

iPure^{cz}



Myši Logitech pro Mac | Zóna tipů a triků | Patron GO
Musíte mít nový produkt? | Control podle Junga



iPure.cz 260/2022, 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, Michal Rada

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

Řekněte mi, proč...

Editorial ■ Jakub Dressler

Podzim má být barevný. Nadšení ze zářijových novinek stále neupadá a už tady máme nové iPady. Úplně jsem se lekl, že jsem zapomněl na prezentaci. O novinkách jsem se totiž dozvěděl z mailu jednoho obchodníka s produkty Apple. Potom následovala čistá a nefalšovaná radost.

Nový design základního iPadu – to bylo to, na co jsem čekal! Čip M1 nebudu potřebovat, takže už se těším, až si sednu k počítači a budu objednávat. Jen vybrat barvu. Ale počkat... co to vidím? Adaptér USB-C pro Apple Pencil? Jo tak, on iPad má USB-C! Paráda. Ale proč adaptér, když máme Apple Pencil druhé generace? Neříkejte mi, že tam nechali podporu první generace, toho nejhoršího produktu všech dob. Už je to tu zase. Proč, Time? Já chápu, že Jony Ive teď dělá na novém kresleném filmu pro Apple TV+, ale zkuste mu v tom Cupertino někdy zavolat a zeptat se. Nový iPad je pro mě dokonalý, ale ten jeden detail mi kazí celkový dojem. Ale i tak si ho koupím a na to asi Apple spoléhá.

Doufám, že jsem vám nezkazil začátek příjemného večera s iPure. Čeká vás znovu dávka recenzí a tipů. Jestli se vám bude toto číslo líbit, zkuste nám napsat komentář nebo nějaký tweet. Pomůžete nám se zlepšovat, nebo nám „jen“ zlepšíte náladu.





Hledáte myš pro Mac?

Zkuste novinky Logitech.

Recenze ■ Filip Brož



Již dlouho jsem nepsal recenzi na myši pro Mac. Ostatně, vždy jsem si víceméně vystačil s trackpadem, avšak jsou situace, kdy myš oceníte. Samozřejmě, pokud máte Mac mini či klasický desktop, bez myši se neobejdete. Sami dobře tušíte, že řešení od Applu v podobě jejich Magic Mouse, není to pravé ořechové. Naopak – pokud myš, tak jediné značky Logitech. A já jsem otestoval hned dvě novinky, které jsou určené primárně pro macOS. Pojd'me se na ně podívat.



Paradoxně musím přiznat, že jsem obě zmíněné myšky vyzkoušel i na počítači s Windows. Trackpad na pracovním laptopu Lenovo je tragicky šílený a často dělá nepolechu, takže se bez myši na stole neobejdu. V praxi jsem tak střídal Mac, Windows, a dokonce i iPad. Ještě že lze obě myši spárovat s více zdroji a následně jen přepínat.

LIFT FOR MAC

Začnu u myši, která je sice papírově slabší, ale osobně mi vyhovuje více – Lift for Mac, vertikální ergonomická myš. Kdo někdy používal Magic Mouse či jinou klasickou myš, patrně někdy ucítil nebo na vlastní kůži zažil bolest karpálních tunelů na ruce. S tím se pojí i křeče a různé nepříjemné stavy v prstech. Nic hezkého. A právě proti tomuto bojují všechny vertikální myši. Pozice ruky je totiž lehce otočená a úchop je odlišný.

Je evidentní, že tahle myš prošla nějakým vývojem. Ostatně Logitech se přímo chlubí, že byla navržena, vyvinuta a testována v laboratořích Logi Ergo Lab a schválena předními ergonomickými institucemi. Máte tak jistotu, že myš Lift for Mac je vhodná pro vaše pohodlí na pracovišti. Sklon myši mi neskutečně vyhovuje.

Optimální 57° úhel myši Lift for Mac navádí vaši ruku do pozice, kterou s oblibou nazýváme „přirozená poloha podání ruky“. Během dne tak bude na vaše zápěstí vyvíjen menší tlak a vaše paže a horní část těla budou v přirozenější pozici. Dokonce je zde „odpočívadlo“ pro palec. Jak prosté.

K tomu si přičtete tiché klikání. Ano, možná patříte mezi staromilce a máte rádi ikonický zvuk myši, ale ruku na srdce, co když ho musíte poslouchat v kanceláři několik hodin denně, pět dní v týdnu. Ať žije tiché klikání. Tiché je i rolovací kolečko, jako všechna další tlačítka na myši.

WORKFLOW PRO TLAČÍTKA

Když už je řeč o tlačítkách, tak ty jsou přizpůsobena pro práci na Macu – proto Lift for Mac. Když si stáhnete od Logi jejich aplikaci, můžete si pro každé kolečko a ovládací tlačítko zvolit jedinečné workflow. Nechybí různá gesta a speciální úkony. Čtyři tlačítka si dokonce můžete nastavit dle aplikace, například ve Final Cut Pro se může myš chovat jinak než při videohovoru, kde vám umožní třeba rychlé ztlumení zvuku.

Jak už jsem zmínil, Lift for Mac můžete připojit až ke třem různým zdrojům a pomocí tlačítka na spodní straně mezi nimi jednoduše přepínat. Myš



pohání jedna tužková baterie. Výrobce uvádí až 2 roky provozu, v praxi si však myslím, že hodně záleží na tom, jak často myš budete používat. Naštěstí jde vše snadno vyměnit.

Myš Lift for Mac je sice plastová, ale svým vertikálním pojetím a velmi přesným fungováním, vám udělá mnoho služby. Výhodou je uživatelské přizpůsobení tlačítek a totální zaměření na ergonomii.

MX MASTER 3S - KDYŽ CHCETE TOP MODEL

Druhou myší, kterou jsem dlouhodobě testoval, je ikonická edice MX Master v nové variantě 3S pro Mac. Tohle je prostě legenda, kterou ocení zejména profesionálové v čele s grafikou.

Tahle myš přímo vybízí, abyste ji používali s velkým monitorem, jelikož nabízí rozlišení 8 000 DPI s přesností na pixely, které může trackovat prakticky kdekoliv, dokonce i na skle. Citlivost si pak můžete upravit v již zmíněné aplikaci, kde nechybí ani „naprogramování“ všech tlačítek dle aplikace a vašich potřeb.

MX Master 3S pro Mac, rovněž jako jeho sourozenec, disponuje tichým klikáním. I u tohoto modelu přemýšleli o ergonomii. Nejde sice o vertikální polohu, ale spíše ikonický tvar, který je přizpůsoben

tvaru vaší ruky s důrazem na pohodlí. I tady je místo pro palec.

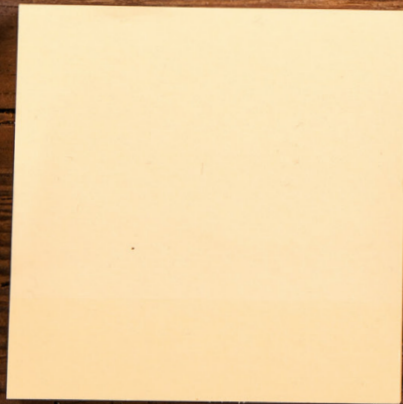
MAGICKÉ KOLEČKO

A tohle znáte? Funkce elektromagnetického posuvu MagSpeed (kolečko) je dostatečně přesná pro zastavení s přesností na pixel a dostatečně rychlá pro procházení 1000 řádků za sekundu. A navíc je téměř neslyšná. Opracovaná ocel propůjčuje kolečku prvotřídní hmatovou odezvu a dostatečnou hmotnost pro dynamickou setrvačnost, kterou cítíte – avšak neslyšíte.

V praxi se mi moc líbí i boční otočné kolečko, které ovládáte palcem. V aplikaci mu opět můžete dát nějakou užitečnou funkci dle vlastní potřeby. MX Master 3S opět disponuje funkcí pro spojení až s třemi zařízeními současně. Stačí jen přepnout tlačítko na spodní straně.

Pro nabíjení je k dispozici konektor USB-C, přičemž kabel je součástí balení. Nemusíte se tak spoléhat na tužkové baterie. Dle výrobce vydrží na jedno nabití až 70 dní, opět se však bude lišit doba dle způsobu používání.

Pokud hledáte Porsche mezi myšmi, MX Master 3S pro Mac je ta správná volba! Nadšení samozřejmě budou nejen profesionálové, ale i lidé v kancelářích. Excelovská tabulka se bude upravovat jedna radost. 



Náhodné tipy #1

Návod / Tipy ■ Jakub Dressler

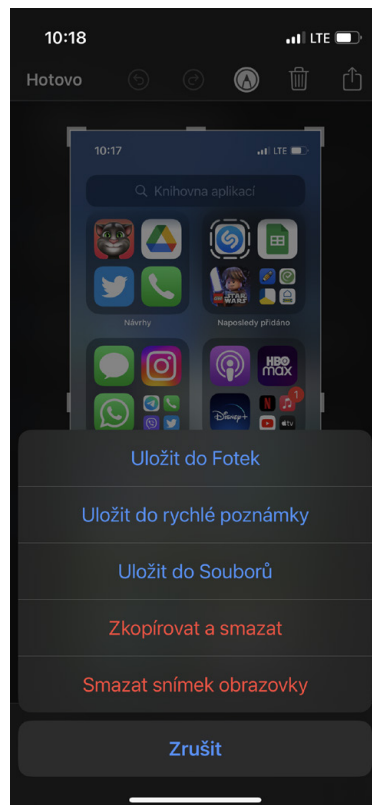
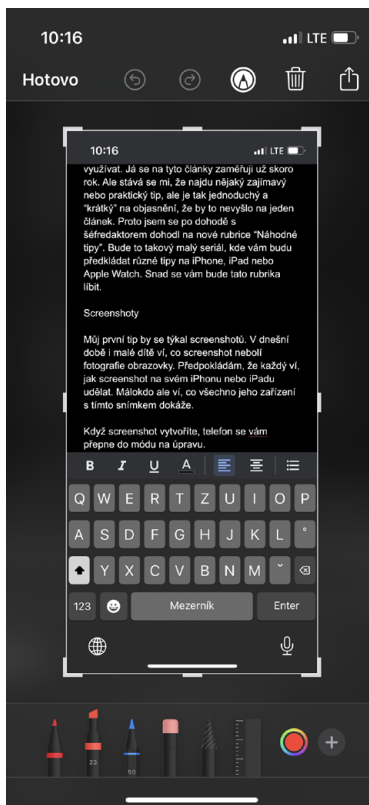
Screenshots známe všichni. Znáte ale všechny funkce, které vám iPhone nabízí? A věděli jste, že můžete ovládat vaše hodinky skrze obrazovku telefonu? Toto je první část mého nového seriálu, kde vám budu ukazovat nejzajímavější tipy ze světa iPhonů, iPadů a Apple Watch.

Na stránkách iPure se vám už téměř 5 let snažíme popisovat náš pohled na Apple a jeho produkty. Pokoušíme se vám radit a dávat praktické tipy, abyste mohli svá zařízení co nejlépe využívat. Já se na tyto články zaměřuji už skoro rok. Ale stává se mi, že najdu nějaký zajímavý nebo praktický tip, ale je tak jednoduchý a „krátký“ na objasnění, že by to nevycházelo na jeden článek. Proto jsme v redakci připravili novou rubriku, abyste nebyli o tyto rady ochuzeni. Bude to takový seriál o maličkostech na iPhonu, iPadu nebo Apple Watch. Snad se vám bude tato rubrika líbit.

SCREENSHOTY

Můj první tip by se týkal screenshotů. V dnešní době i malé dítě ví, co je to screenshot neboli snímek obrazovky. Předpokládám, že každý na svém iPhonu nebo iPadu umí screenshot udělat. Málokdo ale ví, co všechno jeho zařízení s tímto snímkem dokáže.

Když screenshot vytvoříte a kliknete na snímek, telefon se vám přepne do módu úprav. Nahoře a dole najdete základní menu pro rychlé akce. Po kliknutí na **Hotovo** si můžeme vybrat z 5 možností: **ULOŽIT DO FOTEK**, **ULOŽIT DO RYCHLÉ POZNÁMKY**, **ULOŽIT DO SOUBORŮ**, **ZKOPÍROVAT A SMAZAT** a **SMAZAT SNÍMEK OBRAZOVKY**. Uložení do rychlé poznámky je novinkou a pro mě



velmi vítanou. Díky těmto rychlým akcím si můžete snímek vložit do jiných aplikací a dále s ním pracovat, můžete to ale udělat hned.

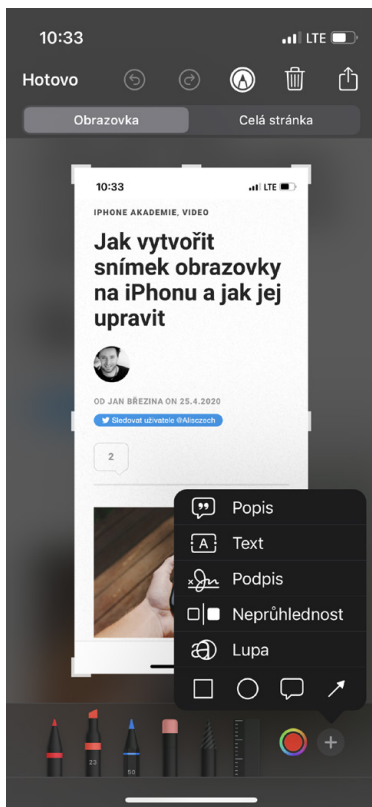
Když kliknete na **ANOTACE** – symbol hrotu propisky v kruhu – objeví se vám dole již zmíněný panel s tužkou, propiskou, gumou nebo pravítkem. Pokud kliknete znovu na symbol anotace, panel dole zmizí a vy můžete pracovat s funkcí **ŽIVÝ TEXT**. Ale zpět k panelu. Vybrat lze i barvu, se kterou chcete anotace dělat. Vedle výběru z barev najdete symbol **PLUS (+)**. A této agendě bych se rád věnoval více.

Je tam totiž spousta skvělých funkcí. První je **POPS**. Zde můžete přidat detailnější popis obrázku, pokud jej potřebujete při dalším využití snímku. **TEXT** je podstatně důležitější pro většinu z nás. Pokud potřebujete vložit do snímku text, tak máte na výběr ze tří různých fontů, můžete si vybrat zarovnání textu, barvu nebo velikost. Potom už jen zarovnáte text tam, kam se vám to líbí. To se může hodit, třeba když chcete vložit své jméno nebo místo na smlouvu. Potřebujete ji i podepsat? Žádný problém! **PODPIS** iPhone zvládne také. Ten je totiž 3. položkou našeho menu. iPhone si dokáže zapamatovat vaše podpisy, které jste použili minule. Podpisy si můžete ukládat a mít jich několik. Samozřejmě nejlepší je využít k podpisu Apple Pencil, ale stačí i prst.

Potřebujete podepsat smlouvu?
Žádný problém! Podpis je totiž
3. položkou našeho menu. iPhone
si dokáže zapamatovat vaše
podpisy, které jste použili minule.

Podpis potom vložíte na místo, kam potřebujete. Je možné, že budete potřebovat, aby vaše úpravy byly více vidět na snímku. Proto můžete využít **NEPRŮHLEDNOST**, tedy funkci, které snímek upozadí, a díky tomu vynikne vámi napsaný text nebo jiná úprava. Předposlední funkcí je **LUPA**. Pokud chcete zvýraznit slovo nebo obrázek na snímku, tak můžete využít právě lupu. Přejeďte prstem s lupou na místo, které chcete zvětšit, modrým bodem upravte velikost pole lupy a zeleným pak míru zvětšení objektu.

Co když ale máte v plánu vložit do snímku nějaký objekt? Dole pod výběrem lupy máte výběr z několika objektů, které jsou asi nejčastěji využívané. Ty lze následně upravovat podle vaší potřeby. Pokud ale chcete namalovat něco svého, tak využijte



podobného principu jako u Apple Pencil, který jsem popisoval v minulém článku. Pokud například namalujete čáru, která není rovná, počkejte s prstem na obrazovce a telefon z ní udělá rovnou přímku. To stejné platí pro kroužky, šipky a jiné objekty.

Chcete-li jakoukoliv akci změnit, nahoře máte šipky, které akci odvolají nebo vrátí. Přes symbol sdílení rychle snímek i s úpravami sdílejte přes nejrůznější aplikace.

JAK OVLÁDAT APPLE WATCH SKRZE IPHONE?

Asi jste si pomysleli, jestli jsem se nezbláznil. Ne, nezbláznil jsem se. Že vás nenapadá využití této funkce? Nejspíš nemáte žádný fyzický nebo motorický handicap. Apple na svých stránkách uvádí: „Prostřednictvím funkce **ZRCADLENÍ APPLE WATCH** může uživatel k ovládání Apple Watch používat asistenční funkce iPhone, jako je hlasové ovládání a Switch Control, a místo klepání na displej Apple Watch pracovat s alternativními vstupními metodami včetně hlasových příkazů, zvukových akcí, sledování hlavy nebo externích přepínačů standardu Made for iPhone.“ Jak tuto funkci aktivovat?

Hned na začátku vás musím upozornit na jedno „ale“. Je třeba mít nainstalovaný systém watchOS 9 a mít na ruce hodinky 6. generace nebo novější.

Na iPhone, se kterým máte spárované Apple Watch, si otevřete **NASTAVENÍ**. Poté vyberte **ZPŘÍSTUPNĚNÍ** a tam agendu **ZRCADLENÍ APPLE WATCH**. Na displeji se vám objeví pole, díky kterému budete moci ovládat vaše hodinky skrze iPhone. Využít můžete tato gesta:

- Posouvání obsahu – přejeďte přes displej nahoru nebo dolů.
- Přejíždění mezi obrazovkami – přejeďte přes displej doleva nebo doprava.
- Stisknutí korunky Digital Crown – klepněte na korunku Digital Crown na displeji.
- Stisknutí postranního tlačítka – klepněte na postranní tlačítko na displeji.
- Pomocí Siri – podržte prst na korunce Digital Crown na displeji.

Doufám, že jste se něco nového dozvěděli a naučili. Já teda rozhodně ano. O spoustě funkcí jsem nevěděl a screenshots jsem používal jen jako holé fotografie, sem tam doplněné o nějakou tu čmáranici. Za poslední dny jsem ale využil Lupu, Neprůhlednost a dokonce jsem si nakreslil i dokonale rovnou šipku. Ovládání Apple Watch skrze iPhone asi nevyužiju, ale jsem přesvědčený, že se některým čtenářům hodit bude. 



Šetřete moderně s Patron GO

Recenze ■ Jan Netolička

O inflaci teď mluví snad každý, a co si budeme nalhávat, není to žádná sranda. Nevím jak vy, ale já jsem vždy rád, když se mi někde podaří ušetřit nějakou tu korunu. Pro takové, jako jsem já, naštěstí existují aplikace, které mi efektivně pomáhá šetřit. Aplikace se jmenuje Patron GO a slibuje, že pomůže snížit výdaje na minimum a ušetřit tak maximum. Je tomu opravdu tak?



 ficiálně se tato služba prezentuje jako jediná aplikace, která je schopná nám v dnešní době pomoci s výdaji. Dokáže zlevnit běžné platby a slibuje, že na pojištění, půjčkách a dalších poplatcích můžeme jen používáním ušetřit 30 000 korun. To nezní vůbec špatně, a jelikož je aplikace ke stažení zcela zdarma, tak by byl hřích ji nezkusit. Navíc je k dispozici nejen pro Českou republiku, ale také pro Slovensko. Stáhnout si ji rovněž můžete na oba používané operační systémy mobilních telefonů, ale něco mi říká, že pokud jste si koupili novou výbavu od Applu, tak je tahle aplikace právě pro vás. 😊

A JAK VLASTNĚ APLIKACE PATRON GO FUNGUJE A CO NABÍZÍ?

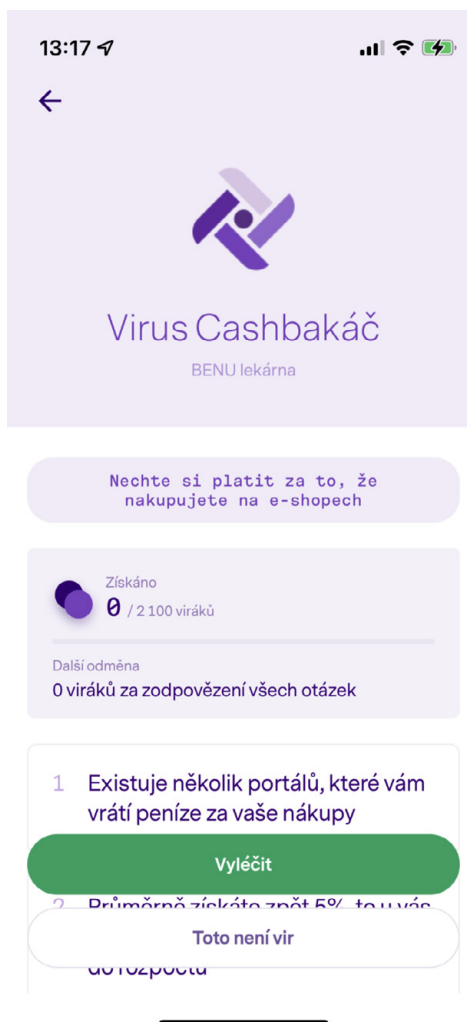
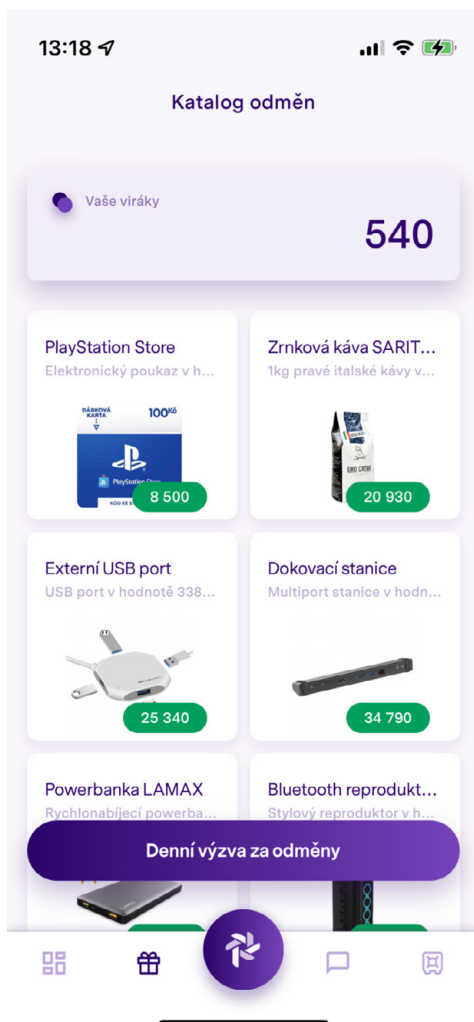
S aktivovaným účtem můžete začít kouzlit s vašimi financemi. Dáte jí přístup k výpisu vašeho účtu a následně vám vyhodnotí, jak jsou na tom vaše transakce. Pokud jsou v pořádku, pak je jednoduše

přejde, pokud ovšem narazí na takovou, která je sporná, pak vám k ní může nabídnout hned několik možných řešení. Jestli váš problém tkví v placení zbytečných poplatků, pak vás na to upozorní a nabídne vám řešení, jak na nich ušetřit. Pokud je ovšem problém většího rázu, dokáže jej vyhodnotit a nabídne vám kontakt na specialistu, který už se postará o to, abyste zbytečně nepřepláceli, kde nemusíte. Stejně tak vás upozorní na cashback a věrnostní programy u vámi oblíbených obchodů.

JAK FUNGUJE ANALÝZA?

Aplikace porovnává transakce v rámci okruhu ostatních uživatelů. Systém tedy vezme v potaz podobné služby ostatních uživatelů, kteří se nachází v podobné finanční situaci, a hledá mezi nimi souvislosti, podle kterých by mohl dát přesnější a personalizovanější doporučení.

Jako příjemný bonus jsou zde i odměny, které můžete získávat za body. Tyto body můžete



obdržet plněním úkolů v aplikaci. Vzhledem k tomu, že je aplikace a její používání opravdu zcela zdarma, tak můžete jen získat a za vyzkoušení rozhodně stojí.

Je opravdu bezpečné poskytnout aplikaci všechny vaše údaje? Možná jste na pochybách po tom, co jste zjistili, že musíte zadat vaše osobní údaje, mailovou adresu, telefon, a dokonce bankovní výpis. Jenže nemusíte. Na bezpečnost tato aplikace samozřejmě dbá a rozhodně vám nic nehrozí, jelikož na základě informovaného souhlasu, který mimochodem v aplikaci potvrdíte, smí tato aplikace pouze informace číst a nesmí s nimi nijak jinak nakládat. Navíc aplikace nepožaduje vůbec žádná oprávnění a je opravdu křišťálově čistá, co se bezpečnosti týče.

PŘÍKLADY FINANČNÍCH VIRŮ

Jak jsem již zmínil, aplikace vám pomáhá se zbavit finančních virů, které poměrně trefně

i pojmenovala. Viry jsou rozděleny do dvou kategorií. Finanční viry, které jsou těmi, kde uživatelé přicházejí o nejvíce peněz a Otázky, které je spíše jen doporučeno řešit. Když jsem aplikaci restartoval, objevil se trochu jiný počet odhalených virů. Nyní je to 6 virů a 7 otázek.

VIRUS KASKADÉR

První vir se objevil u mého příjmu. Aplikace rozpoznala, že ani jedna z mých transakcí není platba za životní pojištění. Jedná se tedy o finanční Virus Kaskadér, který doporučuje popřemýšlet o životě. Zrovna tady se jedná o vir, který je velmi individuální. Já například nemám žádné závazky, mám vytvořenou finanční rezervu, takže krátkodobé snížení platu nebo nehoda mě finančně nijak neohrozí, proto je životní pojištění něco, co v současné době řešit nepotřebuji. Chápu ale, že aplikace toto označila za vir.



Viry jsou rozděleny do dvou kategorií. Finanční viry, které jsou těmi, kde uživatelé přicházejí o nejvíce peněz a Otázky, které je spíše jen doporučeno řešit.

VIRUS NÁJEMNÍK

Tento virus vám říká, abyste zvážili možnost hypotéky v případě, že si myslíte, že platíte zbytečně moc peněz za nájem.

VIRUS STAVEBKÁČ

Tento vir se objevil u mého příjmu. Aplikace odhalila, že neplatím stavební spoření, proto mi doporučuje zvážit možnost jeho založení. Stavebko jsem před pár lety zrušil. Státní podpora 2 000 Kč je sice super, ale úrok na stavebním spoření nebývá nejlepší. Navíc je časový horizont relativně dlouhý – 6 let.

Výhodou stavebka mohou být lepší podmínky pro získání úvěru a lepší úrok.

ZÁVĚR

Pokud tedy hledáte příležitosti, kde můžete ušetřit peníze ve svém rozpočtu, aplikace Patron GO vám v tom pomůže. Analyzuje vaše platby a nabídne vám tipy, na čem můžete ušetřit. Ať už se jedná o výhodnější nabídky služeb, nebo tipy na věrnostní programy ve vašich oblíbených obchodech apod. A to se jistě vyplatí. Navíc je aplikace zcela zdarma. 



Opravdu se bez nového iPhoneu neobejdeme?

Magazín ■ Martin Adámek



Čas od času se na stránkách iPure objevují články s tak trošku filozofickým podtextem. Jejich autoři se například zamýšlí, zda jsou lepší Apple Watch či staré dobré mechaniky, zda nošení Apple Watch dává vůbec smysl, zda zůstat u iPadu či jít do MacBooku a našlo by se ještě pár dalších úvah. No a já se musím přiznat, že od letošní Keynote to k malému filozofickému okénku magazínu iPure svádí i mě.



Ne, svých Apple Watch se rozhodně nevzdám a můj 3 roky starý iPad Air mi taky zatím ještě plně dostačuje. A co aktuální iPhone 12 Pro s kapacitou 256 GB? Není náhodou nejvyšší čas jej prodat a jít do čtrnáctky? Tak přesně o tom bude to moje filozofování.

HEZKY OD ZAČÁTKU

Stručně řečeno, tento článek bude mým subjektivním pohledem na potřeby inovací našich „nakousnutých“ produktů. Možná budu za své názory dokonce zařazen na redakční blacklist a na svou další pisatelskou příležitost si budu muset nějakou dobu počkat. No uvidíme... Nyní ale zpět k filozofování. Jak jsem zmínil v úvodu, spouštěčem byla letošní zářijová Keynote, kde nám Tim Cook se svým týmem představil nové iPhone'y a nové Apple Watch. Krátce na to se YouTube začal plnit prvními reakcemi a pocity z představených novinek. No a s příchodem objednaných produktů na český trh se k prvotním pocitům přidaly i první recenze. Jakožto správná „iSheep“ jsem samozřejmě vše poctivě sledoval a výsledkem byl neblahý pocit, že letošní produkty jsou pro řadu lidí víceméně zklamáním a jediným zábleskem v nudné šedi byly pouze titanové Apple Watch Ultra. Design

takřka beze změn, Always On displej změna příjemná, ovšem nic, bez čeho by se nedalo existovat, snad jedině ten Dynamic Island je něčím, co zaujme. A samozřejmě foťáček, na tom si v Applu zakládají pokaždé. Přesto všechno však řada recenzí končila slovy, že upgrade na čtrnáctku se u modelů starších dvou let rozhodně vyplatí. A co na to já, člověk, který pro možnost nákupu nejedné hodinek, nejednoho iPhone'u, nejedné sluchátek, jediného HomePodu a jediného iPadu musel rozbít jedno prasátko? Věřte, nevyplatí.

AČ IOVCE, TAK PRAGMATIK

Jak už to tak bývá, vše záleží pouze na úhlu pohledu. A ten můj je poněkud pragmatický. Samozřejmě, že tím hlavním kritériem pro nákup čehokoliv s logem nakousnutého jablka je cena. Produkty značky Apple rozhodně nepatří k těm levným, a zatímco u některých výrobků se to díky jejich nadčasovosti a výkonu dá pochopit, tak například cenu kožených krytů na AirTagy, která je vyšší než AirTagy samotné, nechápu dodnes. Co jsou ale nějaké kožené kryty oproti pojezdovým kolečkům k Macu Pro, jejichž cena je 21 000 Kč. To je teprve darda. Každý má zkrátka nějaké ty vrtoly a evidentně ani Apple není výjimkou. Netřeba však pochybovat o tom, že i ta kolečka za dvacku si nejeden nadšenec koupil,



a kdo si koupí kolečka za dvacku, bezpochyby si nedělá těžkou hlavu ani s nákupem iPhone 14 Pro Max s interní kapacitou 1 TB za 54 000 Kč. Já se však vrátím zpátky na zem a na nákup produktů budu pohlížet okem člověka s poněkud racionálnějším či možná spíše pragmatičtějším uvažováním.

EXTERIÉR

Nejprve se zastavím u designu. Apple je znám svou konzervativností a minimálně iPhone, a stejně tak Apple Watch, jedou již řadu let ve stejných designových kolejích. Zde se budu držet pouze tvaru. Co se týče barev, tak zde má Apple nevyčerpatelnou fantazii, o čemž svědčí například produkty RED, protože i ta červená je pokaždé jiná. A co teprve rozličná škála názvosloví řemínků

Protože jsem konzervativní pragmatik, tak bych u tohoto designu zůstal. Netoužím po sklápěčkách, vysouvačkách, rozkládačkách či vyklápěčkách.

k Apple Watch. Ale zpět k hodinkám a iPhoneům. Kromě pragmatismu je mi zřejmě vlastní i konzervativnost, protože právě ten konzervativní design mi v zásadě nijak nevádí. Apple se uchyluje spíše ke kosmetickým změnám, což byl třeba právě iPhone 12 Pro, u něž se od zaoblených hran vrátil k hranám ostrým. A možná i proto, že jsem pragmatik a člověk konzervativní, tak bych u tohoto designu zůstal a rozhodně netoužím po nějakých sklápěčkách, vysouvačkách, rozkládačkách či vyklápěčkách. Jak iPhone, tak Apple Watch jsou pro mě každodenními pomocníky, takže než experimenty v otázce designu, je pro mě mnohem důležitější otázka praktičnosti. Právě praktičnost a spolehlivost by měla být tím rozhodujícím kritériem. Měl jsem možnost pohrát si se Samsungem Z Fold4, a tato „rozkládačka“ mě nijak neoslovovala. Jakmile jsem ji odložil, běžel jsem si umýt ruce a u toho si dokola opakoval mantru „zlatý iPhone“. Samozřejmě respektuji, že každý má svá kritéria a priority postaveny zcela jinak. A to jak z hlediska designu, tak z hlediska využitelnosti. Já jsem však od přírody pragmatik, takže čím méně vyklápek a hejblátek, tím líp. iPhone si navíc udržuje svou štíhlou linii a narozdíl od onoho Foldu se hravě vejde i do titěrné kapsy. A iPhone je pro mě částečně i nástrojem pracovním, takže proto



ta pragmatičnost a touha po tom, aby Tim Cook na sklápěčky příliš nepospíchal.

Samostatnou kapitolou v otázce designu jsou samozřejmě i Apple Watch, které taktéž za celou dobu své existence svůj vzhled takřka nezměnily. O menší vzrůso se postaraly až letošní Ultry. Příznivci operačního systému, jehož jméno nesmím vyslovit, si tyto hodinky rádi berou na paškál a ve srovnání s těmi svými dokonalými a kulatými Samsungy nazývají naše obdélníčky lacině vyhlížejícím pouťovým bračkem. Ano, přesně tuto definici jsem v jedné diskusi četl. Tak nějak si ale říkám, že ten hliníkový či titanový obdélníček má svůj význam. Ideální rozložení komponent, přehlednost, ovladatelnost, to je oč tu běží. A ta grafika. A zvolíme-li k tomu hliníkovému či titanovému obdélníčku vhodný displej a vhodný řemínek, pak se za ten obdélníček na svých zápěstích nemusíme stydět ani ve společnosti.

INTERIÉR

Můj konzervativní názor na konzervativní design produktů od Applu již znáte, nyní je čas nakouknout pod jejich kapotu. A zde se dostáváme k dalšímu úhlu pohledu. Ačkoliv rozebírat zde budu pouze iPhony (popř. Apple Watch), kontext by se dal uplatnit de facto na všechny produkty společnosti Apple. A jak jsem v úvodu článku zmiňoval, letošní

novinky byly řadou recenzentů přijaty spíše chladně. Žádná revoluce se nekonala, jde spíše o evoluci. Displej zářivější, opět odolnější, svítící bez přestání a s dynamickým ostrůvkem. Jo, a abych nezapomněl, pod kapotou je samozřejmě výkonný čip A16 Bionic. Když jsem si ale pročetl různé recenze a přehrával podcasty, neubránil jsem se otázce, zda tím nakousnutým jablíčkem nejsme tak náhodou trochu zhýčkaní. Těch, kteří si kupují pojezdová kolečka k Macu Pro za 21000 Kč, se tato otázka samozřejmě netýká. Rok co rok čekáme, čím nás Apple překvapí, a pokud se nedočkáme nějaké převratné změny v designu či nějaké převratné novinky v iOS, jsme vlastně zklamáni. Těch pár drobných inovací nestojí víceméně za řeč, vodotrysku jsme se v Apple Watch opět nedočkali, tak snad za rok. Zde je třeba ale se zastavit, sáhnout si do svědomí a položit si kacířskou otázku. Od Applu toho chceme víc a víc, svými novinkami nás těší méně a méně, na kolik ale vůbec využíváme potenciálu toho iPhoneu stávajícího? A budeme-li k sobě upřímní a nebudeme-li si nic nalhávat, tak nakonec zjistíme, že v případě upgradu na nejnovější iPhone sice budeme mít iPhone s krásným a trvale svítícím displejem, že tam sice bude ten dynamický ostrůvek, v konečném důsledku ale na té čtrnáctce nevyužijeme nic víc než na naší současné jedenáctce, XS či světe, div se, dokonce již poněkud archaické osmičce. Přesně tenhle argument mi majitelé zmíněných iPhoneů sdělili, a já tak s potěšením zjistil, že nás „Apple pragmatiků“ je povícero. iPhone 14 či 14 Pro je bezesporu kousek povedený, displej k pokochání, tyto argumenty jsou však pro mě poněkud málo pro nákup „próčkové“ verze za třiatřicet tisíc kaček. Bez nového iPhoneu se tedy minimálně ještě rok určitě obejdu a nechám se překvapit, co přinese patnáctka.

SLOVO ZÁVĚREM

Ani v nejmenším si nedělám iluze, že s mou úvahou na téma inovací produktů Apple se všichni ztotožňujete. Úhlů pohledu je bezpočet a já vám zde nabídl pouze ty své. Samozřejmě rozumím tomu, proč náročným běžcům mnohem více vyhovují na zápěstí hodinky Garmin. Stejně tak může někomu z těch mnou zmiňovaných pragmatických důvodů vyhovovat zrovna onen výklopný Fold4. To, že zde Apple obhajují a zastávám se jeho zčásti konzervativního stylu, však neznamená, že bych občas jeho vývojáře neposlal na exkurzi do společnosti, jejíž jméno taktéž nesmím vyslovit. Pokud vás ale tento článek přiměl na chvíli se zastavit a zamyslet se nad tím, zda opravdu nejsme občas tak trochu zhýčkaní, splnil kromě funkce informační i funkci osvětovou, a já jsem rád dvojnásob. 

Control

Ultimate Edition

Tajná pocta C. G. Jungovi

Recenze ■ Karel Oprchal

Control není žádná novinka. Hra byla původně vydána roku 2019, posléze docela výrazně rozšířena několika dodatky. Titul již od prvního dne ověřený nekonečnou řadou ocenění za vše, co si jen dovedete představit. Gameplay, grafika, efekty, výprava... Control byl taky jedním z prvních megaprojektů, který se pyšnil plným nasazením ray tracingu a DLSS akcelerovanými novými kartami NVIDIA. Přijít však na pravou podstatu surrealistického mysticismu, který je v Control tak surově reálný, mi trvalo dva roky. Pojdme spolu hledat svá bytostná Já.



Control, po vydání všech rozšíření k dispozici pouze již jako Control Ultimate Edition, je primárně k dispozici na všechny herní konzole a PC, ale pokud hodně chcete, viděl jsem, že uživatelé tuto hru hráli na Macu s Apple Silicon prostřednictvím virtualizovaných Windows. Možné je tedy všechno a upřeno není nic. O co se ale jedná a proč o tom píšu zrovna do iPure? Protože, i když se o tom všem nemusi mluvit otevřeně, Jung, jasná filozofie, jednota a konzistence jsou Applu vlastní víc než kterékoli jiné technologické společnosti na světě, a přesně o tom Control je. Pokusím se po **Cyberpunku 2077** opět nabídnout recenzi a pohled na počítačovou hru z perspektivy, kterou až na – vysloveně – 1 video na YouTube nikde jinde na internetu pravděpodobně nenajdete, protože v dnešní době se zpravidla nad věcmi již zdaleka nepřemýšlí tak hluboce a trpělivě jako kdysi a ani ty příběhové počítačové hry jako romány současnosti nikdo nehraje pečlivě. A to se s tím vývojář tak štvál...

Jako v případě Cyberpunku se navíc budu snažit vyhnout důležitým příběhovým pasážím, protože podobně jako tam i v Control hraje příběh roli spíše symbolickou, je nosnou kostrou, fragmentem hlubokých struktur a konceptů, které má hráč za úkol odhalit. Příběh jako takový vlastně ani tak podstatný není. Pokud se ale hráč zamýšlet nechce, nemusí. Procházet se po povrchu je u čehokoli složitého možné vždy, zjednodušení je ten nejjednodušší úkol. Ať už se jedná o projev, světové dění, text písně, román nebo třeba vtip.

VŠECHNO MÁ SVŮJ SMYSL, ALE MUSÍTE JÍT HLOUBĚJI

Na první pohled se všechno zdá být tak prosté. Nic netušící hráč je uveden do foyer Nejstaršího domu (the Oldest House), reálně neexistujícího Federálního úřadu pro kontrolu (Federal Bureau of Control, zkr. FBC, viz příloženou pečeti) na Manhattanu v New York City. Spleťtými chodbami pompézní brutalistní administrativní budovy a příkazem nevinného uklízeče se nechá dovést do kanceláře ředitele, kde ho najde mrtvého. Hráč intuitivně zvedá ze země ředitelovu zbraň, objevují se první záblesky komunikace s jinou dimenzí, všechno začíná dávat ještě menší smysl než doposud a najednou jste ředitelem vy. Jste poprvé v budově úřadu, která je podle slov hrdinky hry viditelná pouze těm, kteří se ji snaží najít, a hned přebíráte zodpovědnost za celý chod podezřele vypadajícího úřadu. Ten je navíc pustý a prázdný, a záhy ještě zjistíte, že se na jeho chodbách

odehrává nelítostný boj s hrůzu nahánějící silou, kterou začnete nazývat the Hiss, tedy Sykot. Sykot vypadá jako nemoc, krvelačný virus, který posedl většinu nechráněných a nic netušících zaměstnanců této prapodivné federální instituce, ale na vás nepůsobí. Ze situace vyplývá, že jste to opět a zase jen vy, kdo se tohoto boje s ředitelovou zbraní v ruce má ujmout. Situace už nemůže být lepší, říkáte si. Jenže tím to celé začíná. Šikovně zpracované vyprávění vás provádí jednotlivými odděleními nejprve jednoho patra, resp. sektoru, kde nacházíte živé a zdravé lidi, díky zvyšující se bezpečnostní prověrce se postupně prokousáváte zamčenými dveřmi, poutáním Předmětů síly (Objects of Power) získáváte nadpřirozené schopnosti, svou mocí jaksi očišťujete jednotlivé části nikde nekončící budovy od vlivu Sykotu a postupně se vám tak daří dostat situaci pod kontrolu. Odtud název hry – Control.

Subjektivní smyslnost jednotlivých kapitol a různých příběhových peripetií je právě častým obsahem všech shrnutí, komentářů, hodnocení a recenzí této hry. Z výše uvedené mnohoznačnosti a tajuplnosti samotné zápletky je ale asi zřejmé, že je toho k pochopení mnohem víc. Pokud se jako hráč nesnažím a nechci víc a líp pochopit, co se mi hra snaží říct, skutečně opět skončím jen u toho tak plytkého hodnocení, zda se mi hra líbila anebo ne. Nejednoznačnost a neustálé vyhýbání autorů vám v pár slovech vysvětlit, co se to v Nejstarším domě vlastně děje, trvá až do úplného konce hry a vyřešení všech vedlejších příběhů, a byť hra končí happyendem, nemusíte chápat vůbec nic. Nenechá vás boj se Sykotem prohrát, ale proč vlastně? Co jsou ty divné bytosti nacházející se v různých částech Nejstaršího domu? Kdo nebo co je ta obrácená černá pyramida v bílém vzduchoprázdnu, co s vámi komunikuje skrze tzv. Horkou linku, a ke které jste čas od času teleportováni? Kdo je váš vnitřní hlas, jemuž říkáte Polaris (do češtiny bych volně přeložil jako Severka)? A co je krucinál ten rudý Sykot, který je slyšet všude a napadá náhodné lidi dál a dál? Proč se podoba Nejstaršího domu neustále mění, dějí se tam nadpřirozené jevy a předměty se tam začínají chovat poněkud zvláštně? Hra vám toto nikdy přímo nepoví. Prostě dohrajete, což třeba mně na první dobrou trvalo dobrých 60 hodin, a jste úplně zmatení, co že se to vlastně stalo. A klíčem k těmto odpovědím je bedlivé čtení všech, skutečně všech sběratelských dokumentů, nahrávek, obrázků a záznamů komunikace, kterých je přes 400 a jsou rozmístěny doslova všude v herním světě, tedy po všech koutech Nejstaršího domu. A v nich se odvíjí úplně odlišný a mnohem hlubší paralelní příběh. Indicie, jak svět Control chápat, naleznete právě tady, ne v příběhu.



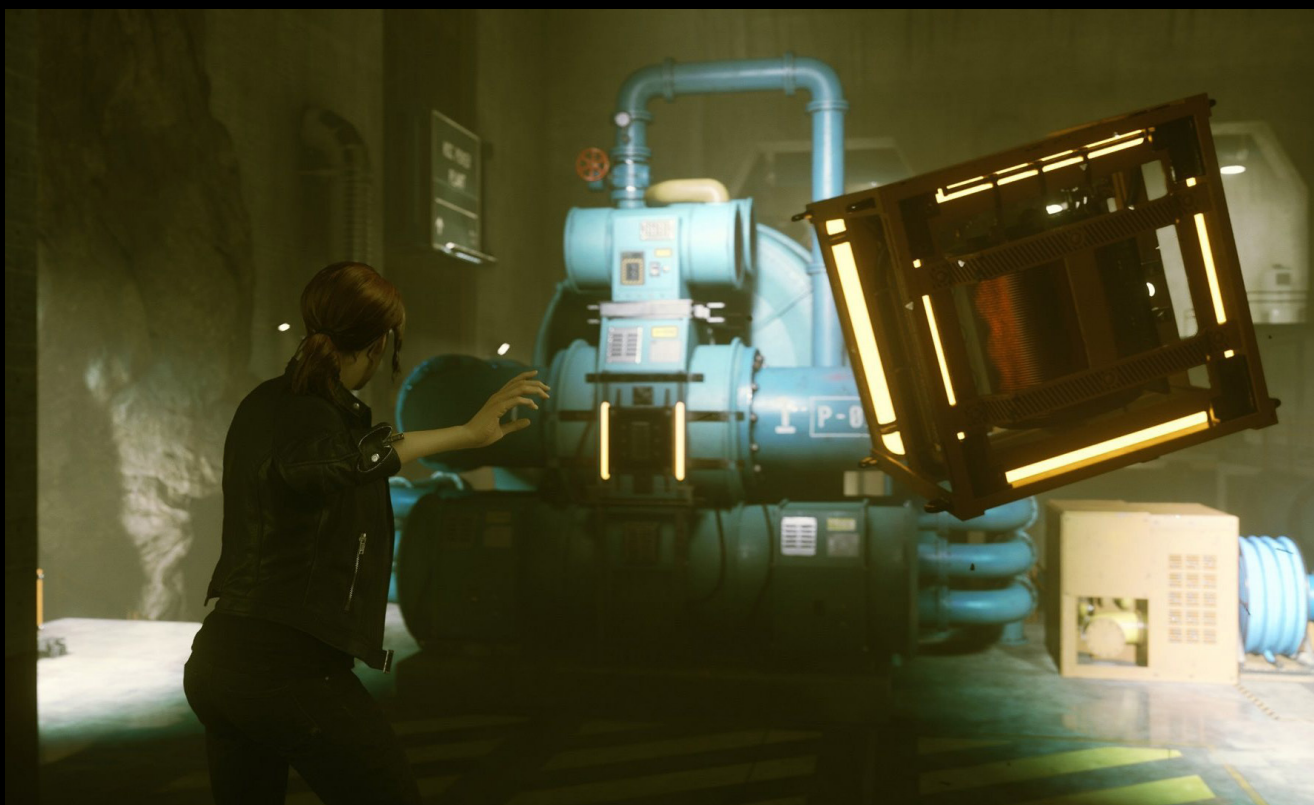


Stejně jako v případě Cyberpunku – pokud je odmítáte číst, nedáte si práci, nezamyslíte se a prostě letíte hlavní příběhovou linií jako většina recenzentů, nemáte absolutně šanci přičichnout k velikosti tohoto titulu. Nepovím vám tedy příběh, ale hodlám vám vysvětlit, jak ho chápat, až si hru sami zahrajete. Je to totiž jedna velká metafora jungiánské terapie. Cesta do hlubin Já, hledání cesty k sobě a úspěšný pokus o jaksi dovršenou **individuaci**, tedy sjednocení všech světlých i stinných aspektů lidské duše a kolektivního nevědomí. Varuji vás rovnou, je to trochu oříšek...

KDYŽ SE MYŠLENKA ZHMOŤNÍ

Carl Gustav Jung (1875–1961) byl švýcarský psycholog, psychiatr, psychoterapeut a filosof, do jisté míry a v určité době následovník Sigmunda Freuda. Jeho největší význam a přínos spočívá nejen z mého pohledu především v tom, že se nejvíce ze všech osobností moderní doby vážně pustil do vědeckého zkoumání souvislosti empiricky měřitelné skutečnosti lidského uvažování s **mystikou** a **ezoterikou**, které jsou chtě nechtě vlastní našim životům. Své myšlení zakládal jak na antických myslitelích (např. Platon), tak na těch z posledních století (např. Kant). Kombinoval svoje znalosti z náboženství se zkoumáním lidského nevědomí, které právě Freud poprvé definoval a označil za něco skutečného, jemuž se snažil dát konkrétní podobu a vymezit jeho vlivy na každého z nás. Velký důraz kladl při své definici lidské duše právě na sny, naše vnitřní touhy, děsy, strachy i radosti, které všemi svými projevy nabízejí v malých střípcích krátké náhledy do nejhlubších pater našeho nitra.

Naším problémem jako vědomých bytostí (viz **Argument čínského pokoje**) je však to, že ať už vlivem vlastním či našeho okolí často nejsme schopni tato nízká patra našeho Já vidět, rozeznat, uchopit a pojmenovat je. Mám-li se pro účely tohoto článku pokusit z Junga co nejsrozumitelněji vytáhnout jen to nejdůležitější, pak je to právě jeho, řekněme, návod k individuaci a nalezení svého tzv. **bytostného Já**. Individuace se rozumí jako stávání se individuem, z latiny in-dividuum, tedy nerozdělitelná jednota celku duše. Jung věřil, a díky němu i celá řada po něm publikujících psychologů a filosofů, že člověk je malým kouskem skládky celé společnosti a vesmíru, který do nich dokonale zapadá, nese všechny jejich znaky, ale neodráží je kompletně. A právě hledat (nikoli jen s konečnou platností najít) v sobě všechna tato skrytá zákoutí, která se navíc během života neustále přirozeně přetvářejí, mizí, vznikají a jinak formují, je smyslem existence a hledání své pravé osobnosti. Největší boj člověk



sehrává sám se sebou, protože v sobě v různých situacích přirozeně nachází náznaky, že není jen tím, za koho sám sebe považuje a za koho ho považují jiní. A těmto vnitřním osobnostem je třeba čelit a osvojit si je, ve prospěch sebe i svého okolí.

Náznaky a více či méně specifické útržky nacházíte v Nejstarším domě již od samého začátku hry. Může se jednat o osobní či oficiální korespondenci, různé záznamy, poznámky, zápisky, abstrakty studií různých paranormálních aktivit (Altered World Events) a předmětů (Altered Items). To všechno na hráče postupně dýchá atmosféru, že úřad je živý a aktivní; skrze entuziastické zaměstnance a vědce se snaží zkoumat veškeré nadpřirozeno a jakýmsi způsobem tak držet svět pohromadě, aby se běžná populace nezačala děsit, ale má své mouchy. A samotný Nejstarší dům je jednou z nich. Veškerý výzkum totiž komplikuje, protože když se nad tím správně zamyslete, přijdete na to, že Nejstarší dům přesně odpovídá definici Já. Je viditelný jen těm, kteří se o to snaží, kdo vstoupí, funguje v realitě „paralelní“ vůči té vnější, protože do vaší duše stejně jako do FBC nikdo nevidí, a jeho neustále se proměňující se vnitřní struktura přesně sedí na Jungovo vidění lidské duše, která během života není stabilní, ale je konfigurována a personalizovaná každým zážitkem do úplně nové svébytné formy bytí. Když Jessie, protagonistka hry,

řízená svou zřejmě **intuicí zvanou Polaris** vstupuje do Nejstaršího domu za účelem najít svého dlouho ztraceného bratra, paradoxně nachází na bojišti chodeb prazvláštního úřadu klid a bezpečí. Líbí se jí tam a přes prvotní obavu si začíná být svou rolí ředitelky postupně jistá a vedení se chopí. Jde zachránit kolabující aparát od napadení „vnější“ silou, Sykotem, vrátit věci do pořádku. Tím se stává aktérem individuace Nejstaršího domu – Jessie jako symbol Jungova vědomí, jež je odděleno od nevědomí, začíná s podporou Polaris navštěvovat a dávat dohromady jí neznámé části Nejstaršího domu, tedy Já, aby mu pomohla se spravit a stali se jednotou. Odblokuje paralýzu Nejstaršího domu, která je v příběhu hry laikům vysvětlena jako lockdown nařízený zesnulým ředitelem FBC za účelem ochránit jednotlivé sektory úřadu před nákazou a nekontrolovatelným řízením Sykotu, tento lockdown uvolní a začne postupně prostupovat hlouběji a hlouběji, aby měl Sykot stále menší vliv. Protože ona je nová ředitelka.

BÍLÁ ZÁŘE A PARANORMÁLNO

Nejstarší dům je místem jasné objektivní (vnější), ale nejasné subjektivní (vnitřní) velikosti, úplně jako naše vlastní duše. Kromě fyzického rozmístění jednotlivých sektorů Nejstaršího domu, kdy především prostoupit do nejnižších pater (našeho Já)



představuje pro Jessie mnohem větší výzvu, hraje světelnost a světelné zdroje v jednotlivých sektorech velmi důležitou roli. Sektor výzkumu, který se zabývá empirickým zkoumáním paranormálního světa s pokorným přihlédnutím k existenci nadřazené entity či božstva, které všechno z pozadí řídí, je většinou prosvětlený linoucí se bílou září a uprostřed dokonce rostou obrovské stromy. Zde je evidentní odkaz na Jungovu zálibu ve starých mytologických symbolech (archetypech), možná na samotný strom života. V nalezených dokumentech se totiž píše, že nikdo neví, odkud se strom či všechny jiné květiny v úřadu berou a proč rostou, ale prostě se to děje. Dávalo by to proto perfektní smysl. Jiné sektory naopak tak jasně prosvětlené být nemusí, nebo jsou dokonce tmavšího charakteru. Nejhlubší sektor, Základy domu, je samotným FBC prozkoumán nejméně a naopak se celý tak nějak prolíná s tzv. Astral Plane, tedy Astrální plošinou, oním bílým vzduchoprázdňem s obrácenou černou pyramidou, označovanou jako the Board, tedy Paluba. Vtip totiž spočívá v tom, že samotný úřad přesné rozměry a konkrétní podobu Nejstaršího domu nezná, výzkum na něm samém tedy probíhal již dávno před příchodem Jessie. Jedině ona ale nastolí pořádek, k tomu se vrátíme. Více či méně přítomná bílá záře, která mnohdy neplyne ze zářivek této administrativní budovy, tedy přichází skrze světlíky kdekoli ve zdech, čímž

po celém interiéru Nejstaršího domu vzniká dojem přirozeného denního světla, byť jste fyzicky někde hluboko v betonu. Můj názor je, že toto všude „prosakuující“ bílé světlo z Astrální plošiny není nic jiného než metafora Jungova **kolektivního nevědomí**, nekonečného prasu, božstva, zděděných zvyků, odkud právě plynou veškeré naše archetypy, tedy mentální konstrukce, pravzory, přednastavení udávající ráz našemu přirozenému jednání, které je tedy primárně nevědomé, nekontrolované, a chcete-li řízené pudy.

Čelit Astrální plošině tváří v tvář a nedej bože komunikovat s tajemnou entitou visící v ní v podobě obrácené černé pyramidy nedovede každý. V historii FBC to zatím bezpečně dovedli pouze ředitelé, mentálně odolní a silní jedinci s dostatečně bytelnou integritou vlastní osobnosti, aby na nich přímý střet s realitou kolektivního nevědomí nezanechal fatální následky. Symbolická role Astrální plošiny je zde tedy dávat světlo, ukazovat cestu, udávat směr celé instituci a moudře radit jeho vedení, kam se nechat životem zavést a kam ne. Kromě těchto rad pochází z Astrální plošiny i všechny speciální schopnosti oněch Předmětů síly, které na sebe může ředitel s pomocí Paluby navázat a nabýt tak těchto schopností. V Control se jedná o možnost rychlého úniku, levi-tace, léčení nepřátel od Sykotu, mrštění předmětů



či rychlá formace ochranné bariéry, prakticky tedy výbava boje. Symbolicky se opět můžeme bavit o tom, že nechá-li se podle Junga člověk vést energií vesmíru a napojí se na vědění našich předků, které v nás je zakořeněno, může jako majitel vlastní duše nabýt nevidaných možností, schopností a sil. Něco jen pro pravé ředitele – ve hře tento fakt několikrát zazní. Být ředitelem je absolutní odpovědnost a sebezapření pro úřad.

Jak bylo řečeno, ve světě Control se ale neobjevují jen Předměty síly, které jejich majiteli propůjčují paranormální schopnosti, ale také ty paranormální předměty jako takové, v původním znění Altered Items. Obyčejné předměty každodenního života, které ale vykazují nikterak obyčejné vlastnosti, čímž způsobují paranormální události – Altered World Events. Tak se nazývá střet reálného světa s aktivitou předmětu s paranormálními schopnostmi a úlohou úřadu v těchto situacích je na místo události dojet, zjistit vše potřebné, najít změněný/paranormální předmět, dopravit ho do Nejstaršího domu, kde bude navždy schraňován, a do světa vypustit kachnu, která vytvoří něco, čemu se říká Urban Legend, Městská pověra. Falešná zpráva, která ale stojí na dostatečně logickém základě na to, aby byla veřejností přijata za pravdivou, přebíla informaci o reálném nadpřirozeném jevu a ten upadl v zapomnění, zatímco tato báchorka bude žít dál. Narozdíl od Předmětů síly není paranormálních předmětů omezené množství a může se v ně přeměnit cokoliv. Příkladem může být taková ta zpívající ryba, kterou si Američané rádi věší na zeď, co v jednom incidentu začala létat po domě a nadávat, žlutá gumová kačenka začala kvákat a pronásledovat svého majitele, nebo třeba stropní ventilátor se začal točit tak rychle, že v místnosti vznikl podtlak, který měl za následek náhlé udušení všech přítomných. Některé příhody jsou k popukání, jiné tragické, nicméně všechny pramení z jednoho – jsou to výplody lidské fantazie, **snů**, tajných choutek a nevyřčených myšlenek či šprýmů, které se na bázi parapsychologie a **synchronicity** vymknou kontrole a začnou se skutečně dít. Opět klasický jungiánský problém, že si člověk musí uvědomit, co chce, co ho láká a vábí. Jung byl propagátorem zdánlivě náhodných událostí v mysli, které se zdají mít viditelný dopad na reálný svět, a proto si ve světě Control člověk musí dávat pozor na to, co si myslí. Všechny porušené předměty jsou proto navždy uchovány hluboko v Nejstarším domě, protože přesně tam musejí zůstat, aby svět zůstal stát. Člověk nesmí

jít ven se vším, co je v něm, aby si zachoval společenskou přijatelnost a kredit – tomu Jung říká **Persona neboli Maska**.

SYKOT A ŘEDITEL JE ŽENA

Podstatou Control je však porazit útok Sykotu. Abychom ale tento bizár v kontextu už tak zamořaného herního světa dobře chápali, nesmíme ani tentokrát zůstat na povrchu a jít po podstatě. Že je cílem hry odvrátit zkázu budovy i úřadu a že to dělá zrovna žena, není samozřejmě náhodou. Jedním z nejdůležitějších Jungových archetypů kolektivního nevědomí je archetyp **stínu**, stinné, temné stránky lidské duše, kterou chce jedinec potlačit či utlumit, protože mu není příjemné ji konfrontovat. Čím déle se člověk svému nitru nevěnuje, stíny vlastní duše přehlíží a vyhýbá se jim, tím horší dopad na něj toto chování časem má. Sykot, který je skutečným akustickým podkresem, nezřetelným povídáním o určité frekvenci slyšitelným napříč celým úřadem, je proto metaforickým vyobrazením právě zanedbaného stínu, neintegrováných temných částí osobnosti Nejstaršího domu, respektive celého úřadu, protože toho nebyli bývalí tři ředitelé schopni. Výsledkem je, že Nejstarší dům čelí kolapsu, rozpadu a úplnému zmaru, protože se situace začíná **vymykat kontrolu**. Snaha držet úřad pohromadě podle daných principů a ve vyjetých koleích se ukazuje jako nefunkční, stabilita se začíná hroutit a poslední ředitel se z toho zastřelí. Jessie jako instinktem hnaná žena přichází proto na posláni vesmíru jako poslední možná záchrana integrity Nejstaršího domu, protože je schopna se s nevinností, vlastním šarmem, ženským nábojem a vnitřní silou napojit k Palubě, komunikovat s ní, převzít zodpovědnost a s její pomocí temnotě čelit. Nastoluje tím nový směr pro FBC i pro sebe, což je podle Junga nevyhnutelné udělat v lidském životě hned několikrát. Že se tomu úřad pod vedením posledních ředitelů bránil, byla právě velká chyba, úřad se moc soustředil na svou Personu a málo na své nitro, což má za následek napadení Sykotem, který se mezitím stačil jako jed nastřádat a teď útočí na osobnost s největší vervou. A objevuje se stále, znenadání a v neuvěřitelně bizarních formách – protože zanedbaný stín nás také děsí mnoho a i na místech a v situacích, kdy by to člověk nejméně čekal. Formou vzteku, přílišné radosti nebo i smutku přebírá několikrát denně koridlo našeho chování a ani si to neuvědomujeme. Utéct mu totiž nejde.

Jessie a její bratr Dylan mají pro celou hru ještě alespoň jednu úlohu. Představují si je jako dva nejhlubší Jungovy archetypy, a sice **anima** a **animu**, kdy nejdůležitější je právě animus v osobě Jessie. Jung se





domníval, že v každém z nás existuje jakási konfigurace dvou protikladných archetypů, které předurčují naše chování v nepřímém souladu s naším biologickým pohlavím. Každý muž má v sobě skrytou animu, ženský element, který je třeba krotit a osvojit, zatímco žena má v sobě anima, statečného a čestného bojovníka, který vyžaduje to stejné. Problém je, že tyto archetypy neodpovídají tělesným schránkám jejich nositelů, proto se muž musí naučit animu v sobě uzavřít a při výběru partnerky ji projektovat na ženy okolo sebe. Žena pak musí potlačit svého mužského anima v sobě a stát se tak ženou. Projekcí potlačeného anima a animy tak ženám i mužům vznikají v očích obrazy těchto archetypů, které nám umožňují zamilovat se jeden do druhého. Jessie je žena, tedy od přírody statečná bojovnice, která se stane lepší a silnější ředitelkou než předchozí konzervativní mužští ředitelé se špatně potlačenou animou, kteří dovedli FBC do této svízelné situace. Jessiyn bratr Dylan na rozdíl od ní totiž Sykotu odolat neumí.

Pro volbu Jessie jako hlavní hrdinky existují ale z mého pohledu ještě minimálně dva důvody. Sám Carl Jung totiž při nanebevzetí Panny Marie kvitoval, že v katolickém a pravoslavném světě díky tomu dochází k vyrovnání a odebrání moci od Nejsvětější Trojice ve prospěch Marie, která je tak v nebi mezi třemi muži jediná žena. V Control

máme v Nejstarším domě tři ředitele a jednu ředitelku, všichni součástí božstva, komunikátoři vyšší moci zvané Astrální plošina. Posledním důvodem může být samotná obrácená pyramida jakožto trojúhelník, kterým sám značí Nejsvětější Trojici. Obrácený trojúhelník však může odpovídat ženskému lůnu, případně opaku klasického trojúhelníku, který by odrážel božstvo, Svatou Trojici v subjektivním vesmíru, v kolektivním nevědomí.

ZÁZRAK S NÁZVEM INTEGRACE

Oficiální komentář vývojáře k interpretaci Control jsem nikde nezaznamenal, je tedy pouze na nás, abychom dělali informované úsudky o skutečném významu této hry. Vzhledem k indiciím, odkazům na Junga a tomu, jak jeho myšlenky pracovníci FBC aplikují ve svých pracích, je ale velmi pravděpodobné, že moje interpretace je správná. Limitován jsem ovšem svými omezenými znalostmi jak Junga, tak dalších filosofů, což připouštím, že jsem některé ze svých závěrů mohl nechat nedotažené, protože tak daleko prostě moje znalosti zatím nesahají. Control se v každém případě dá hrát i bez toho. To mi na tom přijde nejlepší. Vývojáři vytvořili bez diskuze fascinující svět plný tajemna, kde do sebe všechno zapadá i přes to, že se člověk nepustí do hlubšího studia a rozboru

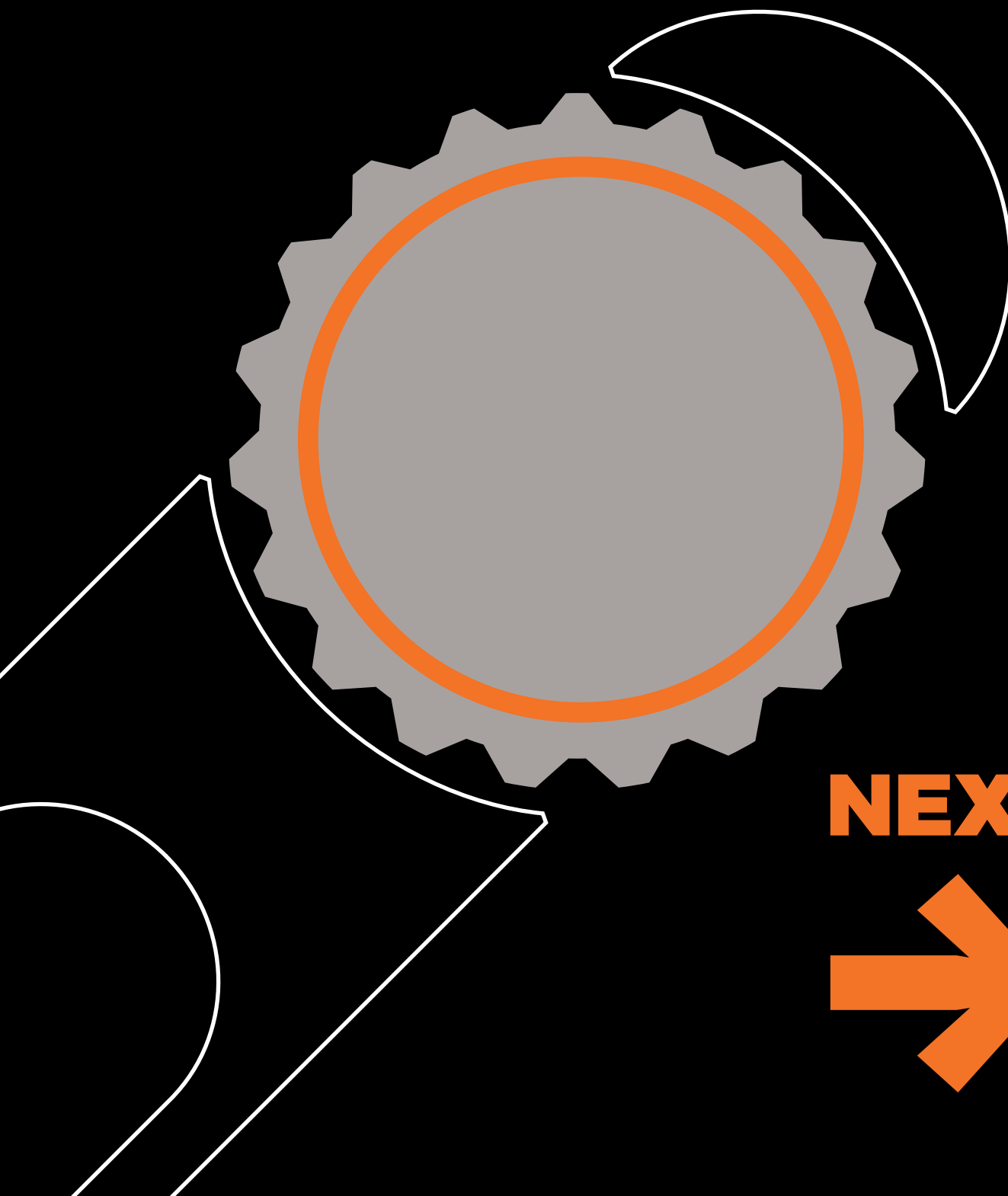


všech symbolů. Samotný gameplay je vystavěný tak robustně, že se nad ním dá strávit hodiny a nechat se jen vést realističností všeho okolo, protože všechno působí tak skutečně a sci-fi zároveň, že to člověk přijme za své a ani ho neruší, že nechápe. On to vlastně říká i sám Jung – věci není vždy nutné dokonale chápat a umět je formulovat slovy. Tím totiž ztratí určitou kvalitu. Mnohdy stačí se jen jimi nechat prostoupit a nechat je existovat. Proto, ať už se rozhodnete hrát Control jakkoli, pročítat všechny texty a poslouchat každou nahrávku, nebo se jen necháte navádhět příběhem a budete si poletovat po Nejstarším domě, vývojářům, sobě i Jungovi učiníte zadost. Domnívám se však, že rozměr tohoto díla doceníte jen tehdy, když si s ním dáte tu práci a čas. Bude to mnohem dobrodružnější.

A co na to Apple? Ten je v našem světě zřejmě jedinou společností, která dovede sebe sama i svou práci integrovat snad nejlépe ze všech, koneckonců píšeme tady o tom pořád. Když se Jungovými očima podíváme na Apple, uvidíme společnost, která může mít zřejmě nejlepší pocit ze své snahy ukázat na venek, co ve skutečnosti je a za čím si stojí. I přes mnoho typických excesů a neúspěchů je to pořád firma s jasnou budoucností, definovanou rolí na trhu, díky své velikosti a především vnitřní síle je schopna neohlížet se doprava doleva a pokračovat stále svým

směrem, protože mu nejvíce věří. Je i příkladem kreativního přístupu, přirozená je pro ni právě neustálá proměna, která zabraňuje jakémusi zkostnatění managementu a zaseknutí vývoje.

Krásným příkladem integrace v oblasti hardwaru i softwaru byl v poslední době např. nový Dynamic Island, který i slovy Applu leží na pomezí hardwaru a softwaru a je tedy jakousi fluidní, pohyblivou složkou vašeho nového iPhone. Ale jak víme, Apple odjakživa navazoval ducha systému na jeho schránku, tedy perfektně snoubil software s hardwarem, aby byl výsledný produkt co nejlepší. Dynamic Island sice nezpůsobuje v používání iPhone žádnou revoluci, ale umožní vám ho zase mírně upravit, moci některé věci dělat jinak, mít je možná líp na očích. Je to další level rovnováhy mezi softwarem a hardwarem, další důvod, proč si říct – Prostě to funguje. Změny v hardwaru jsou jako každý update systému postupné a evoluční, o revoluce ať se starají jiní, důležitá je bdělost. Svět Applu tím pádem dává mnohem větší smysl, je logičtější a mnohem přehlednější. Všichni ví, na čem jsou. A právě takový by měl být svět podle Junga. Má se jít vstříc chmurám, které v sobě nacházíme, vracet se do sebe a pracovat na svém současném a budoucím já, aby bylo lepší než to včerejší. Čím víc se díváme ven, tím méně času nám zbývá na sebe samotné – a to je promarněný čas. 



NEXT

