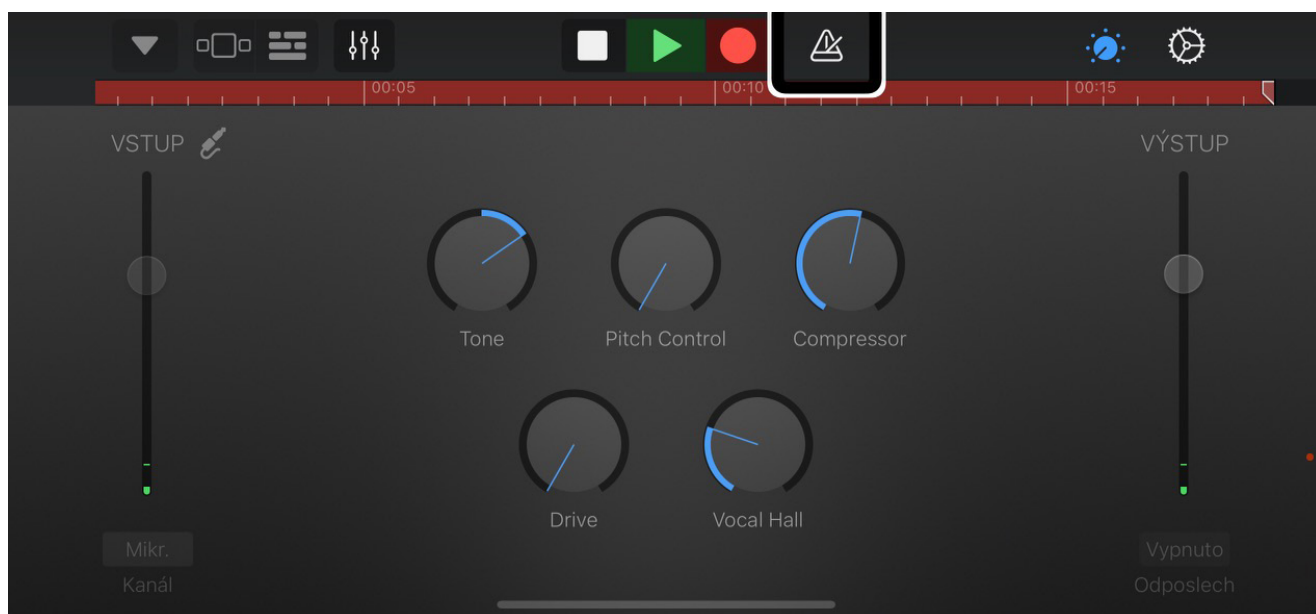
Aplikace **NOTED** vám v jednoduchém uživatelském rozhraní umožňuje nahrát zvukový záznam prakticky čehokoliv, na výběr máte i z jakého mikrofону se bude nahrávat. Již při samotném nahrávání si můžete k zvukovému záznamu psát textové poznámky, a to včetně formátování, nebo právě vkládat časovou značku. Taková časová značka může být buď prosté místo v čase, nebo dokonce může být pojmenována svým vlastním hashtagem. K zvukovému záznamu si dokonce můžete přidávat obrázky a fotografie. Aplikace třídí záznamy do složek a můžete si k nim přidávat jednotlivé tagy. Užitečná je i funkce, když si ke každému zvukovému záznamu můžete nastavit systémovou připomínku a v daném datu a čase vám vyběhne ve vašem zařízení notifikace. Jedna funkce je ale zcela unikátní a konkurence ji nenabízí. To je možnost publikování záznamu včetně veškerých doprovodných textů a časových značek jako jednoduchou webovou stránku. Na ni může kdokoli záznam přehrávat a může interaktivně přeskakovat po jednotlivých časových značkách. Tato webová stránka může být buď zcela veřejná, nebo chráněna heslem, čímž je zaručeno bezpečí.

ALONE DICTAPHONE je, co se funkcí týče, dost podobná. Nabízí také řazení záznamů do složek, jejich pojmenování, související textové i grafické poznámky a přílohy, časové značky. Některé věci umí o trochu lépe a o trochu hezčím uživatelském rozhraní, než předchozí jmenovaná aplikace. Některé funkce jí ale chybí. Navíc má ale jednoduché možnosti střihu, takže umí rozdělování, nebo spojování více nahrávek, nebo možnost vystříhnout určitou část, nebo navázat další nahrávkou.

APLIKACE PRO PROFESIONÁLNĚJŠÍ ZÁZNAM ZVUKU

A teď se dostaneme k aplikacím, které nebudete chtít využívat jako hlasové záznamníky, ale jako opravdové záznamníky velice kvalitního zvuku pro jeho další zpracování. Takové aplikace by měly disponovat několika základními nezbytnými funkcemi. Kromě možnosti vybrat si zdroj vstupu, a to včetně externího mikrofónu a nastavení stereo či mono nahrávání, by měly umožňovat také úpravu hlasitosti vstupu a v ideálním případě i nějaké softwarové vyhlazování nebo omezování šumu.

Aplikace **SOUNDLAB** je jednoduchým, ale dostatečně funkčním řešením pro každého. Ať už potřebujete rychle nahrát a předzpracovat zvuk, nebo si chcete s jednostopým zvukem opravdu vyhrát, **SOUNDLAB** vám dobře poslouží. Skvělá je její jednoduchost, netrpí přepřelácaností velkých profi řešení a rozhodně se neztratíte v jejích funkcích a menu. Na úvodní



obrazovce si vyberete jeden z hlavních nástrojů, kterými jsou:

AUDIO RECORDER, **RECORD STUDIO**, **AUDIO EDITOR**, **VOICE SEPARATOR** a **VIDEO CREATOR**. Ten poslední vám umožní udělat video ze zvuku a doplnit do videostopy nějaký ten text či fotky.

Na obrazovce pro nahrávání máte celkem běžné možnosti úpravy vstupu a síly zvuku, ale je zde i trochu ojedinělá funkce si do aplikace nejprve vložit soubor a zvuk pak nahrávat přes něj (tedy něco, jako voice over u filmů, nebo nahrání zpět nad hudební podklad), tohle byste dělali u konkurence o dost složitěji.

Úžasnou funkcí s překvapivě dobrými výsledky je **VOICE SEPARATOR**, který vám z písničky umožní extrahovat zvlášť zpěv a zvlášť hudbu, nebo třeba z filmu umí naopak odrušit dialogy, použití je jen na vás. Najdete ho pod příslušným tlačítkem, pak jen stačí nahrát originál a umělá inteligence vše udělá za vás, jen kliknete na tlačítko **SEPARATE FILE**, a je to. Pak můžete samostatně přehrávat hlas (voice) a zbytek (accompaniment), a dokonce je i samostatně exportovat pro další zpracování. Jinak je **SOUNDLAB** jednoduchý, celkem dost schopný vícetopý editor s několika dost vychytanými funkcemi.

DOLBYON je trochu ošklivá aplikace přímo od Dolby, která také umožňuje nahrávání zvuku

a jeho jednoduchou editaci, a dokonce i streamování zvuku i videa na sociální sítě, ale tím zajímavá není. Co však umí naprosto dokonale je vytáhnout ze sebehorší nahrávky, co se dá. I z nahrávky z popelnice plné rezavých hřebíků na mikrofon zašitý do pytle umí vytáhnout umělá inteligence docela líbivý čistý a hlavně konzistentní zvuk. A to umí opravdu nepřekonatelně. Pro editaci zvuku bych ji tedy spíš nedoporučil, ale na úpravy či na simulaci daleko kvalitnějšího vstupu je dokonalá. Skvělé na tom ale je, že takhle vylepšovat může zvuk nejen při zachranchlém nahrávání, ale i z již pořízeného záznamu, kde **DOLBYON** opravdu exceluje. O něco podobného, ale jen při samotném nahrávání, se snaží aplikace **MicSWAP**, která je jakýmsi simulátorem profesionálních studiových mikrofonů. Chcete-li tedy, aby váš hlas vypadal jak ze „študáku“ za dvacet tisíc, ale máte jen svůj iPhone, tahle hříčka vám v tom umí trochu pomoci. Zcela upřímně řečeno na výše zmíněné schopnosti ostatních aplikací **DOLBYON** nemá.

ZVUKOVÁ STŘIŽNA V KAPSE

Pokud často chcete vytvářet nahrávky či hudbu ve víc lidech vzdáleně, což se za covidových omezení dost hodilo, podívejte se na dvojici aplikací **SOUNDTRAP** a **CAPTURE** – obě přímo od giganta

Spotify. To je záruka dost dobré kvality a ve Spotify se jim pár chytrými triky podařilo vyřešit i věčné problémy se synchronizací více připojení a více zdrojů po celém světě, což je v praxi opravdu paráda. Pokud jste jen jeden na jednoho, pak si přečtěte následující odstavec, ale pokud třeba pracujete na písničce ve čtyřech lidech, jsou tyhle aplikace právě pro vás. Jednodušší **SOUNDTRAP** je spíš pro amatérské využití, profesionální **CAPTURE STUDIO** už míří s funkcemi a požadavky na profíky. Pro online spolupráci při tvorbě hudby a zvuku na mobilních zařízeních asi teď není nic lepšího.

Naprostě nezbytným nástrojem každého podcastera či režiséra živého vysílání je aplikace **BACKPACK STUDIO**. Nejde o zvukový editor a o software určený pro střih a úpravu zvukových stop, ale o jaký-

Mobil nám pro běžnou reportážní práci postačí. Chceme-li nahrávat hudební nástroje, nebo složitější 3D zvukovou scénu, vezmeme s sebou i externí mikrofon.

si nadupaný mixér, v němž si v reálném čase z jednotlivých vstupů, písniček, znělek, podkresů, nahraných reportáží a samozřejmě i z mikrofonu, sestavuje výsledné vysílání. To můžete buď přímo streamovat do profesionálních serverových řešení pro rozhlas či internetová rádia, nebo v reálném čase nahrávat, a pak s tím dál pracovat. Výhodou i nevýhodou zároveň je, že to, co zkazíte v reálném čase, už se nedá zpětně opravit – jde tedy spíše o mixovací software a takzvanou výpravnu. Aplikace se otevře v jednoduchém prostředí plném dlaždic, na které si natáhnete předpřipravené zvukové soubory, ať už jde o znělku, reportáž nebo třeba hudební ambientní podklad. Do dlaždice si můžete natáhnout i jiný vstup z jiné instance aplikace **BACKPACK**, a tak můžete kupříkladu rovnou do vysílání dělat rozhovor s hostem. Ten navíc nemusí mít plnohodnotnou aplikaci, ale stačí mu jen odlehčená free verze pro hosta, a testujeme už i čistě webovou verzi – také určenou jen hostům ve virtuálním studiu, nikoliv vám jako režisérovi celého vysílání. U každé dlaždice si nastavíte parametry, jako je zeslabení při zapnutí vstupu z mikrofonu, nebo opakování či prolínání s jinými zvuky. Když si vše takhle nastavíte, jen spustíte nahrávání nebo streaming ven a v reálném čase jedete, jako byste byli v rozhlasovém živém vysílání.

Samozřejmostí je podrobná konfigurace vysílání, nebo vylepšování vstupu vašeho mikrofonu, nebo příposlech do sluchátek, dokonce i přes Bluetooth.

Aplikace **ANCHOR**, mimochodem již nějaký ten pátek také od Spotify, má ve svém mottu, že s její pomocí umí udělat podcast doslova každý. Kromě aplikací pro iOS a Android existuje i webová verze, takže kompatibilita s čímkoliv je opravdu perfektní. V aplikaci samotné můžete také nahrávat zvukové vstupy, ale to opravdu nedoporučuji, doporučuji si vše předpřipravit, a pak jen skládat výsledný podcast jako puzzle. Třeba úvodní znělku, pak vaše slova, pak jingle, přednahranou reportáž a tak dokola. Výhodou, oproti **BACKPACKU** je, že si vše v klidu poskládáte, a pak dáte konkrétní pořad vygenerovat nezávisle na reálném čase. Pořad si můžete buď stáhnout a dál si ho sami zpracovávat, nebo si v **ANCHOR.FM** vytvořit vlastní plnohodnotný podcast. V takovém případě opravdu spravujete vše, co souvisí s vaším podcastem, jen v téhle aplikaci a o nic dalšího včetně distribuce a řazení pořadů se nemusíte vůbec starat. Výhodou je právě ta flexibilita, pořad si prostě skládáte v čase, kdy vy chcete. Protože jsou primární data vždy hlavně v cloudu, nikdy o nic nepřijedete a kdy a kde si budete se svými relacemi hrát, je jen na vás. Kromě skládání a jednoduchých offline střihů jsou k dispozici funkce jako **VOICE MESSAGES**, kdy vám kdokoli na váš podcastový kanál může nahrát zvukem otázku, nebo komentář a vy na to můžete v některém z dalších pořadů reagovat. A to celé opět funguje v cloudu, takže nikoliv v reálném čase, takže vás nebude blokovat ani pomalejší připojení.

Skončím dvojicí aplikací, o kterých jsem se také zmiňoval už dříve. Aplikace **HOKUSAI EDITOR** je opravdu pokročilý střihací a editační software pro vícestopý zvuk. Jeho prostředí už není tak jednoduché a přehledné, jako u všech zmiňovaných výše, pro správné využití jeho potenciálu už musíte střihu zvuku trochu lépe rozumět, abyste se v jeho nepřehledných funkcích vyznali. Doporučuji tedy jen profesionálům, kteří to myslí vážně. Ostatně, jak jsem slíbil, o **HOKUSAI** i **FERRITE** bude samostatný podrobnější díl. Aplikace **FERRITE** jde ještě dál a přináší opravdu plnohodnotnou zvukovou střiznu do vašeho iPadu či iPhone, ovladatelnou mimo jiné i pencilem či klávesovými zkratkami. I zde ale už musíte vědět, co chcete a jak se to dělá.

V obou případech se jedná o vícestopé editory s výhodou nedestruktivních úprav. Aplikace mají své vlastní vnitřní knihovny (jen škoda, že ne na iCloud) a do nich různými způsoby importujete jednotlivé soubory či celé projekty. O podrobné práci s těmito aplikacemi ale až někdy příště. 



I Apple dělá chyby...

Magazín ■ Jakub Dressler

Mezi fanoušky mobilních a počítačových technologií jsou dva tábory – ti, co mají rádi Apple, a ti, co jej moc nemusí. Oba tábory se mnohdy nedokáží podívat na produkty objektivně, protože jsou nakloněni na jednu nebo druhou stranu. Ale stejně jako v životě samotném, je dobré být vyrovnaný a zvážit jak plusy, tak i mínusy.



Někdo by mohl mít dojem, že naše redakce je až moc nakloněná na stranu Apple. Je to na jednu stranu logické, přece jenom se náš časopis a celá naše tvorba točí kolem produkce laboratoří Cupertino. Máme rádi novinky, nadšeně sledujeme jejich prezentace. Někdy něco zkritizujeme, ale po většinu času spíše chválíme. No, je za co. Apple je společnost, která se zaměřuje na své produkty trochu jinak. Snaží se využít to nejlepší z daného segmentu a přidat k tomu vlastní pojetí software a krásný design s prémiovými materiály. Ale někdy je dobré si připomenout i selhání Apple, který ani zdaleka není tak dokonalý, jak si ho někdo může představovat. Mluvím z vlastní zkušenosti. Moje cesta začala u iPadu. Za pár týdnů jsem si k němu přikoupil i iPhone a začal jsem objevovat všechny klady iOS. Trávil jsem hodiny u YouTube sledováním videí Petra Máry a Honzy Březiny a hlтал jsem každé jejich slovo. A postupem času se ze mě stal fanatik. Nechtěl jsem ani slyšet o Androidu či jiných platformách. Pro mě existoval jen Apple. Naštěstí jsem z toho už vyrostl!

Nechci se tady věnovat době MessagePadu Newton nebo QuickTake Camera, které Apple vydal v 90. letech minulého století, ani si z prstu vycucávat chyby jako ošoupaný latex na obalech. To mi přijde hloupé. Fyzické opotřebení je nevyhnutelné

stejně jako chyby v produktových řadách. Apple není jiný než jakákoliv jiná firma. Sem tam udělá nějaký experiment a ten buď vyjde, nebo nevyjde. Vezměte si jen poslední spekulace o tom, že iPhone mini se neprodávají tak dobře, jak si tým Tima Cooka představoval, a tak jej v dalších letech již nebudou nabízet. Někdy to prostě nevyjde a pár zákazníků je zklamaných.

ANTENNAGATE

Asi každému se hned vybaví Antennagate. Je to první větší kauza, kterou jsem zaznamenal i já. Týkala se se iPhone 4. Byl rok 2010 a iPhone 4 přinesl mnoho novinek. Skleněná záda, displej retina a ikonický hranatý design. Lidé byli nadšeni a označovali jej za další revoluci. Po nějaké době se ale začali ozývat zákazníci, kteří si stěžovali na problémy se selháváním hovorů. Ukázalo se, že viníkem je anténa. Nešlo o to, že by součástka nového iPhone nebyla kvalitní, šlo o nový design. Pokud jste svým prstem nebo rukou zakryli levou spodní hranu iPhone, došlo k poklesu příjmu signálu. Apple ze začátku nevnímal tento problém jako něco zásadního, a proto se k tomu nijak nevyjadřoval. Steve Jobs pouze podotknul, že zákazníci mají možnost iPhone vrátit do 30 dnů a budou jim vráceny všechny peníze. Jelikož se ukázalo, že to byl zásadní



problém a lidí, kteří si na pokles nebo přímo ztrátu signálu stěžovali, přibývalo, Apple byl donucen reagovat. Steve Jobs se musel předčasně vrátit z dovolené a uspořádat tiskovou konferenci, kde předložil jednoduché řešení – kryt na iPhone 4, dostane zdarma každý zákazník, který má problém se svým iPhone!

SCUFFGATE

Apple v iPhone 4S všechny problémy s anténou opravil a nové iPhone 4S se prodávaly opravdu dobře. Další generace byla znovu svým způsobem revoluční. Nový 4palcový displej přinesl poměr 16:9. Nový design už neměl skleněná záda a hlavní novinkou byl Lightning. Ale ani tato generace se neobešla bez problémů. Apple vydal svoji novinku v černé a stříbrné barvě. Během výroby se ale u černé barvy objevily problémy. Někteří zákazníci si stěžovali, že jejich iPhone byl poškrábán už v krabici. Ano, ten problém byl v tom, že se iPhone škrábal na hranách víc než obvykle. Apple na to zareagoval o hodně rychleji než u iPhone 4. Změnili výrobní proces a problém postupně vymizel. Další generace, iPhone 5S, byl znovu bezproblémový. Touch ID, nový 64bitový procesor a hlavně nová zlatá barva – to vše se postaralo o to, že většina zapomněla na problémy s iPhone 5, a běželi si pro skvělou novinku.

BENDGATE

Tak tuto kauzu si pamatuju hodně dobře. Tehdy byl iPhone daleko běžnější i v našich končinách, a proto se o tom mluvilo hodně i tady u nás. Navíc to bylo asi rok před tím, než jsem si koupil svůj první iPhone. Takže věřím, že to si mnozí dobře pamatujete. iPhone 6 měl nový design a možná byste čekali, že znovu bude mít problémy, tak jako jeho předchůdci. Ale opak byl pravdou. Apple si očividně dal záležet, aby vše vyladil do posledního detailu. Ten rok byl výjimečný díky něčemu jinému. Apple ukázal světu novinku v podobě velkého iPhone 6 Plus. To byla bomba. Konečně byli šťastní i ti, kteří chtěli velký iPhone. Měl ale jeden problém. iPhone se až podezřele často ohýbal, což nepotěšilo hlavně ty, kteří nosili telefon v zadní kapse kalhot. Pokud jste vyvinuli větší tlak na zadní stranu iPhone, celé tělo telefonu se ohnulo a to mělo za následek, že se telefonům začaly například kazit displeje.

Inženýři Cupertino do té doby nedělali tak velké telefony. Navíc, jak asi dobře víte, Jony Ive má rád tenké telefony. Ale v tomto případě se jim to moc nepovedlo. Telefon byl sice se svými 7,1 milimetry tenčí než předchozí generace, ale prostě dostatečně nevyztužili telefon. V dalších generacích se začal využívat hliník, který byl o něco pevnější, a problém byl vyřešen.



To ale není všechno. Větší bráška iPhone 6 se ve srovnání s jeho menším sourozencem často „zadýchával“. To bylo zvláštní, protože měli stejný čip A8, což byl nejnovější a do té doby nejrychlejší čip, jaký Apple do iPhone kdy dal. Problém byl v tom, že čip u verze Plus měl téměř dvakrát více práce s displejem kvůli jeho velikosti a rozlišení.

U této kauzy se začaly objevovat hlasy, které se zaměřovaly na reálná čísla vadných kusů. Mnozí totiž poukazovali na ten fakt, že lidí, kteří si na ohýbání stěžují, není tolik, jak tvrdí média. K nafouknutí tohoto problému totiž pomohl úspěch Applu, který začal neobvykle růst, a v prodeji se mu velice dařilo. K médiím se ve výsměchu připojili firmy jako Kitkat, Samsung nebo i Nokia. Později se celá aféra začala vytrácet z médií díky PR oddělení Applu, které přišlo s konkrétními čísly. Nakonec ale tato chyba Applu pomohla, protože díky médiím a jiným společnostem, které se chtěly Applu vysmát, zpráva o iPhone s novým designem obletěla svět. Apple se tedy dostal do povědomí lidí, kteří se jinak o jablkové telefony moc nezajímal.

MOTÝLKOVÁ KLÁVESNICE

Další kauza, která probouzela opravdu velké emoce. Apple u svých MacBooků představil v roce 2015 novou klávesnici, která vypadala opravdu velmi

dobře (hlavně díky tomu, že její klávesy nebyly vystouplé). Apple si asi představoval první týdný po uvedení trošku jinak. Přijetí nové klávesnice, která měla být revoluční, nebylo tak jednoznačné, jak si v Kalifornii představovali. Ne všem se totiž líbila. Navíc mechanismus kláves nefungoval tak, jak měl. Nečistota, která se dostala pod klávesy, ještě zvyrazňovala problémy spojené s klávesnicí. Apple nechtěl přiznat vinu, ale byl ochotný se zaměřit na problémy, které našli jeho zákazníci, a vydal novou generaci klávesnice. Ta přesto nevyřešila vše, a tak v roce 2018 vyšla třetí verze s membránami, které měly navíc ještě ztišit používání klávesnice a měly bránit nečistotám, aby se dostaly pod klávesy. Klávesnice měla i další problémy a zákazníci začali Apple žalovat ve velkém. Možná i proto Apple přestal od roku 2019 používat tuto technologii ve svých přenosných počítačích.

ZTRACENÍ S MAPAMI

Jako zástupce softwarového přeshlapu bych vybral Apple Mapy. Když mapy vyšly na světlo světa, byla to naprostá hrůza. Nikdo se nedivil, že tato chyba stála šéfa oddělení místo. Vrcholem bylo, když Austrálie oficiálně doporučovala nepoužívat Mapy jako navigaci po té, co skupinu mladých lidí iPhone zavedl mimo civilizaci a museli je hledat záchranáři. Mapy špatně vypočítávaly trasy, satelitní snímky byly celé křivé a názvy ulic nebo náměstí se často lišily od skutečnosti. Toto všechno přivedlo Tima Cooka na pódium, aby se oficiálně omluvil a slíbil brzkou nápravu.

Pro tento článek jsem vybral jen některé z problémů, které provázely Apple za poslední roky. Popravdě někdy nechápu ani jednu stranu – lidi, kteří jen hledají nebo zveličují chyby, ale ani samotné pracovníky a designery Applu. Samozřejmě, že ani jedna z těch kauz se nedotkla všech. Někteří v tom vidí prostou fyziku, a problém tedy ignorují. Někteří si chtějí jen udělat legraci. My ostatní jsme si prostě zvykli na to, že Apple prodává prémiové produkty se skvělým designem, i když ne vždy dokonalým. Řekněte mi například, koho napadlo, že Apple Pencil 1. generace se bude nabíjet tak, jak se nabíjí? To hraničí s výsměchem uživateli než se skvělým průmyslovým designem. Nebo koho napadlo, že Magic Mouse se bude nabíjet zdola. Tyhle kauzy sice nemají sexy název „gate“, ale i přesto bych je zařadil do kategorie chyb Applu. Jako kdyby Jony Ive odešel na kafe a mezi tím se jeho tým rozhodl, že vymyslí tu největší hloupost na světě. Ale to my asi neovlivníme. Holt je to tak, jak jednou řekl Steve: „Nejsme dokonalí, telefony nejsou dokonalé. Ale chceme, aby naši zákazníci byli šťastní.“ To se jim, řekl bych, daří. 



To the Dragon Cave

Vzhůru na draka

Recenze ■ Martin Adámek



Je tomu již nějaký ten čtvrtěk, co jsem v rámci magazínu iPure představoval hru A Blind Legend. Podle mě se jedná o hru velmi povedenou, avšak s jednou zvláštností. Jedná se totiž pouze o audiohru, takže zrak zde příliš neuplatníte. Pomocí gest vedete slepého rytíře nepřátelským územím, kde na něj čeká řada nástrah v podobě vlkodlaka, lupičů, zdivočelých psů, obrů a dalších příšer. Hra je tak primárně určena uživatelům se zrakovým handicapem.

Průvodcem slepému rytíři je ve hře jeho dcera, která mu vždy popisuje okolí, říká, kterým směrem se má vydat anebo na něj volá, pokud sejde z cesty. Nasadíte-li si u této hry uzavřená (over-ear) sluchátka, pak vám odměnou bude skvělý prostorový zvuk a hra vás vtáhne do děje natolik, že si ani neuvědomíte, že koukáte na černý displej a kroky slepého rytíře ovládáte pouze několika gesty. A proč to zde zmiňuji? Protože před pár dny spatřila světlo světa obdoba audiohry s obdobným dějem. Narodil od A Blind Legend se však v tomto případě jedná o produkt z českých vývojářských luhů a hájů. A nejedná se o produkt jediný. Již nějakou dobu je na App Store k dispozici také česká audiohra Důkaz 111, v níž tajemný hlas zavede policistku do malého zapadlého hotelu, a tam začíná jedna záhada strídat druhou. A jste to právě vy, kdo určuje, jakým směrem se vyšetřování policistky má ubírat. V tomto článku se však budeme zabývat tím, jak bojovat proti zálným skřetům, krvelačným ovčím, obřím pavoukům či samotnému černokněžníkovi.

HEZKY OD ZAČÁTKU

V úvodu hry nám hlas průvodce sdělí, že v daleké zemi Laudónii, která je obývána dobrými i krvelačnými bytostmi, se nachází temný les.



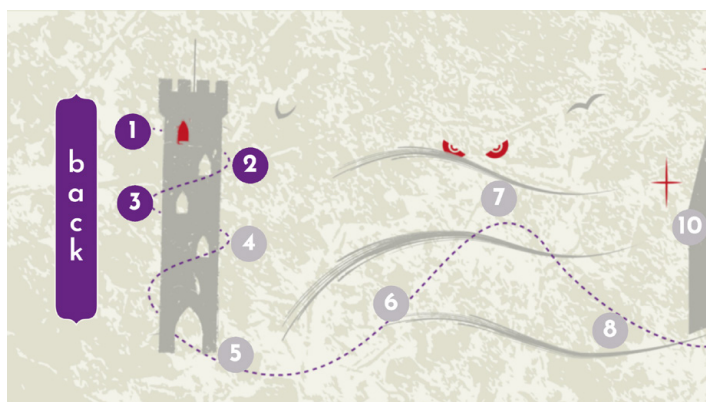
Ve středu tohoto lesa stojí kamenný hrad, v němž hrozivý a nikým dosud neporažený drak drží princeznu Krasněnku a chystá se ji sežrat. Aby měl jistotu, že mu princezna neuteče, oslepil ji svým plamenným dechem. A jak už to v pohádkách bývá, na scéně se objevuje udatný princ, který pln odhodlání jede princeznu zachránit. Sotva však vstoupí do tajemného lesa, vrhnou se na něj skřeti a princ zbaběle prchá. Skřetům však ještě stačí prozradit, kde se princezna Krasněnka skrývá. Skřeti tedy nechají prince princem a jdou si pro Krasněnku. Celou tuto scénu však sledovala mluvící holubička, která je jedinou princezninou kamarádkou, a tak to vzala nejkratší cestou na hrad, aby princeznu varovala. Když jí sdělí, že její vysněný princ se skrývá v jeskyni a odmítá z ní vyjít, nezbyde tedy Krasněnce nic jiného, než se skřetům, harpiím a dalším krvelačným bytostem postavit sama. Vyzbrojena je pouze kuší, mečem a svou holubičkou, která je Krasněnce věrnou průvodkyní, a před každým střetem s nepřáteli jí popíše, o jaké nepřátele se jedná, a jakou zbraň je nejvhodnější použít. Krasněnka se tak dává do boje a nejde-li princ ke Krasněnce, musí Krasněnka za princem. A jak to vše dopadne, to už bude záležet pouze na hbitosti vašich prstů.

OVLÁDÁNÍ

Hra je hratelná jak na iPhonu, tak na iPadu, v obou případech je však třeba zařízení držet na šířku. Po spuštění máme na výběr položky: Hra, Nastavení, Na hře pracovali a Ukončit hru. Před spuštěním samotné hry bych doporučoval jít nejprve do Nastavení, a tam zvolit položku Ovládání hry. Objeví se seznam dotykových gest, která jsou pro hru nezbytná. Jakmile víme, co a jak, vrátíme se na úvodní obrazovku a zvolíme položku Hra. Jakmile tak učiníme, objeví se položka Začít novou hru, švihnutím vpravo se však dostaneme na položku Výuková místnost. Zde si před započetením samotné hry můžete za asistence mluvící holubičky vyzkoušet gesta. Máte pocit, že vše zvládáte na jedničku? Fajn, hra může začít.

SKŘETI? ŽÁDNÝ PROBLÉM

V prvním souboji si to Krasněnka rozdává se skřety. Holubička ji varuje, že skřeti jsou proradná stvoření a doporučuje, použít na ně kuši. V případě boje zblízka pak radí tasit meč. Zde je dobré zmínit, že sluchátka jsou víceméně nutností i u této hry. Zvuk je totiž i zde prostorový a jediné díky sluchátkům se budete dobře orientovat v tom, z jaké strany nepřítel přichází. Slyšíte-li například za zvuků šumícího lesa přicházet kroky doprovázené funěním zprava, pak



musíte také vpravo švihat prstem po displeji. Tím Krasněnku otočíte k nepříteli čelem a Krasněnka pak s trefou do skřeta nebude mít problém. Jakmile ve sluchátkách uslyšíte blížící se funění přímo před vámi, švihnete dvěma prsty vlevo, čímž dojde k natažení kuše. Jakmile je funící skřet ve vaší bezprostřední blízkosti, švihnete prstem vzhůru, čímž vystřelíte šíp. Skřet by pak měl padnout jako podřátý, a vy si tak můžete připsat první úspěšný zásah. Jedním skřetem to však nekončí. Další přichází pro změnu zleva, takže vy opět musíte šviháním po displeji natočit Krasněnku ke skřetovi čelem a v příhodné blízkosti švihnutím prstem vzhůru vystřelit další šíp. Pokud se snad stane, že minete a na natažení dalšího šípu již není dostatek času, musíte tasit. To se provede švihnutím dvěma prsty vpravo. Jakmile tak učiníte, opět šviháte prstem vzhůru, čímž se snažíte skřeta hezky probodnout. Podaří-li se vám to, skřet s heknutím padne a vy opět čekáte,

z které strany si to na vás pomašíruje další jedinec ze skřetí tlupy. Své nepřátele musíte zdolávat tak dlouho, dokud se neozve znelka, která znamená, že aktuální potyčku máte úspěšně za sebou. A zde přichází na řadu Tržnice. Za každou úspěšnou výhru máte v kasičce pár zlatáků, a ty pak můžete na Tržnici utrácet. Jednak si můžete dokupovat šípy do svého toulce, a jednak si můžete kupovat léčivý lektvar. V soubojích totiž Krasněnka občas utrpí větší či menší šrám a neklamným znamením toho, že začíná mít na mále, je čím dál intenzivnější tlukot srdce. O aktuálním stavu Krasněnky se lze přesvědčit klepnutím třemi prsty. Tímhle gestem zjistíme její aktuální zdravotní stav, dále zbývající počet šípu a počet léčivých lektvarů. Máme-li nějaký lektvar v zásobě, stačí švihnout dvěma prsty dolů a Krasněnka je rázem v plné síle. Nedoporučuji však utrácet víc, než musíte. Na Tržnici je totiž možnost zakoupit také meč, který má dvojitou ničivou

Za každou úspěšnou výhru máte v kasičce pár zlatáků, a ty pak můžete na Tržnici utrácet. Jednak si můžete dokupovat šípy do svého toulce, a jednak si můžete kupovat léčivý lektvar.

TO THE DRAGON CAVE

sílu. A tomu odpovídá také jeho cena. Zpočátku sice na skřety, ovce či harpie vystačíte s kuší či svým mečem, s každou další úrovní však stoupá také obtížnost protivníků a dříve či později budete meč s ničivou silou potřebovat. A bude-li jím princezna Krasněnka řádně vyzbrojena, pak se princ Harold nemusí obávat, že v jeskyni, kam prchnul před skřety, zůstane na věky věků.

PÁR SLOV O HŘE

Jak jsem zmínil v úvodu, hra pochází z dílny českého vývojáře. Jedná se o společnost Kikiriki Games a na vývoji této hry se přímo podílelo několik nevidomých uživatelů. Právě oni byli těmi, kteří dávali zpětnou vazbu z hlediska ovladatelnosti a sami svými návrhy a připomínkami přispívali k vývoji děje celé hry. Hlasy hlavním hrdinům pak propůjčilo několik herců. Hra je dostupná jak pro iPhone či iPad, tak pro zařízení s operačním systémem Android. Cena hry To the Dragon Cave činí 149 Kč.

MÉ RESUMÉ

Hru vlastním teprve krátce, takže princ Harold si na příchod statečné princezny Krasněnky bude muset – nikoliv v jeskyni, nýbrž v mém iPhone – ještě nějaký ten den počkat. A v tuto chvíli vlastně tomu Haroldovi ani nemohu slíbit, jestli světlo

světa ještě někdy spatří. Co se týče myšlenky, pak hra To the Dragon Cave je skvělý počín. Horší už je to však s ovladatelností. Dvojitým poklepem dvěma prsty můžete během hry vyvolat pauzu. Několikrát se mi však stalo, že ač jsem klepal, co to dalo, pauza se ne a ne dostavit. Povedlo se mi to až na bůhvíkolikátý pokus a připadalo mi, že ač na displeji máte prostoru dostatek, tak zapauzovat hru lze pouze na jednom titěrném místě. Obdobný problém nastal v okamžiku, kdy jsem měl uhýbat ohnivým koulím, které vrhal černokněžník. Zde mi má drahá holubička radila, že nejlepší obranou je přikrčit se. Tento úkon provedete potažením prstem dolů. Už v samotné Výukové místnosti se mi zkušební přikrčení povedlo až po pěkné řadě neúspěšných pokusů. A když jsem se dostal do střetu s černokněžníkem, tak ať jsem švihl, jak jsem švihl, Krasněnka si nedřepla a vždy to holka pěkně schytala a tato úroveň tak pro ni zatím byla poslední. Zda jsou zmíněné chybičky v ovladatelnosti pouze problémem mým či problémem aplikace, to netuším. Co však vím, je to, že především problém s přinucením Krasněnky k podřepu, se vyskytoval jak na mém iPhone, tak na mém iPadu. Touto drobnou kritikou se ale od případné koupě nenechte odradit. Vždyť zkusit se má vše a v případě Applu lze vše taky do 14 dnů vrátit. 

NEXT

