MyApple magazyn

2
Nr 2/2017(24)
ISSN: 2080-4776
www.myapple.pl

Medialne kłamstwo

257 miliardów dolarów na kontach Apple

MyApple magazyn

Nr 2/2017(24)

ISSN: 2080-4776

MyApple Magazyn

Wydawca:
MyApple s.c.
Kaliska 10
97-400 Bełchatów
NIP: 769-221-98-23
tel: 666 493 493

kontakt: magazyn@myapple.pl

/MyApplePL

Skład redakcji:

Redaktor Naczelny:
Krystian Kozerawski

Redaktorzy:
Jacek Zięba, Grzegorz Świątek, Max Pijanowski, Patryk Wikaliński, Kinga Zielińska,
Michał Masłowski, Jaromir Kopp, Steve Sande, Daniel Światły, Rafał Pawłowski, Marek Gawryłowicz, Jacek Swoboda

Korekta
Agnieszka Kozerawska, Marcin Latosiński

Layout, skład, aplikacja:

Ideeconcept.pl

Michał Gapiński, Radek Szwarc, Adrian Urbanek, Jan Sitek

Treści i grafiki publikowane w MyApple Magazyn są chronione prawem autorskim wydawcy oraz ich autorów, a także osób trzecich.
Znaki towarowe umieszczone w MyApple Magazyn podlegają ochronie prawnej.
Wykorzystanie z materiałów o których mowa wyżej jest zabronione bez pisemnej zgody autora lub wydawcy.

Spis treści

Po wielu miesiącach mrozów i opadów śniegu, które przeciągnęły się do maja, wiosna wreszcie nadeszła, a właściwie to od razu przyszło lato. Z lodowych okowów uwolnił się także nasz magazyn, którego nowy wiosenny numer właśnie trafił na Wasze urządzenia. Tematycznie jest lekki jak wiosenne płatki kwiatów.

Znajdziecie w nim sporo tekstów poświęconych grom, w tym nie tylko takim, w które grać można jedynie na iPhonie lub iPadzie. Wraz z recenzją hybrydowej gry Posiadłość Szaleństwa debiutuje na łamach MyApple Magazynu Jacek Swoboda, którego znacie z MyApple ze świetnych tekstów poświęconych zabawom z elektroniką. Są oczywiście także recenzje sprzętu. Kinga Zielińska sprawdziła ciekawe akcesorium dla bawiących się w makrofotografię na iPhonie. Ja z kolei przetestowałem dla Was kamerę do domowego monitoringu opartą o HomeKit. Wodze fantazji na temat nowego urządzenia domowego Apple, wyposażonego w Siri, puszcza Patryk Wikaliński. Żeby jednak numer nie był za lekki, trzymają go teksty Maksa Pijanowskiego oraz Michała Masłowskiego, który jak zwykle rozprawia się ze sprawozdaniem finansowym Apple.

W imieniu całej redakcji życzę przyjemnej lektury.

Krystian Kozerawski
MyApple Magazyn

Medialne oszustwo
257 miliardów dolarów na kontach Apple — 5

„Ministerstwo Miłości" Apple
przestań myśleć, pokochaj emoji — 10

Echo Apple
o asystentach głosowych — 13

Tęsknota za przeszłością,
czyli jak zarobić dwa razy na tym samym — 17

CarPlay kontra Android Auto
Test — 20

Doprowadzanie roboty do końca
z aplikacją Things — 25

D-Link Omna 180 Cam HD
monitoring domowy w HomeKit — 29

Audeze
advertorial — 33

The Elder Scrolls: Legends
Recenzja — 35

Posiadłość Szaleństwa
hybrydowa gra planszowa - druga edycja — 41

Więcej światła!
Dyfuzor dla iPhone'a — 45

SolidCase
Ultra Thin Protector
dla iPhone

Ultra Thin Protector to najcieńsze
etui jakie kiedykolwiek widziałeś
– jego grubość to jedynie 0.30 mm.

www.solidcase.co

257 miliardów dolarów na kontach Apple to...
... medialne kłamstwo

Michał Masłowski

We wtorek 2 maja Apple ogłosiło wyniki finansowe. Zostały one przez rynki finansowe przyjęte umiarkowanie pozytywnie. Co prawda pierwszego dnia kurs akcji nieco spadł, by już po kolejnych trzech dniach ustanowić historyczny rekord na poziomie 148 dolarów.

Okazuje się, że Apple posiada w gotówce i w płynnych papierach wartościowych blisko 257 miliardów dolarów. Informacja ta podana bez dodatkowego komentarza budzi wiele emocji i jest szeroko komentowana przez media finansowe i technologiczne. Informacji o tym, jak dużo Apple posiada gotówki, nie powinno się podawać, wręcz nie wolno, bez dwóch dodatkowych, które rzucają światło na finansowe możliwości spółki.

Zacznijmy jednak od wyników:

W ostatnim kwartale Apple sprzedało następujące ilości produktów:

- iPhone, 50,7 mln szt.
  (rok temu 51,2 mln szt., -1%)
- iPad, 8,9 mln szt.
  (rok temu 10,2 mln szt., -13%)
- Mac, 4,2 mln szt.
  (rok temu 4 mln szt., +4%)

Przełożyło się to na następujące przychody:

- iPhone, 33,25 mld USD
  (rok temu 32,8 mld USD, +1%)
- iPad, 3,88 mld USD
  (rok temu 4,4 mld USD, -12%)
- Mac, 5,8 mld USD
  (rok temu 5,1 mld USD, +14%)
- Usługi, 7 mld USD
  (rok temu 6 mld USD, +18%)
- Inne produkty, 2,87 mld USD
  (rok temu 2,18 mld USD, +31%)

Łączne przychody Apple wyniosły 52,89 mld USD w porównaniu z 50,55 mld USD rok temu (+5%). Zysk netto wyniósł 11,03 mld USD wobec 10,5 mld USD rok temu (+5%). Marża brutto spadła do 38,9% z 39,4% rok temu.

Jedną z wielkości finansowych, które możemy wyczytać ze sprawozdania finansowego Apple, jest wielkość posiadanych przez spółkę aktywów. Okazuje się, że Apple posiada w gotówce i w płynnych papierach wartościowych blisko 257 miliardów dolarów.

Informacja ta podana bez dodatkowego komentarza budzi wiele emocji i jest szeroko komentowana przez media finansowe i technologiczne. Przeważają artykuły, których autorzy dokonują wyliczeń, jakie inne spółki, warte dziesiątki albo i setki miliardów dolarów, Apple może kupić, tak po prostu, za gotówkę. Jednym z popularnych typów, co Apple powinno kupić w pierwszej kolejności, jest Disney, zaraz po nim wymieniany jest Netflix. Takie sugestie z jednej strony wydają się słuszne, wszakże Apple potrzebuje, i to bardzo, wartościowych, atrakcyjnych dla użytkowników treści. Drugi przekaz, jaki przebija się w tych artykułach, jest taki, że Tim Cook ma tę gotówkę „pod palcem”

i choćby dzisiaj może ją przeznaczyć na dowolny cel. Powstaje naturalne pytanie, czy faktycznie jest to możliwe? Sprawdźmy.

> ... amerykańcy technologiczni giganci, prowadzący interesy na całym świecie, od lat zabiegają w Białym Domu o choćby roczną abolicję podatkową, która pozwoliłaby im przetransferować posiadane środki do USA. Za czasów administracji Baracka Obamy starania te pozostawały bez odzewu. Dopiero niedawno Prezydent Trump dał sygnał...

Informacji o tym, jak dużo Apple posiada gotówki, nie powinno się podawać, wręcz nie wolno, bez dwóch dodatkowych, które rzucają światło na finansowe możliwości spółki.

Większość gotówki za granicą

Aż 240 z wymienianych 257 miliardów dolarów znajduje się na kontach poza granicami Stanów Zjednoczonych. Apple zdecydowaną większość przychodów osiąga za granicą, w innej walucie niż dolar amerykański. Jednakże prawo w USA stanowi, że transfer gotówki zza granicy jest obciążony aż 35% podatkiem.

Nie jest tajemnicą, że amerykańcy technologiczni giganci, prowadzący interesy na całym świecie, od lat zabiegają w Białym Domu o choćby roczną abolicję podatkową, która pozwoliłaby im przetransferować posiadane środki do USA. Za czasów administracji Baracka Obamy starania te pozostawały bez odzewu. Dopiero niedawno Prezydent Trump dał sygnał, że rozważa przynajmniej roczne obniżenie tego podatku do 10%. Póki co jednak Apple potrzebuje gotówki na terenie USA, gdyż bardzo aktywnie rozlicza się z inwestorami giełdowymi.

Program zwrotu pieniędzy do akcjonariuszy

Od 2012 roku Apple płaci dywidendę (w tym kwartale podwyższyło ją po raz kolejny do 63 centów na akcję kwartalnie) i prowadzi zakrojony na szeroką skalę skup akcji własnych celem ich umorzenia. Spółka wydała już 211 miliardów dolarów i zapowiedziała, że łącznie do 2019 roku wyda na ten cel aż 300 miliardów dolarów. Tylko w ostatnim kwartale Apple wydało na dywidendę i buy-back aż 10,2 miliarda dolarów. Apple potrzebuje na to gotówki (dolarów) w Stanach Zjednoczonych, gdyż kupuje akcje na giełdzie w USA i płaci dywidendę amerykańskim inwestorom. A jak wspomniano wyżej, osiąga przychody głównie za granicą.

Prawie 100 miliardów długu

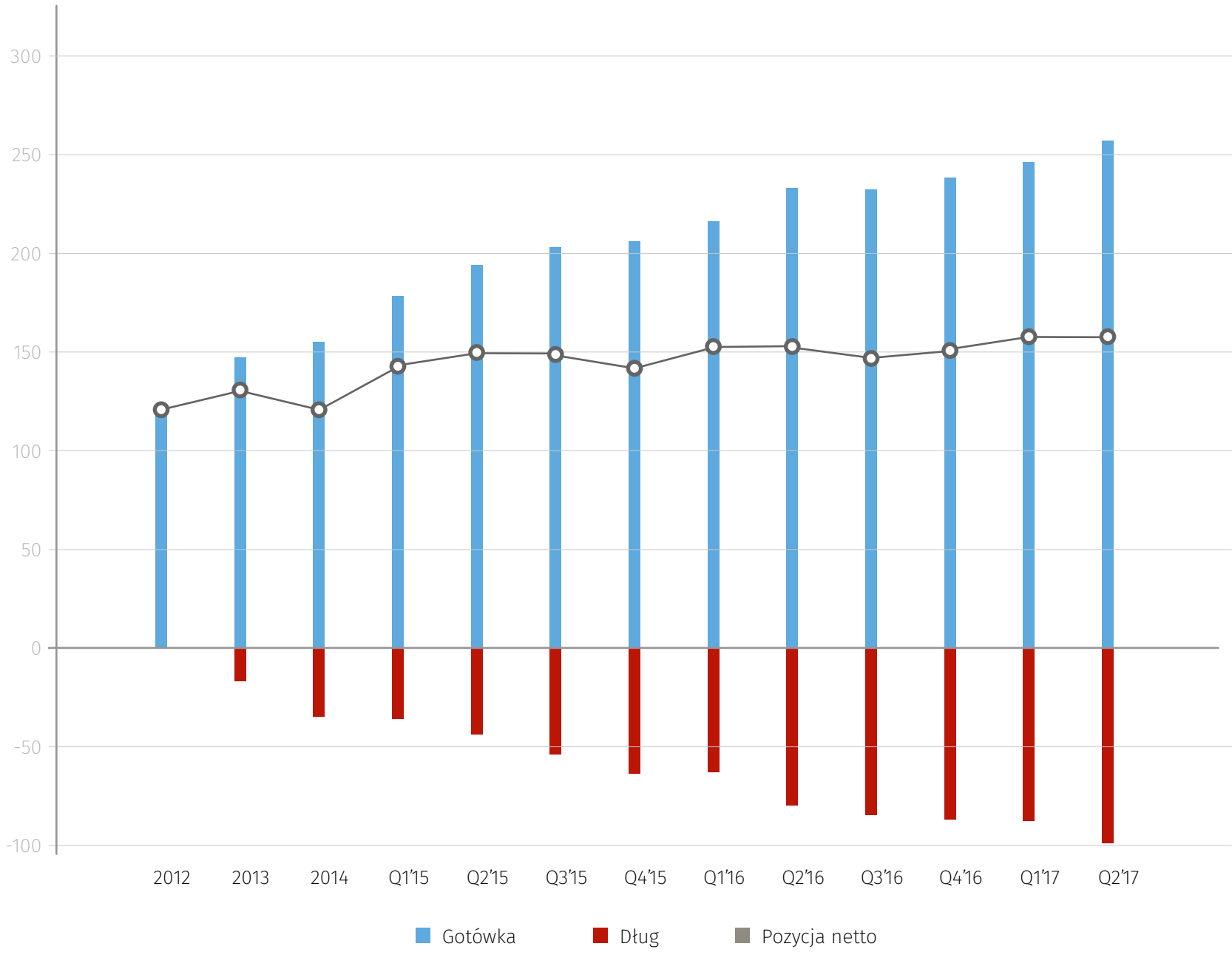
Dlatego też od 2013 roku Apple regularnie zadłuża się i emituje obligacje. Całkowite zadłużenie Apple to dzisiaj rekordowe 99 miliardów dolarów. Do tej pory zawsze spółka emitowała obligacje z 30-letnim terminem wykupu. W tym kwartale wyjątkowo były to obligacje z datą zapadalności między 2020 a 2027 rokiem. Jak sugerują niektórzy analitycy, tak krótki termin może mieć związek z przeciekami z Białego Domu, które zapowiadają wspomnianą roczną abolicję podatkową dającą możliwość transferu pieniędzy zza granicy, przynajmniej przy obniżonej stawce

podatkowej. Wówczas to Apple przestanie mieć potrzebę dalszego zadłużania się i będzie mogło jednym ruchem spłacić cały swój dług.

Póki co jednak, ilość pieniędzy, jaką dysponuje Tim Cook, nie jest jednak tak wielka, jak opisują media. Policzmy wspólnie, jaka jest gotówkowa pozycja netto Apple. Gdyby spółka dzisiaj przetransferowała wszystkie posiadane za granicą środki i zapłaciła 35% podatek, to z 240 miliardów dolarów zostałoby 156 miliardów dolarów. Do tego należy doliczyć 17 miliardów dolarów, które Apple posiada na kontach na terenie USA. To daje łącznie 173 miliardy. Odejmijmy od tego dług spółki, czyli 99 miliardów. Daje nam to „zaledwie" „skromne" 74 miliardy dolarów.

Na Netfliksa jeszcze wystarczy (ten jest wart na giełdzie w USA „raptem" 67,5 miliarda dolarów). Na Disneya natomiast sporo zabraknie, gdyż ten z kolei jest wart aż 177 miliardów.

komentuj



Pozycja gotówkowa Apple [mld USD]
źródło: Opracowanie własne na podstawie investor.apple.com

Ilustracja: archiwum Redakcji

Po co ta gimnastyka?

u nas wszystko w zasięgu kliknięcia

sklep.MyApple.pl

„Ministerstwo Miłości" Apple

przestań myśleć, pokochaj emoji

Max Pijanowski

Kultowy spot reklamowy firmy Apple - „1984", wyemitowany ponad 30 lat temu podczas finałowego meczu amerykańskiej Ligi NFL, nawiązywał do powieści George'a Orwella „Rok 1984". Wyreżyserowany przez Ridleya Scotta filmik kończą słowa narratora: „24 stycznia Apple Computer zaprezentuje Macintosha. I zobaczycie, dlaczego rok 1984 nie będzie taki jak Rok 1984". Przed nami konferencja WWDC 2017, na której zostaną zaprezentowane nowe wersje systemów operacyjnych dla urządzeń z logo nadgryzionego jabłka. Jabłka? Powinienem raczej użyć emoji symbolizującego ten owoc. Do tego zmierza Apple. O takiej trywializacji języka nie pomyślał nawet sam Orwell, kiedy na potrzeby wspomnianej książki stworzył zasady tzw. Nowomowy.

W trakcie inauguracji ubiegłorocznej konferencji WWDC Apple zaprezentowało m.in. kilka mniej i bardziej istotnych zmian w systemie iOS. Część z nich dotyczyła aplikacji Wiadomości. Prócz dodania automatycznego podglądu stroninternetowych i plików wideo, przyśpieszenia dostępu do aparatu i biblioteki multimediów, skupiono się na dalszej trywializacji języka.

Rzeczony sztuczny język obowiązujący w fikcyjnym totalitarnym państwie Oceania charakteryzował się tendencją do eliminacji słów, które z punktu widzenia ideologii reżimu były nacechowane negatywnie. Dodatkowo Nowomowa dążyła do zawężenia zakresu myślenia obywateli poprzez ograniczenie używanego słownictwa do minimum. Nie pozostawiono żadnych wyrazów, bez których można się obyć. I tak jedna z kategorii języka zawierała zredukowany zbiór wyrazów niezbędnych w codziennym życiu, służących do wyrażania prostych myśli dotyczących konkretnych przedmiotów lub czynności, takich jak: jedzenie, picie, gotowanie, chodzenie, poruszanie się pojazdami, praca itp. Czy coś Wam to przypomina?

Choć rok 1984 rzeczywiście nie był jak „Rok 1984", to dzisiejszy świat częstokroć przypomina już ten opisany w powieści Orwella. W niektórych aspektach jest on nawet gorszy. Wystarczy spojrzeć na język, którym się posługujemy. Codziennie redukujemy go do minimum - do minimum, przy którym Nowomowa sprawia wrażenie nazbyt skomplikowanej. Po co ograniczać zasób naszego słownictwa poprzez wyrzucanie z niego tylko niektórych wyrazów, pozbądźmy się wszystkich. W powieści Orwella słowa „zły" i „ciemny" zastąpiono określeniami „bezdobry" i „bezjasny", ale czy jest sens aż tak się wysilać i używać tylu znaków? Przecież wystarczy wstawić odpowiednią ikonę emoji. Komuś zdechł pies? Nie pisz mu, że ci przykro, nie używaj nawet formy „bezradość", choć nie wiem, czy ta byłaby zaakceptowana przez zasady Nowomowy. Wyślij po prostu emoji symbolizującą smutną buźkę. Ktoś pochwalił się, że kupił nowego iPhone'a? Kciuk w górę, a jeżeli jest to dodatkowo wersja z dyskiem 256 GB w kolorze onyksowym, to zareaguj na to, wysyłając w odpowiedzi czerwone serce. A co tam, wyślij nawet trzy serca i dołącz śliniącą się buźkę!

Nie, nie jestem purystą językowym. Używam emoji, płynę z tym zapoczątkowanym w Japonii prądem. Kolorowe ekwiwalenty słów to wygodny i szybki sposób komunikacji, a poza tym często ułatwiają innym zrozumienie określonego kontekstu wiadomości. Mimo wszystko staram się ich nie nadużywać, emoji tworzą zazwyczaj dopełnienie mojej wypowiedzi, a nie jej jedyną treść. Świat zmierza jednak gdzie indziej.

W 2015 roku Oxford English Dictionary uznał „buźkę ze łzami radości" za słowo roku, Biblioteka Kongresu Stanów Zjednoczonych przyjęła do swojej kolekcji książkę „Emoji Dick", czyli „Moby Dicka" Hermana Melville'a przetłumaczonego na symbole emoji. W chwili obecnej można to traktować jedynie w kategoriach pewnej ciekawostki, jednak trudno przewidzieć, co przyniesie przyszłość, gdyż postępujący rozwój i wzrost znaczenia mediów społecznościowych i komunikatorów internetowych powoduje, że emoji są w coraz większym stopniu obecne w naszym życiu. Na wstępie wspomniałem, iż w upowszechnieniu tej pewnego rodzaju współczesnej wer-

sji orwellowskiej Nowomowy ma swój udział także firma Apple. Można powiedzieć, że kalifornijski producent jest w tym „najdobry".

> Apple prawie krzyczy: „Myślenie pozostaw nam! Słowa również, oczarujemy cię nimi podczas naszej kolejnej prezentacji, a ty korzystaj z emoji. Co prawda usunęliśmy symbol rewolweru, zastępując go pistoletem na wodę, ale zrobiliśmy to dla twojego bezpieczeństwa, tak abyś nie musiał już myśleć podczas wysyłania wiadomości.

W trakcie inauguracji ubiegłorocznej konferencji WWDC Apple zaprezentowało m.in. kilka mniej i bardziej istotnych zmian w systemie iOS. Część z nich dotyczyła aplikacji Wiadomości. Prócz dodania automatycznego podglądu stron internetowych i plików wideo, przyśpieszenia dostępu do aparatu i biblioteki multimediów, skupiono się na dalszej trywializacji języka. Trzykrotnie większe emoji oraz automatyzacja ich wpisywania poprzez zamianę słów na symbole, plakietki, „Bubble Effects" - do wyboru, do koloru. Owszem, dodano także opcję pisma odręcznego, ale czy ktoś z Was z niej korzystał? Nawet jeżeli tak, to gotów jestem założyć się, że średnio nie częściej niż z emoji.

Choć w swoim spocie reklamowym z 1984 roku Apple walczy z „Wielkim Bratem", to walka ta jest tylko chwytem marketingowym. Tak naprawdę firma na przestrzeni czterdziestu lat swojej historii, niczym wspomniana książkowa Oceania, była państwem totalitarnym. Elementy niezgodne z jej ideologią były od samego początku usuwane, producent zawsze wiedział najlepiej, czego chcą użytkownicy i co jest dla nich lepsze. Ograniczenie możliwości wyboru przedstawiane jest jako niewątpliwa zaleta, ponieważ ułatwia pracę, nie rozprasza. Apple prawie krzyczy: „Myślenie pozostaw nam! Słowa również, oczarujemy cię nimi podczas naszej kolejnej prezentacji, a ty korzystaj z emoji. Co prawda usunęliśmy symbol rewolweru, zastępując go pistoletem na wodę, ale zrobiliśmy to dla twojego bezpieczeństwa, tak abyś nie musiał już myśleć podczas wysyłania wiadomości. Ucieszy cię zapewne fakt, iż do zbioru dostępnych emoji wprowadziliśmy nowe symbole, wśród nich także ten przedstawiający jednorożca". Bajka! Boję się, że wkrótce pod taką informacją umieszczę swój komentarz w postaci szeregu czerwonych serduszek, a później, tak jak główny bohater powieści Orwella po wizycie w „Ministerstwie Miłości" stwierdził, że jednak kocha Wielkiego Brata, tak jak po kolejnych odsłonach systemu iOS dojdę do wniosku, że kocham emoji.

komentuj

Ilustracja: na podstawie emoji iOS

Echo Apple

Patryk Wikaliński

Z wielkim zainteresowaniem śledzę doniesienia na temat odważnych planów produktowych Apple. Największe portale informacyjne poświęcone gigantowi z Cupertino docierają do wiadomości, które znajdują potwierdzenie na przyszłych konferencjach. Nic więc dziwnego, że społeczność zaczyna zawzięcie spekulować. Wyobrażenia ciekawych przyszłości konsumentów nabierają kształtów. Natomiast w sieci samo Apple jest jak echo – słyszysz powtarzający się głos, ale nie masz pojęcia, z której strony go słychać. Zaczyna się koncert życzeń i oczekiwanie na prezentację nowych zabawek. Nadchodzi moment premiery i lśniący produkt jest już gotowy do zamówienia poprzez aplikację Apple Store. Nagle zdajesz sobie sprawę, że chodziło o Twojego asystenta głosowego, który odezwał się z salonu. Siri zamknięta w owalnej obudowie? Właśnie w ten sposób działa Echo czy Home – Amazon Echo i Google Home – ewentualni konkurenci Apple w nowej kategorii produktowej. Pozwólcie, że puszczę trochę wodze fantazji i skomentuję ciekawe doniesienia.

Plotki mówią, że Apple ma wykorzystać technologię, która została przejęta wraz z zakupem firmy Beats. W takie doniesienia jestem w stanie uwierzyć i trzeba przyznać, że na tę chwilę wszystko składa się w jedną zgraną całość.

Apple jest znane z transparentności linii produktowej dostępnej w firmowym sklepie. Pamiętacie historię z powrotem Steve'a Jobsa i eliminacją zbędnych produktów? Wówczas z oferty usunięto wiele urządzeń, żeby skupić się na najważniejszych projektach. Apple pod wodzą Tima Cooka jest nieco inne, ale główna idea ustanowiona przez Jobsa się nie zmieniła i prawdopodobnie nigdy się nie zmieni. Apple nadal tworzy produkty proste, solidne i potrzebne. Jednak wielu analityków pokusiło się o stwierdzenie, że teraźniejsze Apple projektuje jak przed powrotem Jobsa – czyli wszystko. Niestety nie mogę zgodzić się z tym stwierdzeniem, choć długo nad tym zagadnieniem rozmyślałem. Nowe produkty Apple znalazły swoich nabywców, a firma stale notuje ogromne zyski. Po ostatnich doniesieniach na temat inteligentnego głośnika zdecydowałem się podzielić własnymi przemyśleniami. Wieści niosą, że Apple wewnątrz struktury firmy finalnie zaakceptowało wygląd nowego urządzenia – stacjonarnego asystenta głosowego, kończąc fazę projektu designerskiego.

Nie przez przypadek na wstępie tego artykułu nawiązałem do ewentualnego konkurenta Apple, czyli firmy Amazon. Amazon Echo jest dostępne na rynku już od pewnego czasu i zbiera dosyć pochlebne recenzje. Trudno mówić o sukcesie sprzedażowym, bo produkt w obecnej chwili traktowany jest jako ciekawostka. Asystent głosowy, jak sama nazwa wskazuje, jest codziennym kompanem, który bez przerwy jest w stanie gotowości, by przyjąć polecenia. Kwestię prywatności korzystania z takiego urządzenia poddaję pod dyskusję. W tym przypadku jestem jednak spokojny o Apple i wierzę, że firma należycie dba i będzie dbać o prywatność i bezpieczeństwo swoich konsumentów. Wróćmy jednak do Amazon Echo. Można powiedzieć, że to odpowiednik Siri zamknięty w owalnej obudowie. Za pomocą komend głosowych użytkownik wydaje polecenia i oczekuje szybkiej informacji zwrotnej. Za sprawą głośnika słyszy on dosyć naturalny głos odpowiadający na pytania. Przykładowo: konsument może poprosić o odtworzenie ulubionych utworów z katalogu Amazon Music, Spotify czy Pandory. Dodatkowo urządzenie pozwala na zadawanie naprawdę trudnych pytań, czyta wiadomości, zdaje raporty o pogodzie i sytuacji panującej na drodze, czyta audiobooki, informuje o wynikach sportowych, może też kontrolować automatyką domową.

Zakres potencjalnego wykorzystania przez użytkownika może imponować. W przypadku Apple można pokusić się o małe spekulacje. Załóżmy, że firma ma zamiar wypuścić tego typu urządzenie. Na jaką funkcjonalność jako potencjalni nabywcy możemy liczyć? Pojawiają się informacje, że urządzenie będzie oczywiście wyposażone w głośnik oraz mikrofon (z pewnością nie jeden), natomiast inteligentny głośnik ma działać pod kontrolą zmodyfikowanego systemu iOS. Użytkownik będzie miał do dyspozycji Siri oraz cały wachlarz możliwości AirPlay, który notabene jest szlagierową funkcjonalnością całego ekosystemu Apple. Plotki mówią, że Apple ma wykorzystać technologię, która została przjęta wraz z zakupem firmy Beats. W takie doniesienia jestem w stanie uwierzyć i trzeba przyznać, że na tę chwilę wszystko składa się w jedną zgraną całość. Nowy rzekomy produkt Apple jest ukryty przed światem pod nazwą kodo-

Asystent Apple, żeby odnieść sukces, musi oferować więcej niż konkurencja. Takie urządzenie powinno być stacją bazową. Rodzina urządzeń AirPort od dawna nie była aktualizowana, więc może jest to odpowiedni czas na zaoferowanie czegoś świeżego?

wą B238 i swoim cylindrycznym wyglądem ma przypominać Google Home. Na górze urządzenia użytkownik będzie miał do dyspozycji przyciski, a głośnik będzie ukryty pod czymś w rodzaju siatki. Brzmi dobrze? Zobaczymy, ale może brzmieć lepiej!

Puśćmy wodze fantazji!

Z punktu widzenia konsumenta, Apple nie może pokazać urządzenia, które będzie tylko odpowiadało na polecenia głosowe. To już mamy! Być może to głupie stwierdzenie, ale moim zdaniem takowe urządzenie powinno oferować trochę więcej. Pamiętacie doniesienia, jakoby Apple TV miało być również stacją bazową? Apple ma nieco inny pomysł na rozwój Apple TV (lub jego trochę wolniejszy proces), więc naturalnie cieszę się, że firma może zastosować tego typu rozwiązania w innym, nowym produkcie. Stacjonarny asystent głosowy od Apple z pewnością będzie sterował i odtwarzał muzykę z Apple Music, odpowiadał na każde pytanie zadane Siri, kontrolował dom poprzez zintegrowane urządzenia podłączone do sieci HomeKit, a inżynierowie z pewnością zadbają o perfekcyjną kompatybilność z całym ekosystemem. O ten aspekt się nie martwię, ponieważ każde urządzenie Apple doskonale działa w parze z innymi produktami firmy.

Asystent Apple, żeby odnieść sukces, musi oferować więcej niż konkurencja. Po pierwsze: takie urządzenie powinno być stacją bazową. Rodzina urządzeń AirPort od dawna nie była aktualizowana, więc może jest to odpowiedni czas na zaoferowanie czegoś świeżego?

Po drugie: asystent mógłby mieć dysk SSD do archiwizacji danych z komputerów Mac. Coś na wzór Time Capsule ukrytego w głośniku. Brzmi dobrze, a jeśli niekoniecznie jest to możliwe, to z pewnością Apple powinno umożliwiać archiwizację komputerów Mac do iCloud wzorem urządzeń z systemem iOS.

Po trzecie: firma powinna zadbać o wyposażenie takiego urządzenia w obsługę jak największej ilości języków. Na chwilę obecną takiej możliwości konkurencja zdaje się nie posiadać. Apple ma do dyspozycji rozwiniętą Siri na wiele potencjalnych rynków. Polityka firmy musi być w tym przypadku o wiele bardziej precyzyjna. Apple TV czwartej generacji obsługuje tylko wybrane języki i choć w Polsce możemy korzystać z Siri na komputerach Mac czy urządzeniach z iOS np. w języku angielskim, to na przystawce od Apple takiej możliwości konsumenci nie mają. Zresztą powyższe stwierdzenie ma zastosowanie nie tylko do naszego rodzimego rynku. Języki, które są obsługiwane przez Siri na iPhonie czy iPadzie, wcale nie muszą być wspierane na Apple TV. Firma wytłumaczyła ten fakt w prosty sposób. Zakres poleceń głosowych musi być ponownie przystosowany pod konkretne urządzenie – w tym przypadku pod Apple TV.

Podejście firmy może jest dobrym pomysłem, ale mocno wstrzymuje funkcjonalność Apple TV. Na pewno sytuacja wpływa na wzrost zniecierpliwienia klientów, którzy w różnych krajach korzystają z rozmaitych udogodnień

systemowych. Stacjonarny asystent nie może być ograniczony do jednego lub dwóch głównych rynków, ponieważ stanie się produktem niszowym, zanim jego rozwój w ogóle nastąpi. Głównym motorem napędowym w tym przypadku jest Siri, która musi zostać rozwinięta.

Stacjonarny asystent głosowy od Apple może być ciekawym pomysłem. Ma szansę stać się urządzeniem, które rozszerzy ekosystem i jeszcze bardziej go zintegruje. Doniesienia mówią, że urządzenie może zostać pokazane w czerwcu podczas WWDC 2017.

Po czwarte: liczę na porządną jakość dźwięku. Oczywiście jeden głośnik nie będzie w stanie zapewnić audiofilskich doznań. Zresztą nie oczekuję tego, ale mam nadzieję, że ewentualny produkt będzie zaskakiwał jakością. Dobry dźwięk musi być jedną z najważniejszych cech tego urządzenia. Chciałbym inteligentny głośnik, który byłby ciekawym sposobem na nagłośnienie salonu.

Po piąte: liczę, że Apple dołoży starań, żeby urządzenie zaskakiwało swoją „mądrością". Chciałbym, żeby system pozwalał na streaming dźwięku z Apple TV oraz działał w parze z innymi głośnikami. Odpowiednik inteligentnego kina domowego? Dodatkowo sama Siri musi dojrzeć i nauczyć się większej liczby poleceń. Oczywistym jest stwierdzenie, że Apple musi zadbać o rozszerzenie Siri o kolejne kraje, w tym o język polski. Bez tego zabiegu produkt na polskim rynku będzie zakupem pozbawionym sensu. Ponadto chciałbym, żeby Apple zintegrowało urządzenie tak, aby obsługa opierała się na przydatnej aplikacji dostępnej w ekosystemie. Zastosowanie procesora W1 ułatwiłoby proces parowania urządzenia i zarządzania nim za pośrednictwem iOS. Byłoby super, gdyby asystent miał możliwość wywoływania, wyświetlania i wysyłania określonych informacji na urządzenia z iOS czy na Apple TV. Nie wspominam już o możliwości dzwonienia i wysyłania wiadomości tekstowych – to podstawa.

Stacjonarny asystent głosowy od Apple może być ciekawym pomysłem. Ma szansę stać się urządzeniem, które rozszerzy ekosystem i jeszcze bardziej go zintegruje. Doniesienia mówią, że urządzenie może zostać pokazane w czerwcu podczas WWDC 2017. Sądzę, że ewentualny produkt ma szansę na premierę dopiero pod koniec roku. Powodów jest kilka. Najważniejszym z nich jest fakt, że WWDC to konferencja poświęcona przede wszystkim programistom i czas debiutu nowych systemów operacyjnych: macOS, iOS, tvOS i watchOS. Nowości zawarte w tych systemach mogą nieść za sobą także udoskonaloną Siri, która finalnie może wylądować na pokładzie inteligentnego głośnika. Warunek jest jeden: Apple musi wprowadzić wsparcie dla większej liczby języków. Tylko wtedy ten produkt ma szansę stać się sukcesem. Jeśli zostanie on ograniczony do kilku krajów, zostanie tylko ciekawostką. Ciekawostką, jaką obecnie jest Amazon Echo i Google Home. Ja jednak na przyszłość patrzę optymistycznym okiem.

komentuj

Ilustracja: Font Awesome

Tęsknota za przeszłością,

czyli jak zarobić dwa razy na tym samym

Jacek Zięba

W ciągu ostatnich kilkunastu miesięcy fani nowych technologii mogli wielokrotnie doświadczyć swego rodzaju déjà vu. Na targach MWC zaprezentowano Nokię 3310, studio Blizzard zapowiedziało premierę odświeżonej wersji StarCrafta dla Maca, a w kinach sale pękały w szwach od widzów, którzy przyszli zobaczyć Ghost in The Shell.

Wszystkie produkty odwołujące się do świata, jakiego doświadczaliśmy dziesięć, piętnaście, dwadzieścia lat temu, nie pojawiłyby się na rynku, gdyby popyt na nie był zerowy. Niektórzy uważają, że to nie jest nowy trend i cały czas byliśmy łasi na wszystko to, co kojarzy nam się z czasami naszej młodości. Rzućmy jednak okiem na dwie listy – z grami dla PlayStation 3 oraz z grami dla PlayStation 4. W pierwszym przypadku znajdziemy 60 „odświeżonych" produkcji (nazywanych najczęściej edycjami HD), a w drugim 101, z czego 60 to tytuły z PlayStation 2. Należy jednak pamiętać, że nowa konsola Sony jest dopiero 3,5 roku na rynku, podczas gdy jej poprzednik trafił na sklepowe półki na przełomie 2006 i 2007 roku. Różnica jest więc zauważalna.

Nie tylko producenci gier zauważyli, że na niektórych produktach można zarobić dwa razy. Sentyment okazał się potężnym narzędziem marketingowym, któremu sami daliśmy wielką siłę. Ileż to razy słyszeliśmy utarty frazes, że „kiedyś było lepiej".

Trzymając się tematu gier, nie sposób nie zauważyć, że tak zwane „remastery" pojawiają się coraz częściej także na platformy macOS oraz iOS. W App Store znajdziemy tak kultowe pozycje, jak Heroes III, Icewind Dale, Baldur's Gate, Rome: Total War i wiele, wiele innych. Ciężko mi uwierzyć, że studio Overhaul Games poświęcałoby czas na dostosowywanie tych produkcji do smartfonów i tabletów, gdyby brakowało graczy, którzy chcieliby jeszcze raz zanurzyć się w świecie kultowych gier RPG. Naprawdę wątpię, że młodszych użytkowników nie odrzuciłaby kanciasta oprawa graficzna i długie dialogi, które wyszły z mody dekadę temu. To tytuły przygotowane wyłącznie z myślą o osobach, które już w nie grały.

Zaraz po premierze Heroes III dla iPada kupiłem tę grę, aby spędzić z nią przynajmniej kilkanaście godzin. Jest świetna i nie straciła niczego ze swojej magii, którą oczarowała nas dwie dekady temu. Ponad 250 recenzji w polskim App Store wyraźnie potwierdza, że nie tylko ja z uśmiechem na ustach powróciłem do Erathii.

Nie tylko producenci gier zauważyli, że na niektórych produktach można zarobić dwa razy. Sentyment okazał się potężnym narzędziem marketingowym, któremu sami daliśmy wielką siłę. Ileż to razy słyszeliśmy utarty frazes, że „kiedyś było lepiej". Nie mam zamiaru bawić się w psychologa i próbować wyjaśniać to zjawisko. Wiem jednak, że... nie zawsze było. Wiele filmów, albumów muzycznych, a nawet urządzeń kojarzy nam się z relatywnie beztroskim czasem w życiu, który podświadomie idealizujemy. Niewiele starsze ode mnie osoby nie raz wspominały gumę „Turbo". Wróciła niedawno do sklepu, a rozmarzeni konsumenci szybko zostali sprowadzeni na ziemię przez jej tekturowy smak i skład mający szkodliwy wpływ na zdrowie. Czar prysł.

Gry, filmy, książki i albumy muzyczne nie starzeją się, jeżeli od początku były świetne. Oprawa graficzna, nagrania dźwiękowe i archaiczne już dziś słowa zdobiące okładkę tracą znaczenie, jeżeli dana produkcja nie daje o sobie zapomnieć za sprawą tego, co dla odbiorców najważniejsze. Zupełnie inaczej sprawa wygląda jednak w przypadku elektroniki.

Nie miałem oryginalnej Nokii 3310. Dziedziczyłem telefony po rodzicach, co uległo zmianie dopiero wtedy, gdy byłem w liceum.

Nie mam więc emocjonalnego stosunku do tego telefonu. Był bardzo wytrzymały, można go było ładować raz w tygodniu albo i rzadziej, a kultowy Snake umilał mi i moim kolegom niejedną przerwę w szkole. Mówimy jednak o początku tysiąclecia – od tego czasu telefony przeszły długą drogę, a premiera iPhone'a nadała tej ewolucji niesamowite wręcz tempo.

Ostrożnie podchodźmy do produktów, których producenci chcą wykorzystać jedynie nasze wspomnienia. Swego rodzaju powrót do przeszłości może być świetnym doświadczeniem, ale traci sens, gdy wokół nas jest mnóstwo nowoczesnych i przede wszystkim lepszych rozwiązań.

Można z uśmiechem na ustach wspominać Nokię 3310, ale każdego użytkownika nowych smartfonów zapewniam, że nie wytrzymałby z tym telefonem nawet jednego dnia. Bez internetu, bez kamery, bez wirtualnej klawiatury itd. Tego typu eksperyment można przeprowadzić nawet bez sięgania po nową wersję wspomnianego wyżej telefonu, który definitywnie potwierdza, że Finowie nie mają pojęcia, co zrobić ze swoją firmą i swoją marką. Oryginalną Nokię kupimy za kilkadziesiąt złotych za pośrednictwem popularnych portali aukcyjnych. Nie jest wiele gorsza od swego „sukcesora".

Sporo się ostatnio mówi o iPhonie 8, który miałby trafić na rynek wraz z modelami 7s oraz 7s Plus. Apple miałoby rzekomo upamiętnić dekadę swojej obecności na rynku smartfonów i zaprezentować nam model, który okaże się kolejnym kamieniem milowym na drodze rozwoju technologii. Nie chciałbym jednak, aby firma z Cupertino zapomniała, że rok 2017 nie jest rokiem 2007, a oczekiwania klientów oraz ich potrzeby wyglądają zupełnie inaczej niż wtedy, gdy Steve Jobs wkraczał na scenę podczas targów Macworld.

Ostrożnie podchodźmy do produktów, których producenci chcą wykorzystać jedynie nasze wspomnienia. Swego rodzaju powrót do przeszłości może być świetnym doświadczeniem, ale traci sens, gdy wokół nas jest mnóstwo nowoczesnych i przede wszystkim lepszych rozwiązań. Pamiętajmy też, że czasami lepiej zachować w głowie pozytywne obrazy i nie niszczyć ich konfrontacją z rzeczywistością po latach. Powiedzmy sobie szczerze – guma „Turbo" smakuje zdecydowanie lepiej, gdy tylko o niej myślimy, a nie ją żujemy.

Ilustracja: archiwum Redakcji

CarPlay kontra Android Auto

Krystian Kozerawski

Całkiem niedawno miałem okazję testować samochód KIA Optima GT Line, przede wszystkim pod kątem wygody użytkowania i współpracy jego komputera pokładowego z iPhone'em (recenzję można przeczytać na moim blogu na MyApple). Niestety do testów otrzymałem samochód z komputerem, który wspierał jedynie Android Auto, a że w tym samym czasie testowałem smartfon LG G6, postanowiłem zobaczyć, jak współpracę z samochodem rozwiązało Google i porównać oba systemy.

Bez dedykowanej aplikacji daleko nie pojedziesz

Kiedy podłączałem smartfon do portu USB w samochodzie tuż przed wyjazdem w dłuższą trasę, czułem pewne podekscytowanie. Nigdy wcześniej - nawet na zdjęciach - nie miałem okazji zobaczyć systemu pokładowego od Google. Wcześniej jeździłem samochodami, które albo nie wspierały żadnego z takich rozwiązań (oferując jedynie możliwość rozmawiania przez telefon i korzystania z jego zbiorów muzycznych za pośrednictwem własnego pokładowego systemu rozrywki i nawigacji), albo wspierało tylko CarPlay, albo też oba systemy, ale ja nie miałem pod ręką telefonu z Androidem, by wypróbować konkurencyjne wobec Apple rozwiązanie.

Jak pisałem już w recenzji samochodu, ku mojemu ogromnemu zaskoczeniu pokładowy system nie zareagował na podłączenie telefonu z Androidem. Ikona Android Auto dalej była niepodświetlona. Początkowo myślałem, że może jest coś nie tak z kablem USB, szukałem też odpowiednich ustawień w systemie Android. Coś mi jednak mówiło, bym sprawdził też w sklepie Google Play - i faktycznie kilka osób na Twitterze poradziło mi, żebym pobrał aplikację Android Auto. Myślałem, że to koniec kłopotów. Niestety myliłem się. Okazało się bowiem, że aplikacja Android Auto nie jest dostępna w polskim sklepie Google Play. Nie wiem, dlaczego Google nie udostępniło jej polskim użytkownikom, skoro sam program działa w naszym kraju i jest w pełni przetłumaczony na język polski. Plik instalacyjny tego programu (APK) trzeba po-

brać z jednego z nieoficjalnych repozytoriów w sieci. Tutaj pojawiają się moje poważne wątpliwości. Korzystając z takich nieoficjalnych stron, nie ma się przecież gwarancji, że w interesującym programie nie zaszyto jakiegoś złośliwego kodu. To trochę jak kupowanie samochodu w polskim komisie („niebity, niemal nowy, Niemiec płakał, jak sprzedawał", choć auto zespawane jest z dwóch albo trzech wraków). Dzięki kilku osobom na Twitterze wybrałem według ich zapewnień pewne i sprawdzone repozytorium (APK Mirror). Tutaj jednak pojawił się kolejny problem. Do wyboru miałem wiele wersji pliku instalacyjnego aplikacji Android Auto. Wybrałem więc pierwszy z brzegu plik, który wydawał się najnowszą wersją, pobrałem i zainstalowałem na telefonie.

Wielokrotnie zastanawiałem się, dlaczego Apple nie udostępni interfejsu CarPlay w iPhonie, a tym bardziej w iPadzie, tak by można było bezpiecznie korzystać z nich w starszych samochodach. Wystarczyłoby umieścić to urządzenie w odpowiednim uchwycie

Muszę przyznać, że sporym zaskoczeniem i rozczarowaniem był dla mnie fakt, że Android Auto nie stanowi integralnej części systemu operacyjnego Android i pomijam już irytację związaną z problemami z instalacją odpowiedniej aplikacji. Jednym słowem smartfony z Androidem nie są przystosowane do współpracy „out of the box", tak jak ma to miejsce w przypadku iOS na iPhonie, którego po prostu podłącza się do komputera pokładowego wspierającego CarPlay i już można cieszyć się nim na ekranie na desce rozdzielczej. Na pierwszy rzut oka wydawać się może, że Apple,integrując CarPlay z systemem iOS, zrobiło to lepiej niż Google. Nie jest to jednak aż tak oczywiste. Aplikacja Android Auto pozwala korzystać z pokładowego interfejsu bezpośrednio na samym smartfonie. Pewnie, że nie jest to aż tak wygodne jak na 7-calowym ekranie komputera pokładowego samochodu, ale lepsze to niż nic. Zarówno CarPlay, jak i Android Auto powstały po to, by udostępnić kierowcy pewne funkcje i aplikacje systemu w sposób wygodny i bezpieczny, a to wymagało przede wszystkim zmiany interfejsu użytkownika. Android Auto nawet na ekranie telefonu zapewnia większą wygodę obsługi podczas jazdy samochodem niż domyślne interfejsy obu systemów. Tutaj mocny punkt należy się zdecydowanie Google. Wielokrotnie bowiem zastanawiałem się, dlaczego Apple nie udostępni interfejsu CarPlay w iPhonie, a tym bardziej w iPadzie, tak by można było bezpiecznie korzystać z nich w starszych samochodach (mój własny Ford poza zwykłym odtwarzaczem CD i radiem nie ma żadnego innego systemu rozrywki czy nawigacji). Wystarczyłoby umieścić to urządzenie w odpowiednim uchwycie (a są takie) i można by cieszyć się muzyką z Apple Music czy Spotify, podcastami i Siri tak jak na ekranie pokładowego komputera.

Interfejs użytkownika

Android Auto wygląda moim zdaniem zdecydowanie ładniej niż CarPlay. Ekran startowy jest bardziej kolorowy, żywszy i bardziej pogodny. Informacje o zasięgu, aktualnej godzinie wyświetlane są jak na telefonie przy górnej krawędzi ekranu. Z kolei ekran startowy CarPlay inspirowany jest typowymi pokładowymi systemami nawigacji i rozrywki: czarne tło i ułożone w rzędach ikony aplika-

cji oraz pionowy pasek z lewej strony z ekranowym przyciskiem Home, aktualną godziną i informacją o zasięgu sieci komórkowej. Po kilku dłuższych trasach stwierdzam, że interfejs użytkownika w CarPlay, choć wyraźnie brzydszy, jest jednak bardziej intuicyjny i wygodniejszy w obsłudze. Przede wszystkim na ekranie wyświetlanych jest więcej ikon aplikacji. Z reguły jednym lub dwoma stuknięciami w ekran można otworzyć wybrany program. W Android Auto trzeba się przełączyć pomiędzy poszczególnymi widokami i często przewinąć listę dostępnych aplikacji, by wybrać tę właściwą. Interfejs Android Auto podzielony jest na główny widok, mapy oraz aplikacje audio (nie tylko programy muzyczne, ale też programy do odsłuchu podcastów itp.). Różnice w wygodzie korzystania nie są jakieś drastyczne, być może to kwestia czysto subiektywna. Mi wygodniej korzystało się jednak z CarPlay.

Mapy

Każdy z dwóch konkurencyjnych systemów bazuje oczywiście na swoich mapach. Tutaj moim zdaniem Google i Android Auto są bezkonkurencyjne. Mapy Google - nieważne, czy odpalone na smartfonie, czy za pośrednictwem Android Auto na ekranie komputera pokładowego w samochodzie - wciąż działają w Polsce zdecydowanie lepiej. Są częściej aktualizowane niż mapy Apple, zawierają masę punktów POI, których próżno szukać w tych drugich. Dlatego na co dzień, jeśli mam możliwość, zawsze wybieram właśnie je. Mapy w Android Auto prezentują się też moim zdaniem lepiej niż mapy Apple w CarPlay, ale to już kwestia czysto subiektywna (z kolei na iPhonie czy iPadzie wizualnie bardziej podobają mi się systemowe mapy Apple).

Zdarza się oczywiście, że mapy Google zawodzą, tak było podczas naszej styczniowej wyprawy po Kalifornii, kiedy trafiliśmy na załamanie pogody, powodzie i osuwiska ziemi. Wtedy mapy Google prowadziły nas drogą, przed którą z kolei ostrzegały nas mapy Apple. Bazując na naszych doświadczeniach w Polsce i Europie, uwierzyliśmy tym pierwszym, ale ostatecznie okazało się, że droga faktycznie jest zablokowana i musieliśmy wracać do punktu wyjścia i wybrać objazd sugerowany właśnie przez mapy Apple, przez co straciliśmy kilka godzin.

Aplikacje

Zarówno CarPlay, jak i Android Auto wydają się być traktowane trochę po macoszemu przez ich twórców. Rozwój tych systemów, ich adopcja idzie dość opornie. Podobnie jest w przypadku aplikacji. W obu przypadkach liczba programów, które współpracują z nimi, jest naprawdę niewielka. Co ciekawe, wygrywa tutaj Android Auto. W Google Play znaleźć można więcej wspierających go programów. Są to przede wszystkim odtwarzacze muzyczne, odtwarzacze podcastów, aplikacje, które czytają wiadomości (chodzi przecież o to, by możliwie jak najrzadziej odrywać wzrok od tego, co dzieje się wokół samochodu), a także komunikatory. Każdy z systemów wspiera domyślną aplikację muzyczną. W CarPlay jest to Apple Music, a w Android Auto Google Music. Z jednym i drugim współpracuje również Spotify, z Android Auto dodatkowo także Deezer. W CarPlay domyślnie znalazła się aplikacja do odsłuchu podcastów, która synchronizuje subskrypcje z jej wersją w iOS w iPhonie czy iPadzie oraz aplikacją Podcasty w Apple TV. Z kolei w Google Play znaleźć można kilka programów do odbioru podcastów. Ja przetestowałem PlayerFM, który działał poprawnie.

Sterowanie głosem

Tutaj Android Auto wypada lepiej od CarPlay i Siri. Można wydawać mu komendy po polsku, choć ich liczba jest dość ograniczona. Siri

niestety wciąż nie rozumie polskiego i wygląda na to, że szybko się to nie zmieni.

> Liczba aplikacji jest ograniczona do minimum. Apple nie pozwala użytkownikom korzystać z iPhone'a czy iPada. Mam wrażenie, że po początkowym entuzjazmie związanym z ich rozwojem teraz brakuje wizji, jak rozwijać oba systemy.

Stabilność działania

Podejrzewam, że w pewnym stopniu stabilność działania CarPlay i Android Auto może zależeć nie tylko od samego telefonu czy aplikacji (w przypadku tego drugiego rozwiązania), ale także od komputera pokładowego. Podczas moich już stosunkowo licznych spotkań z CarPlay, czy to w samochodach przeze mnie testowanych, czy też w tych, w których miałem okazję podróżować jako pasażer (np. Mustang, którym przejechaliśmy w styczniu z Las Vegas przez Kalifornię do San Francisco po zakończeniu targów CES), nie napotkałem żadnych problemów z jego działaniem. Nie mogę tego powiedzieć o Android Auto. Podczas kilku dni dość intensywnego korzystania z niego zdarzało mu się zawiesić np. na mapach. Potrafiły też zniknąć elementy interfejsu, np. dolny pasek wyboru poszczególnych opcji. Najgorzej jednak Android Auto radził sobie z powiadomieniami. Właściwie każde powiadomienie przychodzące na telefon powodowało zawieszenie się Android Auto i jego restart. Trudno jest mi ocenić, co było tego powodem. Być może pochodząca spoza sklepu aplikacja była w wersji testowej. To niestety są wady stosowanego przez Google rozwiązania oraz polityki firmy, która nie udostępnia programu Android Auto w polskim sklepie.

CarPlay czy Android Auto?

Odpowiedź na to pytanie nie jest wcale łatwa. CarPlay jest zdecydowanie bardziej stabilne, stanowi też część systemu iOS. Jeśli tylko komputer pokładowy samochodu je wspiera, można z niego korzystać bez akrobacji, jakie trzeba wykonać w przypadku Android Auto. To drugie rozwiązanie w pewnym stopniu uniezależnia użytkownika od komputera pokładowego. Android Auto można odpalić na telefonie i korzystać z niego nawet w Maluchu. Niestety trzeba liczyć się z ewentualnością, że coś nie będzie działać tak, jak powinno.

Oba rozwiązania, choć ciekawe, są moim zdaniem traktowane zarówno przez Apple, jak i Google trochę po macoszemu. Liczba aplikacji jest ograniczona do minimum. Apple nie pozwala użytkownikom korzystać z iPhone'a czy iPada. Mam wrażenie, że po początkowym entuzjazmie związanym z ich rozwojem teraz brakuje wizji, jak rozwijać oba systemy. Tak czy inaczej z obu chętnie korzystam, kiedy mam okazję. Moim zdaniem sprawdzają się zwykle lepiej niż natywne rozwiązania stosowane przez producentów samochodów.

komentuj

Ilustracja: archiwum Redakcji i Autora

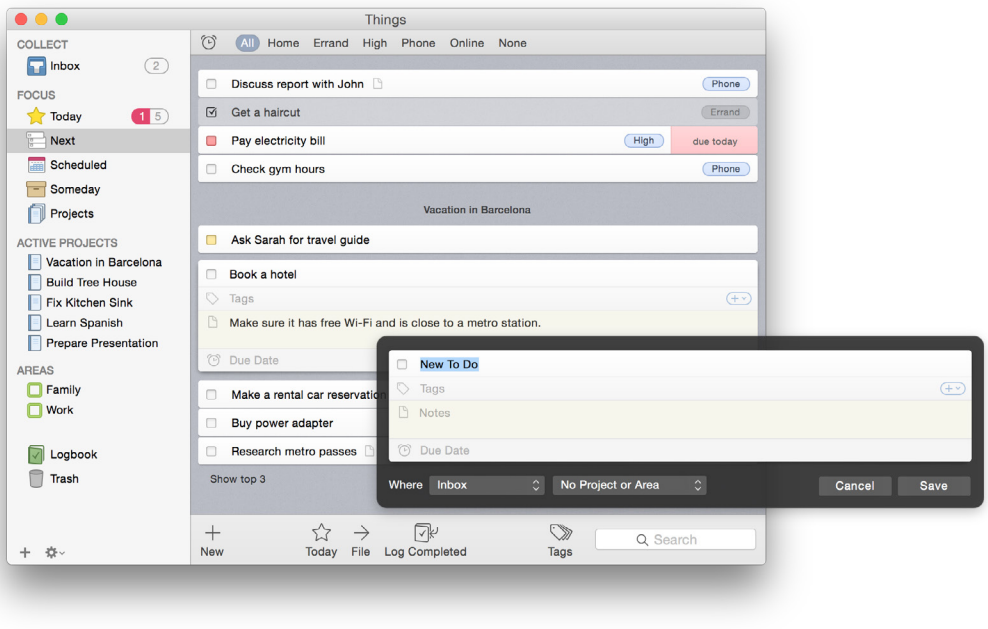
Doprowadzanie roboty do końca

z aplikacją Things

Grzesiek Świątek

Niedawno zorientowałem się, że w porównaniu z poprzednim rokiem liczba spraw, o których codziennie muszę pamiętać, znacznie wzrosła. Mam na myśli rzeczy związane zarówno z życiem zawodowym, jak i prywatnym. Szybko doszedłem do wniosku, że należałoby znaleźć jakąś metodę, która pomoże mi zarządzać tym wszystkim, co mam na głowie. Jednym z pierwszych haseł, na które trafiłem w wyszukiwarce internetowej, było „getting things done” (GTD), co według Wikipedii oznacza „doprowadzenie roboty do końca”. Po przeczytaniu kilku artykułów na ten temat postanowiłem sprawdzić to rozwiązanie w praktyce.

Aplikacja, z którą planuję się pracować na co dzień powinna się podobać. Przetestowałem kilka najbardziej popularnych tego typu rozwiązań, które znaleźć można w App Store oraz Mac App Store i moim zdaniem interfejs „Things” jest najbardziej przyjemny dla oka.



Twórcą „getting things done” jest David Allen - wspominam o tym, ponieważ na rynku znaleźć można książkę jego autorstwa, która szczegółowo je opisuje. Celem GTD jest pozbycie się wszystkich spraw ze swojej głowy poprzez zgromadzenie ich w jednym miejscu, a następnie zarządzanie nimi w odpowiedni sposób. Każde znajdujące się w naszej głowie zadanie musi przejść przez proces, który składa się z pięciu etapów: gromadzenia, analizowania, porządkowania, przeglądania i realizacji.

1. Gromadzenie spraw

Etap ten polega na wyrzuceniu ze swojej głowy wszystkich spraw do wykonania i zgromadzeniu ich w jednym miejscu. I tyle. Wydaje się to dość łatwe, ale szybko okazuje się, że etap ten trwać może w nieskończoność. Po pierwsze co chwilę przypominam sobie o pewnych niezałatwionych sprawach z przeszłości, a po drugie nieustannie pojawiają się nowe, które zgodnie z założeniem należy z siebie wyrzucić. Następnie zgromadzone sprawy należy przeanalizować.

2. Analizowanie spraw

Zgodnie z filozofią GTD zadania, które muszą być wykonane, a ich realizacja nie zajmuje więcej niż kilka minut, powinny być zrealizowane od razu. Te, które wymagają więcej czasu, trafiają do etapu trzeciego. W moim przypadku te pierwsze często również trafiają do kolejnej fazy. Sprawy, które nie są priorytetowe, przenosi się do kategorii o nazwie „kiedyś” lub podobnej. Zadania, które nie wymagają działania, ale ich opis zawiera przydatne informacje, trafiają do „archiwum”. Te, które w ogóle nie są warte uwagi, należy usunąć.

3. Porządkowanie spraw

Przeanalizowane sprawy, które muszą zostać zrealizowane, podlegają porządkowaniu. Ja przypisuję je do kategorii o nazwach, które przetłumaczyć można jako „dziś”, „następne”, „kalendarz”, „kiedyś” oraz „projekty”. Pierwszej nie trzeba chyba opisywać. Na liście „następne” są zadania, które muszę wykonać w najbliższych dniach, np. zmień opony. W „kalendarzu” znajdują się sprawy, które muszą zostać załatwione w określonym terminie. Lista „kiedyś” służy do gromadzenia spraw o niskim priorytecie, np. przejdź na dietę. „Projekt” to kilka zadań, których

realizacja prowadzi do osiągnięcia jednego celu, np. sprawy do załatwienia przed imprezą urodzinową.

4. Przeglądanie spraw

Przeglądanie to inaczej regularne rozpoczynanie całego procesu od początku, a przy okazji zaktualizowanie poszczególnych kategorii o nowe zadania bądź przenoszenie spraw z jednej kategorii do drugiej.

5. Realizacja spraw

Cały proces nie miałby sensu, gdyby nie kończył się realizacją zadań, którymi zarządzamy. Warto pamiętać, że według GTD to co w danej chwili można czy też należy wykonać, zależy od priorytetu, miejsca, w którym się znajdujemy, czasu, którym dysponujemy oraz ilości energii, którą akurat mamy. Mając tylko pięć minut wolnego czasu, wykonam ważny telefon, a nie zacznę kosić trawnika.

Tyle teorii. Pozostaje znaleźć odpowiednie narzędzie i zabrać się do roboty. Na dobrą sprawę, proces GTD realizować można na kartkach papieru, ale nie byłoby to najwygodniejsze rozwiązanie. Na rynku znaleźć można wiele aplikacji, które pomagają zarządzać zadaniami. Ja od pewnego czasu korzystam ze stworzonej przez Cultured Code aplikacji o nazwie „Things" dla Maca i iOS.

Program ten wyróżnia się nietuzinkową urodą oraz prostotą działania. Aplikacja, z którą planuje się pracować na co dzień, powinna się podobać. Przetestowałem kilka najbardziej popularnych tego typu rozwiązań, które zna-

leźć można w App Store oraz Mac App Store, i moim zdaniem interfejs „Things" jest najbardziej przyjemny dla oka. Zgodnie z filozofią GTD, w aplikacji znajdziemy kategorie (listy) zadań, które opisane są wyżej. Jest również „skrzynka odbiorcza" (inbox), która służy do realizacji pierwszego etapu. Zauważalny jest fakt, że poza dodawaniem i usuwaniem „projektów" oraz „obszarów odpowiedzialności" (o których później) nie ma możliwości edycji katalogu list głównych. Trudno powiedzieć, czy jest to wada. Dla mnie nie, ponieważ jest to zgodne z założeniami GTD i w zupełności spełnia moje oczekiwania.

Poza przypisywaniem spraw do odpowiednich kategorii możemy je także tagować, co ułatwia ich późniejsze filtrowanie. Domyślnie zdefiniowane tagi zgodne są z kryteriami wykonalności zadań, które opisane zostały w punkcie 5. Mamy więc kategorię tagów związanych z nadawaniem priorytetów, miejscami, w których wykonywać można poszczególne sprawy, szacowanym czasem realizacji oraz ilością energii niezbędnej do ich wykonania. Listy te można oczywiście modyfikować. Do każdej sprawy dodać możemy także notatkę.

Sprawy zgromadzone w „Things" można grupować w „projektach" lub „obszarach odpowiedzialności" (area of responsibility), które wyświetlane są w katalogu list głównych. Minusem jest fakt, że jedna sprawa może być przypisana tylko do jednej z tych list. Doszedłem do wniosku, że technicznie to te same funkcje o dwóch nazwach. Ideowo to oczywiście dwie różne sprawy. „Projekt" to grupa zadań, których wykonanie prowadzi do osiągnięcia jednego celu, np. zakupy na niedzielny obiad. „Obszar odpowiedzialności" grupuje zadania z jednego obszaru, np. „zakupy" czy „pieniądze". W obszarze „zakupy" znajdzie się np. lista artykułów w celu uzupełnienia lodówki na kolejny okres. Co prawda w taki sam sposób można otagować poszczególne sprawy, ale w danym „projekcie" lub „obszarze odpowiedzialności" mogą być zadania oznaczone różnymi tagami.

Warto dodać, że w „Things" nie ma możliwości współdzielenia i udostępniania zadań. Tak jak w poprzednim przypadku, nie stanowi to dla mnie wady, ale aplikacja za taką cenę mogłaby mieć więcej funkcji. „Things" dla Maca kosztuje bowiem 50 euro, a w wersji dla iPhone'a 10 euro. Ta druga posiada takie same funkcje co aplikacja desktopowa, ale ze względu na mniejszy ekran i nieco inny widok używam jej głównie do przeglądu spraw i oznaczania ich jako wykonane. Pozostałe etapy GTD o wiele przyjemniej wykonuje się na Macu. Niemniej posiadanie wersji mobilnej jest bardzo istotne. Pozwala ona być na bieżąco ze wszystkimi sprawami, wtedy gdy nie siedzimy przy biurku. Jest jeszcze wersja dla iPada za 20 euro, ale z niej nigdy nie korzystałem. Dane we wszystkich wersjach synchronizują się za pośrednictwem „Things Cloud", do którego nie można mieć żadnych zarzutów.

Podsumowując, metoda GDT to rozwiązanie, które polecam wszystkim mającym wiele spraw na głowie. Jak to ze wszystkim bywa, niektóre jej elementy trzeba trochę nagiąć i dostosować do indywidualnych potrzeb. Tak też zrobiłem. Do moich potrzeb idealnie pasuje za to aplikacja „Things". Interfejs jest przyjemny dla oka, a prostota obsługi sprawia, że chce się jej używać. Największym minusem jest cena. Za podstawowy moim zdaniem zestaw (wersja dla Maca i iPhone'a) trzeba zapłacić aż 60 euro.

komentuj

Ilustracja: inspiracje logo aplikacji

D-Link Omna 180 Cam HD

monitoring domowy na platformie HomeKit

Krystian Kozerawski

Kilka tygodni temu opisywałem na MyApple zestaw urządzeń dla smart domu firmy D-Link, działających w oparciu o uniwersalną platformę Z-Wave. Od paru lat konkurencyjną platformę HomeKit zintegrowaną z systemem iOS rozwija Apple. W ostatnich miesiącach na rynku pojawiło się kilka wspierających ją nowych urządzeń, którym warto poświęcić parę słów. Jednym z nich jest kamera D-Link Omna 180 Cam HD.

Kamera D-Link Omna wyposażona jest nie tylko w mikrofon i głośnik, ale także w czujnik ruchu, rzecz obowiązkowa w przypadku urządzenia do monitoringu.

Akcesoria mogą być ładne

D-Link Omna wyglądem przypomina niewielki walec ustawiony pionowo na płaskiej, niewiele szerszej od niego nóżce. Muszę przyznać, że jest to pierwsze akcesorium dla smart domu, które nie straszy białym plastikiem. Aluminiowa obudowa ze stosunkowo niewielkim stylowym wycięciem na obiektyw - tak moim zdaniem powinno wyglądać każde urządzenie domowej automatyki czy domowego monitoringu, które ustawiamy na półce, komodzie czy biurku. Stanowi część wystroju, nie powinno więc być brzydkie czy nijakie - i tego nie można zarzucić tej kamerze.

Urządzenie nie tylko wygląda dobrze, ale też nie zajmuje za dużo miejsca. Jego wysokość to tylko 13,2 cm, a średnica jednie 5,8 cm. Dzięki formie pionowego walca zmieści się właściwie wszędzie. Nie powinno być więc problemów z jego ustawieniem w pokoju tak, by mogło objąć całą powierzchnię pomieszczenia (najlepiej jednak gdzieś w rogu). Urządzenie zasilane jest z sieci elektrycznej przez ładowarkę za pośrednictwem kabla. Na szczęście zwykle można go ukryć tak, że nie będzie rzucał się w oczy. Gniazdo zasilania umieszczone zostało z tyłu w dolnej części pionowego walca. Na spodzie nóżki znalazło się gniazdo kart microSD pozwalające na nagrywanie zarejestrowanego obrazu oraz przycisk resetowania urządzenia.

Instalacja

Proces instalowania kamery D-Link Omna jest bardzo prosty, ale to już właściwie standard w przypadku tego typu urządzeń. Można to zrobić bezpośrednio w dedykowanej darmowej aplikacji, którą należy pobrać z App Store, a która służy do zarządzania tym urządzeniem, następnie zaś postępować zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie iPhone'a czy iPada. Można też zainstalować ją bezpośrednio z poziomu aplikacji Dom.

Działanie

Po instalacji kamera pojawia się także w aplikacji Dom, która pozwala na zarządzanie wszystkimi urządzeniami wspierającymi platformę HomeKit. Można z niej również na bieżąco śledzić pogląd obrazu i dźwięku, a także przekazywać głos do pomieszczenia, w którym kamera stoi. Przydaje się to czasem, choćby do komunikacji z rodziną czy do zabawy (odezwanie się do psa, który został sam w domu, czy do dzieci rozrabiających w pokoju, kiedy tata jest poza domem). Nie miałem okazji i obym nigdy nie musiał mówić przez taką kamerę do złodzieja.

Kamera D-Link Omna wyposażona jest nie tylko w mikrofon i głośnik, ale także w czujnik ruchu, rzecz obowiązkowa w przypadku urządzenia do monitoringu. W aplikacji Dom jest on widziany jako osobne urządzenie. Dzięki czemu można go skonfigurować właściwie niezależnie, np. włączając powiadomienia o wykryciu ruchu, czy ustawić automatyzację z tym związaną (np. włączenie światła). Niestety systemowa aplikacja nie daje właściwie większych możliwości. Warto zatem skorzystać z dedykowanego programu D-Link Omna.

Kamera D-Link Omna 180 Cam HD to obecnie jedno z najładniejszych tego typu urządzeń na rynku, a dzięki współpracy z platformą HomeKit jego obsługa jest także bardzo prosta. Nie można przyczepić się ani do jakości wykonania samego urządzenia, ani tym bardziej do jakości rejestrowanego przez nią obrazu, zarówno filmów, jak i zdjęć.

I tak w tym dedykowanym programie można np. robić zdjęcia bezpośrednio z kamery. Można przeglądać obrazy i filmy zarejestrowane na karcie pamięci. Wreszcie - co moim zdaniem docenią osoby mające w domu psa - ustawić punkty, w których kamera ma ignorować ruch. Wystarczy tylko odznaczyć odpowiednie miejsca na siatce nałożonej na obraz z kamery. Dzięki temu Omna nie informuje mnie o każdym ruchu mojego pupila.

W dedykowanym programie można także ustawić czułość i częstotliwość wykrywania ruchu przez wbudowany w kamerę czujnik. Można też zupełnie go wyłączyć.

Powiadomienia sprawdzały się dobrze - oczywiście w warunkach testowych, nie miałem na szczęście okazji zweryfikować ich działania w sytuacji kryzysowej czy niebezpiecznej. Faktycznie udało mi się ustawić system tak, by nie aktywował go wałęsający się po domu pies. Czujnik ruchu rejestrował wszystko co kilka minut przy drzwiach do pokoju, na wysokości 0,5 metra lub wyżej. Oczywiście powiadomienia warto włączać tylko wtedy, kiedy jesteśmy poza domem.

Obraz

Kamera D-Link Omna rejestruje obraz w zakresie 180 stopni w rozdzielczości Full HD (1920 x 1080), choć oczywiście nie ma co liczyć na obraz jak na dobrym filmie. Pamiętać trzeba, że to kamera o kącie widzenia 180 stopni - obraz jest więc zniekształcony, a wiele zależy także od warunków oświetleniowych. Jeśli chodzi jednak o domowy monitoring to nie mam się do czego przyczepić. Obraz na żywo, nagrania wideo i zdjęcia są całkiem niezłej jakości.

Filmy rejestrowane są tylko na karcie microSD. Kamera obsługuje te o pojemności do 128 GB. Brakuje mi tutaj trochę możliwości zapisywania ich np. w chmurze w iCloud czy choćby bezpośrednio w pamięci telefonu. Nie znalazłem też nigdzie w dedykowanym programie możliwości eksportu filmów bezpośrednio do iPhone'a lub iPada. Można je oglądać tylko w tej dedykowanej aplikacji.

Kamera rejestruje także obraz w ciemności - w podczerwieni - dzięki umieszczonym obok

obiektywu dwóm diodom emitującym tego typu światło, którego zasięg to około 5 metrów.

HUB

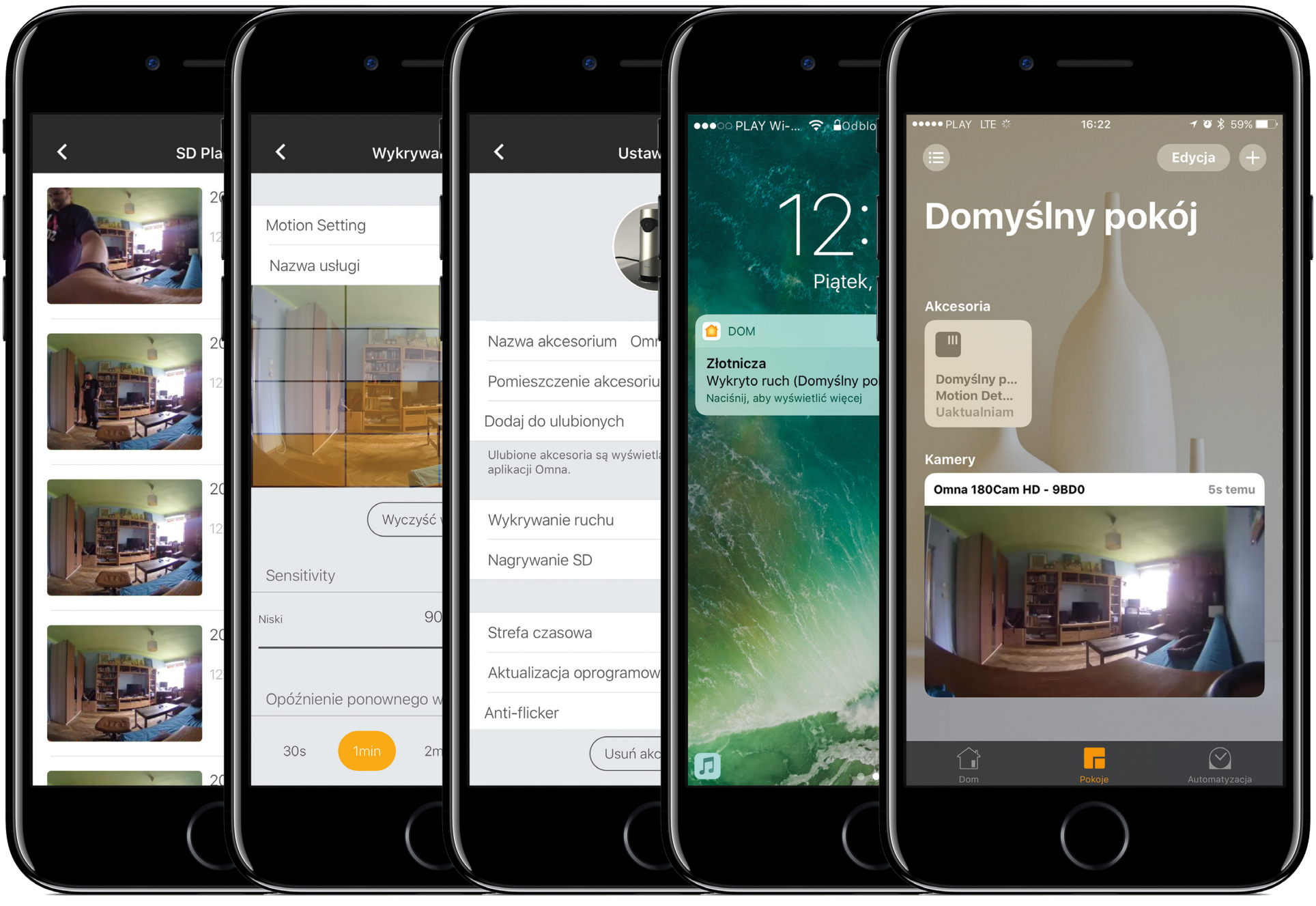
Przed zakupem tej kamery, jak i każdego innego urządzenia współpracującego z HomeKit pamiętać należy, że aby mieć do nich dostęp zdalny, będąc poza domem, a więc i siecią WiFi, z którą ona się komunikuje, musimy korzystać z huba HomeKit. Jest nim Apple TV czwartej generacji. Jego funkcję może też spełniać iPad z systemem iOS 10.1 lub nowszym, który oczywiście trzeba zostawić w domu.

Podsumowanie

Kamera D-Link Omna 180 Cam HD to obecnie jedno z najładniejszych tego typu urządzeń na rynku, a dzięki współpracy z platformą HomeKit jego obsługa jest także bardzo prosta. Nie można przyczepić się ani do jakości wykonania samego urządzenia, ani tym bardziej do jakości rejestrowanego przez nią obrazu, zarówno filmów, jak i zdjęć. Brakuje jednak możliwości zapisu w chmurze czy łatwej wymiany zarejestrowanych filmów z iPhone'em lub iPadem. Niestety za dobrą jakość i stylowy wygląd trzeba sporo zapłacić, bo aż 969 zł.

komentuj

Ilustracja: materiały producenta
screenshoty z Home Kit autora



Audeze

Krystian Kozerawski

Jeszcze 10 lat temu głośniki wyglądały mniej lub bardziej tradycyjnie - stożkowata membrana na specjalnej ramie, na której szczycie umieszczano wprawiającą ją w ruch cewkę. Nieważne, czy były to głośniki w kolumnach estradowych, wzmacniaczach gitarowych, czy nawet w tych stosowanych w domowych zestawach stereo czy słuchawkach. Wiele zmieniło się w 2008 roku za sprawą firmy Audeze i planarnych głośników magnetostatycznych.

Korzenie tej firmy, jak i marki sięgają 2008 roku, kiedy to jej założyciele - Sankar Thiagasamudram i Alexander Rosson - spotkali Pete'a Uka, który stworzył m.in. specjalne giętkie materiały przewodzące dla NASA. Jeden z takich właśnie materiałów świetnie nadawał się do zastosowania w magnetostatycznych głośnikach planarnych, które przygotowywali dla systemów nagłośnieniowych dużych sal koncertowych. Podczas prac nad prototypami takich głośników postanowili zastosować ten sam materiał w słuchawkach. Do zespołu dołączył Dragoslav Colich, posiadając ponad 30-letnie doświadczenie w tworzeniu głośników planarnych. Efektem tego były pierwsze słuchawki Audeze, model LCD-1, które zyskały bardzo dobre recenzje w mediach branżowych. Później pojawiły się kolejne: LCD-2, LCD-3 oraz modele LCDX i XC.

Technologia głośników magnetostatycznych stosowana jest dalej z powodzeniem w produktach tej firmy, m.in. w opisanych na łamach MyApple słuchawkach Audeze Sine. Głośniki magnetostatyczne różnią się znacznie od tych tradycyjnych. W słuchawkach Audeze dźwięk wytwarzany jest dzięki zestawieniu ekstremalnie cienkiej membrany z biegnącą po niej cewką drgającą i silnych specjalnie dobranych magnesów. Rozwiązanie to posiada znacznie krótszy czas reakcji od ciężkich tradycyjnych membran głośnikowych i zapewnia też najniższe zniekształcenia harmoniczne. Membrany w głośnikach magnetostatycznych stosowanych przez Audeze są też cztery razy większe od tych klasycznych, wykorzystywanych w innych słuchawkach.

Za wygląd obecnych produktów marki Audeze, słuchawek oraz wzmacniacza słuchawkowego Deckard, odpowiada zespół projektantów z należącego do BMW studia DesignWorksUSA. Dźwięk i wzornictwo słuchawek Audeze zbierają pochwały zarówno w prasie branżowej, jak i mediach mainstreamowych. Wspomnieć tutaj wypada choćby Robb Report, Stereophile, Sound on Sound, Sound&Vision, Wired, Forbes czy CNN.

Słuchawki marki Audeze można kupić w sieci sklepów Top Hi-Fi & Video Design

komentuj

The Elder Scrolls: Legends

Recenzja

Marek Gawryłowicz

Kolekcjonerskie gry karciane to gatunek, który wyjątkowo dobrze sprawdza się na urządzeniach mobilnych, a zwłaszcza na tabletach. Nie dziwi więc, że w App Store z roku na rok pojawia się coraz więcej produkcji tego typu. Większość z nich dość szybko odchodzi w zapomnienie, przegrywając walkę z liderami gatunku, jednak zdarzają się też takie, którym udaje się przyciągnąć większe grono graczy. Jedną z najnowszych gier tego typu jest The Elder Scrolls: Legends.

Głównym celem gry jest zmniejszenie liczby punktów życia przeciwnika z 30 do 0. Do naszej dyspozycji mamy cztery rodzaje kart. Pierwszym i najważniejszym z nich są karty stworzeń, które zwykle stanowić będą najliczniejszą grupę w naszej talii. Po zagraniu zostają one na polu gry, tworząc naszą armię.

Wspomniana produkcja bazuje na popularnej serii gier RPG, co już samo w sobie wystarczyło, by przykuć uwagę fanów i dać jej przewagę nad konkurencją. Jak jednak powszechnie wiadomo, popularna marka to tylko połowa sukcesu i nawet ona nie jest w stanie uratować słabej gry. Jak to wygląda w przypadku Legends? Na to pytanie postaram się odpowiedzieć w poniższej recenzji.

Mechanika

Już na samym początku warto zaznaczyć, iż projektanci opisywanej tu karcianki nie silili się zbytnio na oryginalność i zapożyczyli większość kluczowych elementów mechaniki rozgrywki od najpopularniejszych reprezentantów tego gatunku, MTG i Hearthstone'a, dodając od siebie jedynie kilka nowych pomysłów i ubierając to wszystko w otoczkę zapożyczoną z serii The Elder Scrolls. Jeśli więc szukacie nowatorskiej karcianki zrywającej z wszelkimi utartymi schematami, Legends raczej nie spełni waszych oczekiwań. Trzeba jednak przyznać, że nawet pomimo tego braku oryginalności, nowa produkcja Bethesdy potrafi zapewnić naprawdę dużo rozrywki.

Głównym celem gry jest zmniejszenie liczby punktów życia przeciwnika z 30 do 0. Do naszej dyspozycji mamy cztery rodzaje kart. Pierwszym i najważniejszym z nich są karty stworzeń, które zwykle stanowić będą najliczniejszą grupę w naszej talii. Po zagraniu zostają one na polu gry, tworząc naszą armię. Za ich pomocą możemy atakować bezpośrednio przeciwnika, odbierając mu tym samym punkty życia, lub zagrażające nam wrogie stworzenia. Każda karta tego typu opisana jest dwoma parametrami: siłą (ile zadaje obrażeń) i odpornością (ile obrażeń jest w stanie przyjąć, zanim zejdzie z pola gry).

Większość stworzeń posiada też dodatkowe umiejętności, które możemy wykorzystać do uzyskania przewagi nad przeciwnikiem. Drugim rodzajem są karty akcji, za pomocą których uzyskujemy natychmiastowe, jednorazowe efekty, takie jak zadanie obrażeń przeciwnikowi, usunięcie stworzenia z pola bitwy czy też przywrócenie sobie punktów życia. Karty te po zagraniu są od razu usuwane z pola gry. Trzeci rodzaj kart, czyli przedmioty, pozwala nam trwale wzmocnić statystyki naszych stworzeń i/lub wyposażyć je w dodatkowe umiejętności.

Ostatnim rodzajem są karty wsparcia, które po zagraniu zostają na polu gry pod postacią symbolu umieszczanego obok ikony naszej postaci. Część z nich posiada efekty pasywne, działające przez cały czas (np. +1/+1 dla wszystkich przyjaznych stworzeń). Inne aktywują się dopiero po spełnieniu określonych warunków (np. przywołanie darmowego stworzenia, jeśli gracz nie otrzymał żadnych obrażeń w poprzedniej turze) lub są aktywowane ręcznie przez gracza (np. zadanie 2 obrażeń wybranemu stworzeniu przeciwnika). W tym ostatnim przypadku najczęściej można skorzystać z nich określoną ilość razy, po czym zostają one usunięte z gry.

W pozostałych przypadkach karty wsparcia pozostają na stole tak długo, aż nie zostaną usunięte przez jakiś efekt (np. kartę akcji lub stworzenie z odpowiednią zdolnością). Każda z kart, niezależnie od rodzaju, posiada swój koszt, oznaczający liczbę punktów mocy, które musimy wydać, by jej użyć. W pierwszej turze mamy do wykorzystania jeden punkt mocy, w drugiej dwa, w trzeciej trzy itd. (niektóre karty mogą czasowo lub trwale zwiększyć limit naszych punktów mocy). Takie podejście do kwestii zarządzania zasobami drastycznie obniża ryzyko wystąpienia tzw. mana screw, czyli sytuacji, w której w wyniku pechowego ułożenia kart, gracz (lub, co gorsza, obaj gracze) przez dłuższy czas nie może wykonać żadnego ruchu.

Jednym z nielicznych elementów wyróżniających Legends na tle innych podobnych gier są tzw. szeregi. W standardowym wariancie gry zagrywając stworzenia, musimy zdecydować, czy chcemy umieścić je w szeregu frontowym, w którym mogą one zostać zaatakowane w następnej turze wroga, czy taktycznym, w którym przez jedną turę nie mogą one zostać celem ataku. W każdym szeregu możemy umieścić tylko cztery karty, a stworzenia mogą atakować wyłącznie wrogów znajdujących się w tym samym szeregu. Już samo to zmusza nas do bardziej strategicznego planowania naszych akcji, a trzeba jeszcze dodać do tego fakt, iż bardzo wiele zdolności specjalnych oraz kart akcji również działa tylko w obrębie jednego szeregu.

W niektórych wariantach gry podstawowe szeregi zostają zastąpione szeregami specjalnymi, które dość znacznie zmieniają sposób prowadzenia gry. Przykładowo: stworzenia, które zginą w szeregu cmentarnym, powracają do życia jako Draugry, zaś stworzenia umieszczone w szeregu wsparcia zwiększają siłę i wytrzymałość jednostek w szeregu taktycznym. Takie rozwiązanie bardzo urozmaica rozgrywkę i trochę szkoda, że pojawia się ono tylko w niektórych trybach gry. Kolejnym ciekawym pomysłem są runy. Każdy gracz zaczyna grę z pięcioma i traci jedną za każde pięć straconych punktów życia. Po stracie runy dobieramy jedną kartę. Jeśli trafimy na taką z umiejętnością Proroctwo, możemy zagrać ją natychmiast, nie płacąc jej kosztu. Ostatnią wartą uwagi ciekawostką jest pierścień, dzięki któremu gracz zaczynający jako drugi może trzy razy w ciągu gry dodać sobie jeden punkt mocy, co ma na celu zmniejszenie przewagi, jaką zwykle w grach tego typu mają gracze wykonujący swój ruch jako pierwsi.

The Elder Scrolls: Legends jest grą darmową, jednak, jak to zwykle bywa w przypadku kolekcjonerskich karcianek, oferuje ona sporo opcjonalnych sposobów na wydanie pieniędzy. Do nabycia są tu tzw. boostery, czyli zestawy losowych kart, dodatkowe kampanie fabularne oraz różnego rodzaju kosmetyczne dodatki.

Ogólnie rzecz biorąc, mechanika Legends jest dokładnie taka, jaka powinna być mechanika kolekcjonerskiej karcianki na urządzenia mobilne. Rozgrywka jest szybka i dynamiczna, a dzięki stałemu wzrostowi punktów mocy praktycznie nie występują tu sytuacje, w których gracze pomijają swoje tury bez wykonywania żadnych konkretnych ruchów. Rozgrywki są więc stosunkowo krótkie, dzięki czemu chcąc zagrać jedną czy dwie partyjki, nie musimy rezerwować sobie zbyt dużo czasu. Jednocześnie gra posiada całkiem sporą strategiczną głębię i potrafi być o wiele bardziej wymagająca niż mogłyby na to wskazywać jej proste zasady. Widać też w raźnie, że projektanci starali się zmniejszyć wpływ elementów losowych na rozgrywkę, co dla wielu osób będzie niewątpliwą zaletą.

Tryby Gry

Przygodę z Legends, czy tego chcemy, czy nie, zaczynamy od trybu fabuły, którego pierwszy rozdział (pełniący rolę samouczka) jest obowiązkowy. Dopiero po jego ukończeniu odblokowane zostają pozostałe tryby gry. Osobiście polecam jednak dokończyć również pozostałe rozdziały kampanii fabularnej (chociaż opowiedziana w niej historia jest sztampowa do bólu), gdyż nagrody uzyskiwane tam za pomyślne ukończenie kolejnych misji znacznie ułatwiają dalszą rozgrywkę.

Głównym trybem gry są oczywiście pojedynki z innymi graczami. Do wyboru mamy zarówno gry towarzyskie, jak i rankingowe. Podczas starć z innymi graczami obowiązuje nas limit czasu, jaki mamy na rozegranie każdej tury, co jeszcze bardziej podkręca dynamikę gry i skłania graczy do rozgrywania szybkich, krótkich potyczek. Oczywiście wraz z upływem czasu, gdy zdobywamy coraz lepsze karty i pniemy się wyżej w rankingu, napotykając coraz lepszych przeciwników, długość gry, jak i poziom jej złożoności zaczyna rosnąć. Rzadko jednak zdarzało mi się, by pojedyncza partia trwała dłużej niż 10-15 minut.

Alternatywą dla gier online jest tryb treningowy, w którym możemy zmierzyć się z przeciwnikiem sterowanym przez sztuczną inteligencję, prezentującą jeden z trzech dostępnych poziomów trudności.

Ostatnim, i moim skromnym zdaniem najciekawszym z dostępnych trybów rozgrywki, jest arena. W rozgrywkach tego typu nie możemy korzystać z kart z naszej kolekcji. Zamiast tego budujemy nową talię z puli losowych kart. Kiedy już ją ukończymy, stajemy do serii dziewięciu starć z przeciwnikami. Gra kończy się, gdy pokonamy ich wszystkich lub poniesiemy trzy porażki.

Aktualnie arena oferuje trzy warianty rozgrywki: PvP, Solo i Arena Chaosu. Pierwszy pozwala nam zmierzyć się z żywymi przeciwnikami i nie ma żadnych specjalnych zasad. W drugim przeciwnicy są sterowani przez komputer, niektóre starcia odbywają się z wykorzystaniem wspomnianych wcześniej specjalnych szeregów, a po każdym zwycięstwie możemy

dodać do naszej talii jedną kartę. Najwięcej zabawy oferuje jednak Arena Chaosu, która otwiera się tylko raz w miesiącu na kilka dni. W trybie tym mierzymy się z innymi graczami, a każda rozgrywka posiada specjalne szeregi i/lub inne modyfikatory podstawowych zasad. W tym wariancie pojawiają się też specjalne karty, niedostępne nigdzie indziej, które możemy znaleźć zarówno w puli, z której budujemy naszą talię, jak i wśród nagród. Wszystkie te cechy sprawiają, że arena jest najbardziej urozmaiconym i wymagającym z wszystkich trybów gry, ale też dającym najwięcej satysfakcji (nie wspominając już o tym, że nagrody za wygraną serię pojedynków znacznie przewyższają te z pozostałych trybów).

> Głosy aktorów usłyszymy nie tylko w animowanych przerywnikach między misjami fabularnymi, ale też w trakcie gry. Wszystkie stworzenia posiadają bowiem swój zestaw odgłosów, odzywek i okrzyków bojowych, którymi raczą nas podczas każdej partii. Muzyka, która od dawna stanowi mocną stronę serii TES, również stoi tu na przyzwoitym poziomie.

Niestety, w odróżnieniu od pozostałych trybów gry, w które możemy grać praktycznie bez ograniczeń, za bilet wstępu na arenę (niezależnie od wybranego wariantu) trzeba zapłacić złotem zdobytym w grze lub prawdziwymi pieniędzmi.

Mikropłatności

The Elder Scrolls: Legends jest grą darmową, jednak, jak to zwykle bywa w przypadku kolekcjonerskich karcianek, oferuje ona sporo opcjonalnych sposobów na wydanie pieniędzy. Oprócz wspomnianych wcześniej biletów wstępu na arenę do nabycia są tu również tzw. boostery, czyli zestawy losowych kart, dodatkowe kampanie fabularne oraz różnego rodzaju kosmetyczne dodatki (alternatywne grafiki dla kart, tytuły wyświetlane pod nazwą gracza itp.).

Na szczęście tylko ta ostatnia kategoria jest dostępna wyłącznie za realne pieniądze. Wszystkie pozostałe rzeczy można zaś nabyć również za walutę zdobywaną w grze, chociaż rzecz jasna w takim wypadku musimy liczyć się z tym, że nasze postępy w grze będą przebiegać trochę wolniej. Niemniej jednak trzeba przyznać, że mikropłatności w The Elder Scrolls: Legends nie należą do zbyt uporczywych. Nie znajdziemy tu żadnych liczników czasu, specjalnych walut dostępnych tylko za pieniądze, płatnych super-kart dających wyraźną przewagę nad innymi graczami czy innych elementów mających skłonić nas do ciągłego pompowania pieniędzy.

Oprawa Audio/Video

Jak już zapewne zdążyliście się zorientować, patrząc na zamieszczone powyżej screeny, oprawa graficzna The Elder Scrolls: Legends jest dość skromna, nawet jak na niewygórowane standardy tego gatunku. Pole gry ma postać kawałka pergaminu, na którym zaznaczono poszczególne szeregi. Grafiki zdobiące karty utrzymane są w stylistyce innych gier z serii The Elder Scrolls, a wiele z nich reprezentuje postacie, potwory, przedmioty i miej-

sca znane z jej najpopularniejszych odsłon (znajdziemy tu nawet kartę o nazwie „Strzała w kolano”).

Fanom TES taka stylistyka z pewnością przypadnie do gustu, jednak dla wszystkich pozostałych graczy będzie to po prostu kolejna sztampowa produkcja w konwencji fantasy, pełna rycerzy, magów, elfów, orków i goblinów. Jeśli zaś chodzi o oprawę dźwiękową, to na szczególną uwagę zasługuje pełna polska lokalizacja. Głosy aktorów usłyszymy nie tylko w animowanych przerywnikach między misjami fabularnymi, ale też w trakcie gry. Wszystkie stworzenia posiadają bowiem swój zestaw odgłosów, odzywek i okrzyków bojowych, którymi raczą nas podczas każdej partii. Muzyka, która od dawna stanowi mocną stronę serii TES, również stoi tu na przyzwoitym poziomie. Może nie wpada ona w ucho tak mocno, jak motywy przewodnie głównych odsłon serii, ale idealnie podkreśla klimat gry.

Podsumowanie

Mimo iż The Elder Scrolls: Legends nie wyróżnia się niczym szczególnym na tle swoich konkurentów, to jednak jest to gra warta uwagi, zwłaszcza jeśli lubimy kolekcjonerskie karcianki i uniwersum The Elder Scrolls. Solidna mechanika rozgrywki, ciekawe tryby gry oraz zdrowe podejście do kwestii mikropłatności to tylko niektóre elementy sprawiające, że w produkcję tę gra się po prostu bardzo przyjemnie. Pozostaje więc tylko mieć nadzieję, że liczba graczy okaże się na tyle duża, by firmie Bethesda opłacało się stale rozwijać ten tytuł, wzbogacając go regularnie o nowe rozszerzenia.

komentuj

Ilustracja: tytułowa - Apple
następne - Apple / screenshoty z gry

Posiadłość Szaleństwa druga edycja

hybrydowa gra planszowa

Jacek Swoboda

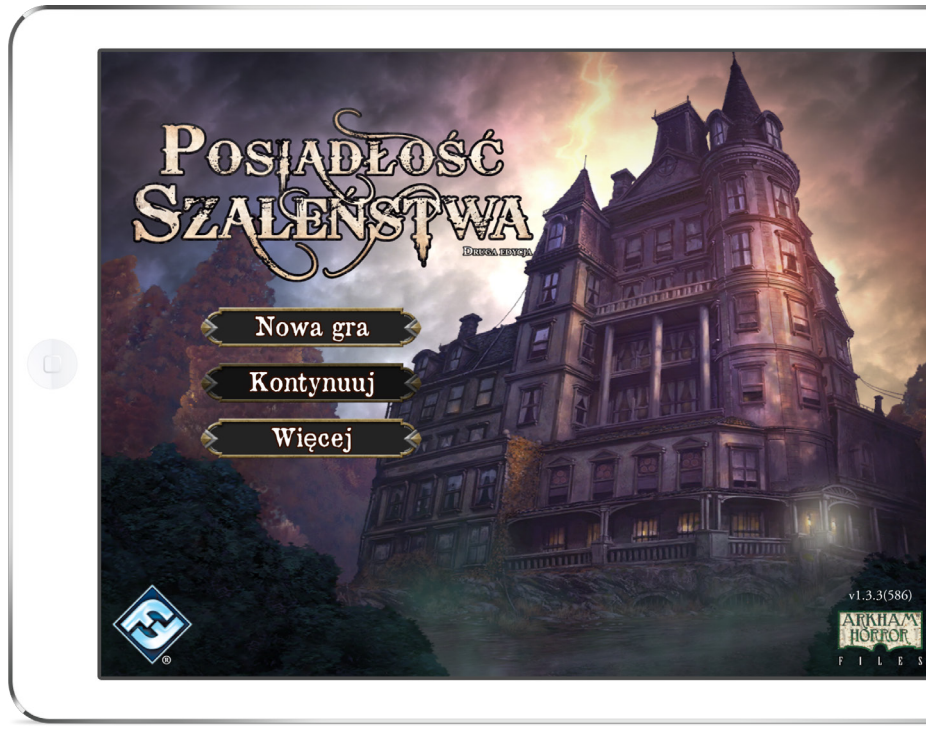
Gry komputerowe oraz nowoczesne gry planszowe to dwa różne światy i odmienne podejście do tematu rozrywki. Czy aby na pewno? Czy nie można połączyć tych dwóch ekosystemów, wybierając z nich zalety, a porzucając wady? Odpowiedź na to pytanie może przynieść hybrydowa gra planszowa wydawnictwa Fantasy Flight Games - Posiadłość Szaleństwa druga edycja. To przepełniona grozą i tajemnicami kooperacyjna rozgrywka, w której gracze wcielają się w rolę badaczy odkrywających niezwykłe sekrety poprzez rozwiązywanie zagadek i stawianie czoła zagrożeniom nie z tego świata.

Rozgrywka w Posiadłości Szaleństwa składa się z serii rund. Każda podzielona jest na dwie fazy: badaczy, w której to gracze mają swoją inicjatywę, oraz mitów, w której aplikacja generuje różne przygody i wydarzenia.

Kult gier komputerowych jest niepodważalny. W dobie urządzeń mobilnych, wydajnych konsol wideo oraz rozwijającej się wirtualnej rzeczywistości stale ewoluują, zdobywając kolejnych odbiorców. Niejako po drugiej stronie bardzo prężnie rozwija się też świat nowoczesnych gier planszowych. To naprawdę spora branża, która z roku na rok zdobywa coraz większy udział w ogólnoświatowym rynku rozrywki. Nic dziwnego, że wydawcy dostrzegają potencjał w symbiozie tych dwóch światów. Jak grzyby po deszczu zaczynają pojawiać się zapowiedzi hybrydowych gier, które mają pozytywnie namieszać na rynku, przyciągając graczy z obu stron (cyfrowej oraz analogowej) i zainteresować ich zupełnie nową formą spędzania wolnego czasu.

Jedną z pierwszych rozbudowanych gier, która z całą pewnością stanowi solidne połączenie zarówno świata planszowego, jak i omputerowego, jest opisywana Posiadłość Szaleństwa druga edycja. Polskim wydaniem zajmuje się krakowska firma Galakta, a poprzez sieć dystrybucyjną możemy ją nabyć w większości sklepów z nowoczesnymi planszówkami. Do rozgrywki będziemy potrzebowali również darmowej aplikacji (w końcu to gra hybrydowa) dostępnej na platformie iOS, Android, Amazon, jak również poprzez Steama na komputery Mac oraz PC.

Posiadłość Szaleństwa druga edycja to gra kooperacyjna, czyli taka, w której wszyscy gracze muszą ze sobą współpracować, aby zrealizować zadanie postawione przez aplikację. Do wspólnej zabawy może zasiąść do pięciu osób w wieku od czternastu lat, a średni czas pojedynczej rozgrywki w zależności od poziomu trudności scenariusza oraz postępowania grupy wynosi około dwóch godzin. Gra zachowana jest w klimacie opowiadań H.P. Lovecrafta, tzw. „fantastyki naukowej”, natomiast jej fabuła toczy się w fikcyjnym mieście Arkham. Celem graczy jest eksploracja mapy stworzonej na potrzeby danego scenariusza i zbieranie dowodów niezbędnych do rozwikłania wykreowanej tajemnicy. Dodatkowo drużyna musi sprostać różnym wyzwaniom, takim jak starcia z potworami, zdobywanie zaufania postaci niezależnych czy rozwiązywanie łamigłówek.



Grę rozpoczynamy od wyboru scenariusza oraz postaci badaczy, w których będą się wcielać gracze. Po tej czynności inicjatywę przejmuje aplikacja. Losowo wybiera wyposażenie początkowe dla całej ekipy, po czym przedstawia wstęp fabularny w formie dialogu odczytywanego na role przez lektorów z klimatyczną oprawą dźwiękową w tle. Po zapoznaniu z częścią fabularną aplikacja prezentuje fragment mapy, w którym badacze

rozpoczynają swoją przygodę. Należy go odwzorować z fizycznych plansz oraz żetonów dostępnych w pudełku z grą, jak również umieścić na nim figurki poszczególnych graczy.

> Z grą otrzymamy sporo komponentów wypełniających po brzegi zwartość pudełka. Z całą pewnością główną uwagę przykują figurki potworów oraz badaczy, które znakomicie wpisując się w klimat gry.

Rozgrywka w Posiadłości Szaleństwa składa się z serii rund. Każda podzielona jest na dwie fazy: badaczy, w której to gracze mają swoją inicjatywę, oraz mitów, w której aplikacja generuje różne przygody i wydarzenia. Gra korzysta tutaj z mechanizmów znanych dobrze z przygodowych gier komputerowych. Możemy wchodzić w interakcję z przedmiotami widocznymi na mapie, eksplorować kolejne fragmenty terenu, wykorzystywać zdobyty ekwipunek, walczyć z potworami, rozwiązywać różne zagadki, a także prowadzić rozmowy z napotkanymi osobami. Warto tutaj podkreślić, że nie jest to liniowe podążanie za z góry przyjętym schematem. Odkrywanych po drodze przedmiotów oraz postaci będzie na tyle dużo, że należy filtrować interakcje z poszczególnymi z nich, korzystając z dedukcji i uzyskanej po drodze wiedzy. Niewskazane jest np. przeprowadzanie rozmów z każdym napotkanym mieszkańcem, gdy musimy zdążyć rozwiązać zagadkę przed tajnym spotkaniem okultystów... Co więcej nieznana jest z góry ilość rund, jakie upłyną przed konkretnym wydarzeniem. Gracze muszą wnioskować to z uzyskiwanych wskazówek oraz wstawek fabularnych podczas rozgrywki.

W ramach rozwoju wydarzeń plansza gry będzie stale rozbudowywać się o kolejne fizyczne kafelki, na których będą pojawiać się żetony, karty lub figurki mające swoje odzwierciedlenie w aplikacji. Gdy chcemy np. przeszukać dokumenty znajdujące się na biurku oznaczonym żetonem eksploracji, klikamy w jego odpowiednik w aplikacji, z której dowiemy się, co znaleźliśmy i jak możemy z tego skorzystać. Podczas pojedynczej fazy badaczy każdy z graczy ma do dyspozycji dwie akcje, które może zrealizować. W zależności od indywidualnych cech postaci konkretne zadania będą wymagały większej lub mniejszej ilości akcji. Dla przykładu atletka Rita Young będzie mogła rzucać większą ilością kości podczas próby siłowego wyważania drzwi, ale z kolei milioner Preston Fairmont będzie miał większe prawdopodobieństwo zdobycia cennych informacji od przepytywanego przechodnia, wykorzystując swoje zdolności wywierania wpływu. To kolejne potwierdzenie, że rozgrywka w Posiadłości Szaleństwa nie jest jedynie infantylnym podążaniem z góry znaną ścieżką, lecz sprawdzianem z wykorzystania umiejętności bohaterów i zdobytych wskazówek oraz ekwipunku.

Dzięki aplikacji gra zdobyła dodatkowy klimat i uwolniła graczy od mało atrakcyjnych czynności jak np. przeliczanie różnych wskaźników czy analizowanie procesu rozbudowy mapy. Jednocześnie nie straciła swojego analogowego wymiaru. Gracze wspólnie spędzają czas przy stole, przesuwając figurki, rzucając kości i zagrywając karty. Dzięki takiemu hybrydowemu rozwiązaniu nowoczesne technologie wkroczyły w „świat tektury", dodając do niego element przygodowy, który do tej pory zarezerwowany był głównie dla gier wideo. Oczywiście tego typu rozwiązanie nie zastąpi klasycznych sesji RPG, w których to jeden z graczy pełniący funkcję mistrza gry prowadzi pozostałych po wykreowanym świecie, ale z całą pewnością będzie stanowić dla nich dobrą alternatywę, szczególnie dla tych, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę z grami planszowymi.

Przechodząc do aspektów praktycznych: z grą otrzymamy sporo komponentów wypełniających po brzegi zawartość pudełka. Z całą pewnością główną uwagę przykują figurki potworów oraz badaczy, które znakomicie wpisują się w klimat gry. Liczne kafelki terenu pozwolą kreować niepowtarzalne miejsca, w których będzie rozgrywana akcja. Do dyspozycji graczy oddane zostały cztery podstawowe scenariusze dostępne w aplikacji, które powinny przełożyć się na minimum dziesięć godzin wspaniałej zabawy. Dodatkowo Fantasy Flight Games wydaje kolejne scenariusze w formie DLC (zakupy w aplikacji), które bazując na posiadanych fizycznych elementach, zapewnią kolejne godziny rozgrywki. Co więcej do gry można dodać figurki i kafelki z pierwszej edycji Posiadłości Szaleństwa oraz zakupić pudełkowe dodatki, które już zostały zapowiedziane i wkrótce ukażą się na polskim rynku - każde z nich to dodatkowe scenariusze do dyspozycji graczy. Uwzględniając możliwości aplikacji, która z każdą rozgrywką inaczej generuje mapy, zagadki, potwory czy przedmioty - do naszej dyspozycji będzie wiele godzin, które możemy spędzić z rodziną bądź znajomymi przy wspólnym stole, dobrze się bawiąc i osiągając mnóstwo satysfakcji z każdego prawidłowo przeprowadzonego śledztwa.

Podsumowując, Posiadłość Szaleństwa w drugiej edycji nie zalicza się do tanich gier, jednak gdy zestawimy ją np. z wyjściem do kina grupy znajomych okraszonym zakupem popcornu oraz napojów gazowanych, okaże się, że za porównywalne pieniądze możemy nabyć hybrydową grę, która zapewni zdecydowanie więcej godzin dobrej zabawy niż pojedynczy film. Dodatkowo pewnie dla niejednej osoby będzie to pierwsze spotkanie z takim typem rozrywki lub w ogóle z nowoczesnymi grami planszowymi. Zdecydowanie zatem polecam taką formę spędzania wolnego czasu!

komentuj

/tułowa - na podstawie ikony gry,
następne - screenshoty z gry

Więcej światła!

Kinga Zielińska

Dyfuzor, to brzmi dumnie. Ale czyżby był to kolejny gadżet do uprawiania fotografii mobilnej? Następne „niezastąpione” lub „rewolucyjne” akcesorium, które trafi do szuflady, kiedy już minie fala uniesienia nad nim? Sceptycyzm jest w kontekście takich produktów wszechobecny, i to całkiem zasłużenie. Mamy przecież dla smartfonów obiektywy wciskane, nakładane, doklejane, piloty, selfie-sticki krótkie i długie, lampy nakładane od góry, od dołu, boku oraz wolno stojące itp. Czy nie za dużo tego? W końcu to fotograf robi zdjęcie, a nie sprzęt.

Są jednak sytuacje, w których bez odpowiedniego sprzętu po prostu nie da się porządnie sfotografować sceny, a przynajmniej jej przygotowanie bez niego zajęłoby niewspółmierną do uzyskanego efektu ilość czasu. Mowa tu o kadrach, dla których brakuje odpowiedniej ilości światła zastanego, które trzeba jakoś dostarczyć do utrwalanej sceny. Jednym z takich przypadków jest makrofotografia, podczas której światła brakuje niemal zawsze i wszędzie.

Osobiście bardzo lubię robić zdjęcia makro, a za niektóre z nich spokojnie mogłabym zostać laureatką nagrody Darwina. Całe szczęście, że nie jestem uczulona na jad osy, pszczoły ani mrówki, a żuczki i ślimaczki, za którymi podążam, są raczej przyjazne w kontaktach. Fotogenicznego szerszenia jakoś jeszcze nie spotkałam, ale chyba nawet tego nie chcę. Wróćmy jednak do naszego dyfuzora i tego, co jest najważniejsze na zdjęciu. Tak jak już wspomniałam - historia, temat, kompozycja, perspektywa owszem, ale też i światło. Każde, nawet najlepiej skomponowane zdjęcie liścia, robaka, ziarenka piasku, koralika bez odpowiedniego oświetlenia będzie wyglądać mdło, płasko i nieciekawie.

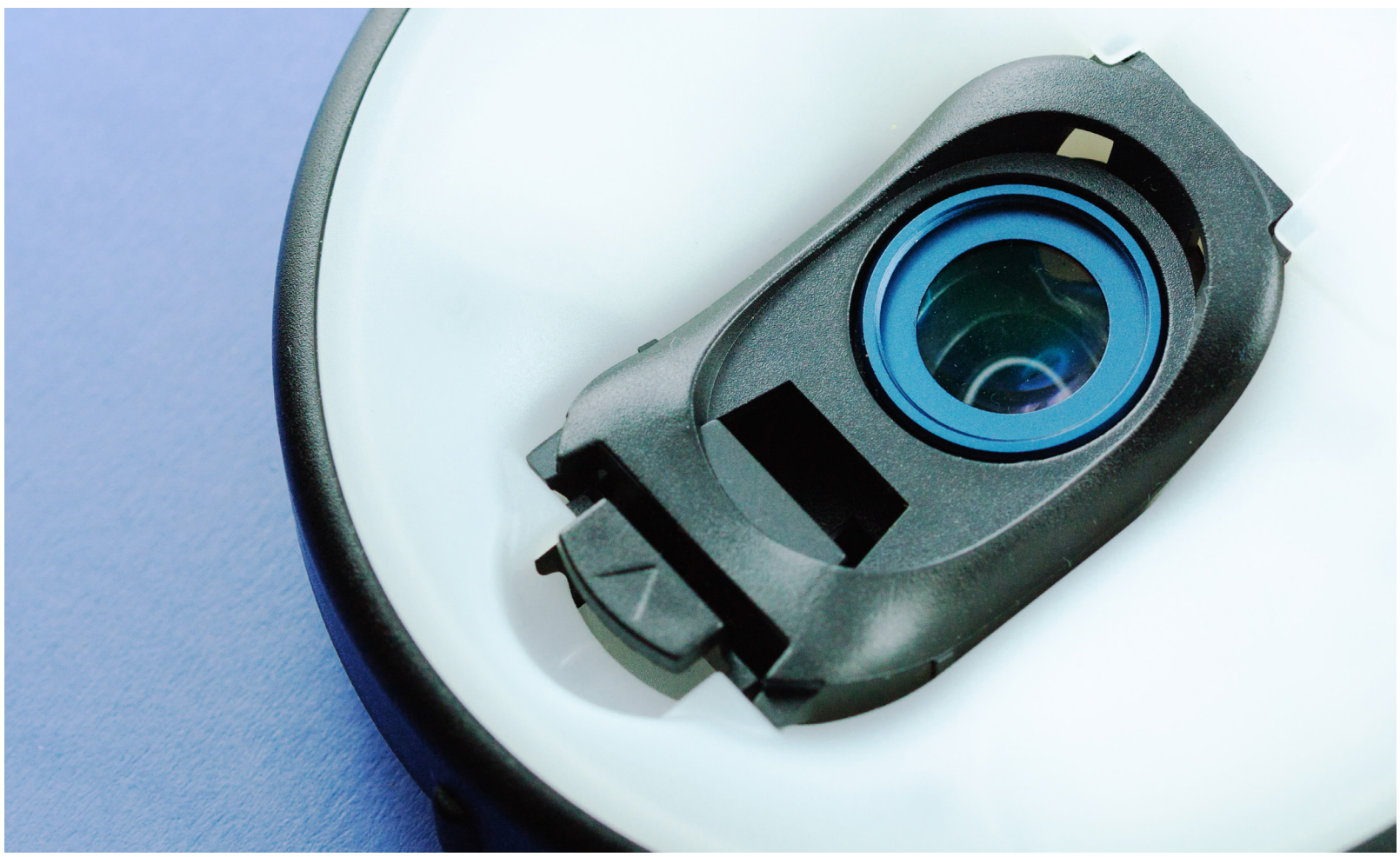
Litescala to dość mało znany dyfuzor światła wbudowanej w smartfon lampy błyskowej. W pudełku oprócz dyfuzora znajdziemy instrukcję, smycz, trzy pierścienie oraz holder do obiektywu. Pierwsze wrażenie po wzięciu nakładki do ręki to jej.. gładkość. Całość jest obła, zaokrąglona we wszelkich możliwych miejscach i dopasowana rozmiarami do dłoni. Zatrzask na smartfon odchyla się po naciśnięciu go kciukiem, ani za mocno, ani za słabo, ot w sam raz. Holder, czyli część, która odpowiada za umocowanie w dyfuzorze soczewki makro, może potrzebować nie tylko samej soczewki, ale i pierścienia, którym unieruchamiamy soczewkę w gnieździe. Producent dostarcza trzy pierścienie, które wydają się być wystarczające dla większości zastosowań. Blendy dyfuzyjne są wykonane z mlecznego, lekko chropowatego tworzywa i są dobrze spasowane z resztą obudowy. Nic nie trzeszczy i nie skrzypi. Oczywiście percepcja jest sprawą indywidualną, ale moim zdaniem Litescala proponuje tym produktem bardzo ciekawy i nowoczesny design łączący ze sobą porządne wykonanie, dobre materiały i przemyślane praktycznie cechy urządzenia. Ciekawe jest też to, że w dzisiejszych czasach wszechobecnych urządzeń zasilanych własny-

mi ogniwami nie ładuje się go ani nie wkłada do niego baterii. To dyfuzor, zatem wystarczy mu światło odebrane ze smartfonowej lampy.

Jak działa dyfuzor? Optycznie rzecz biorąc, jest to układ luster i soczewek mający na celu zmianę charakterystyki świetlnej (zazwyczaj rozproszenie i ujednolicenie) źródła światła, które go „zasila" (najczęściej lampy błyskowej). Najprostszy dyfuzor to pasek papieru śniadaniowego przyłożony do lampy, który zmiękcza i rozprasza ostre światło błysku. Wpływ takiej operacji na kadr jest równie oczywisty i jest równoważny kilkunastokrotnemu powiększeniu powierzchni źródła światła o rozmiarach łebka od szpilki kosztem obniżenia natężenia. Efekt takiego zabiegu jest zazwyczaj piorunujący, a jest jeszcze lepiej, kiedy zamiast jednego powiększonego źródła dostajemy dwa, między którymi możemy płynnie zmieniać proporcje natężenia, tak jak to proponuje Litescala. To idealny oręż do walki z cieniem.

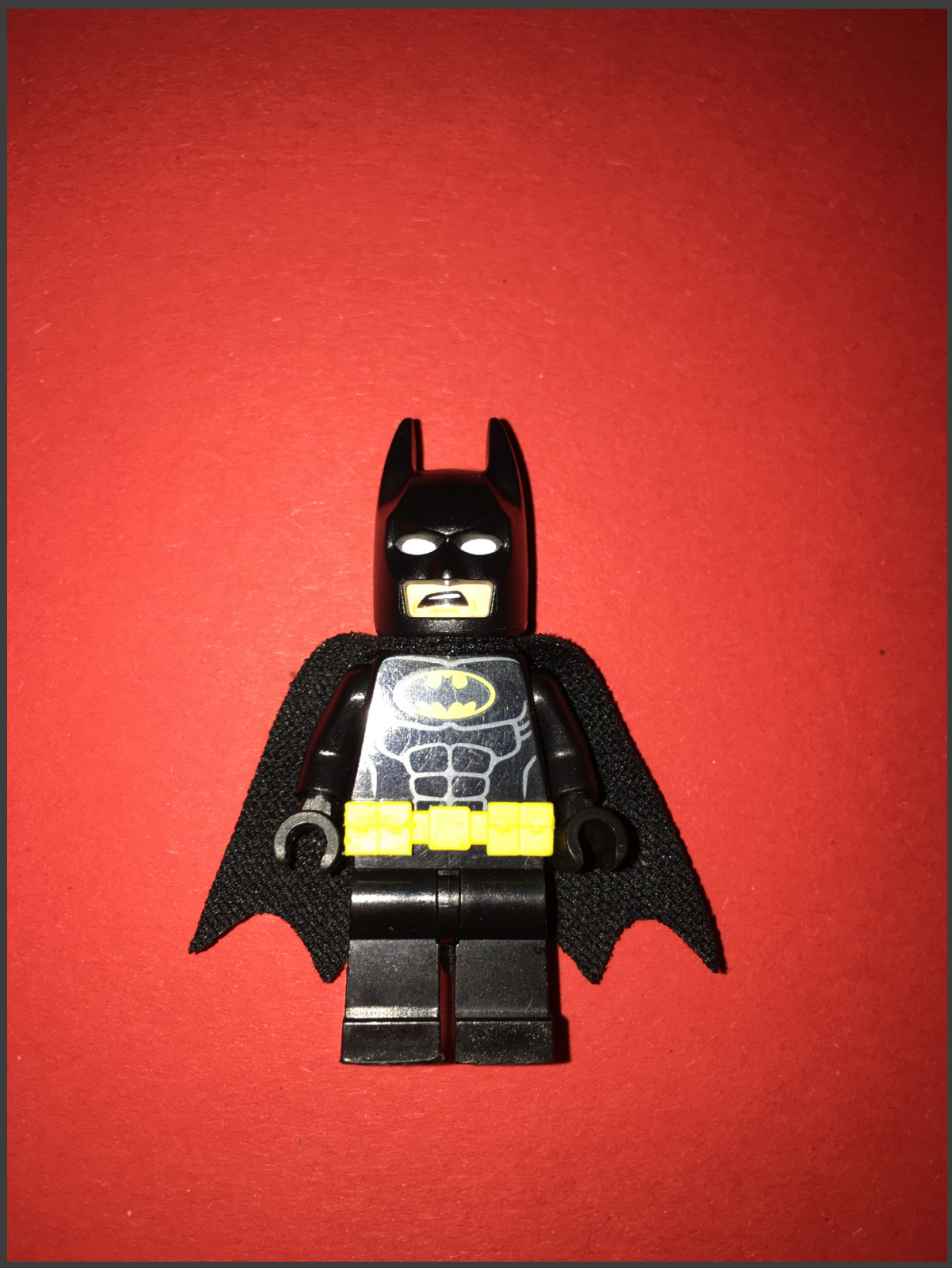
Litescali możemy użyć na dwa sposoby: z obiektywem samego smartfona albo z holderem, do którego wkładamy dodatkową soczewkę makro. Przy pierwszym sposobie nasuwa się obawa o to, że bez obiektywu makro trzeba będzie odsunąć się od obiektu o jakieś 10-20 cm (zależnie od minimalnej odległości ostrzenia obiektywu wbudowanego), co z kolei oznacza, że światło padające na przedmiot z takiej odległości będzie już słabe. W praktyce okazuje się jednak, że nie trzeba się tym przejmować. Inaczej sprawa wygląda z dodatkową soczewką makro. W tym przypadku jesteśmy 5-20 mm od obiektu, zatem światła rozproszonego przez dyfuzor powinno być już w bród.

Tyle teorii, czas na praktykę. Poniżej kilka przykładowych zdjęć wykonanych w aplikacji Camera+ (z uwagi na możliwość włączenia w niej światła modelującego, której nie ma aparat wbudowany w system iOS). Wszystkie są przedstawione w takiej formie, w jakiej zostały zarejestrowane (tzw. surówka), bez korekcji ani filtrowania, po to, aby można było porównać je między sobą.



Ilustracja: Apple.com

Figurka oświetlona została za pomocą światła zastanego (lampa w telefonie była wyłączona).



Na tym zdjęciu widać efekt użycia lampy w smartfonie. Zauważalne są tu ostre refleksy światła lampy na powierzchniach prostopadłych do osi obiektywu.

Na tym kadrze użyto dyfuzora z emisją ustawioną na ekran lewy.

Na tym kadrze użyto dyfuzora z emisją ustawioną na ekran prawy.

Ta fotografia to emisja zrównoważona (po 50% światła na stronę). Widać na nich prawidłowe doświetlenie kadru (mimo braku soczewki makro).

Te trzy sceny przedstawiają figurkę sfotografowaną smartfonem z dyfuzorem oraz soczewką makro.

W efekcie, porównując zdjęcie pierwsze z ostatnim, widzimy pełne korzyści z użycia dyfuzora Litescali.

Żeby dodatkowo pokazać, ile zyskują z dyfuzorem tzw. zwykłe zdjęcia, czyli bez makro, ale z lampą, przedstawiam dwie fotografie modelu auta: pierwsza wykonana bez dyfuzora, druga z jego wykorzystaniem. Niech zauważalne gołym okiem różnice stanowią tu niezbędny komentarz.

> … sam aparat fotograficzny już rzadko kiedy może nas zaskoczyć, szukamy zatem dodatkowych akcesoriów i sposobów na odmienne wykorzystanie tego, co już mamy i używamy.

W trakcie użytkowania dyfuzora nie napotkałam żadnych problemów, a załączona do niego instrukcja jasno i klarownie przedstawia poszczególne kroki przygotowania do użycia. Największym problemem związanym z testowanym dyfuzorem jest fakt, iż na chwilę obecną dostępny jest on niestety tylko dla smartfonów iPhone 6 i 6s, co zapewne mocno ogranicza jego popularność. A szkoda, bo sprzęt jest oryginalny, ciekawy i robi to, co do niego należy. Jeśli chodzi o kolorystykę, w sklepie dostępne są wersje czarna i biała.

Żyjemy w takich czasach, że sam aparat fotograficzny już rzadko kiedy może nas zaskoczyć, szukamy zatem dodatkowych akcesoriów i sposobów na odmienne wykorzystanie tego, co już mamy i używamy. Jeśli nie byłoby popytu na takie sztuczki i patenty, nie byłoby też ludzi, którzy takie cuda tworzą. Którzy być może wychodzą z podobnego założenia jak Steve Jobs wyznający zasadę, że „ludzie nie wiedzą, czego chcą, dopóki im tego nie pokażesz". Litescala ze swoim dyfuzorem świetnie się w ten wzorzec wpasowuje.

komentuj

Ilustracja: Kinga Zieliństa i Marcin Kosmowski

szybka

szybka

.net

serwis autoryzowany

SzybkaSzybka.net

Największa sieć
pogwarancyjnych napraw sprzętu Apple

AUTORYZOWANY SERWIS
MyApple
www.MyApple.pl

już 40 000 napraw!

kolejne wydanie MyApple Magazynu

już wkrótce ;)