

MyApple

magazyn

5

Nr 5/2018(33)

ISSN: 2080-4776

www.myapple.pl



MyApple

magazyn

Nr 5/2018(33)
ISSN: 2080-4776

MyApple Magazyn

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

kontakt: magazyn@myapple.pl

 [/MyApplePL](https://twitter.com/MyApplePL)

Skład redakcji:

Redaktor Naczelny:
Krystian Kozerawski

Redaktorzy:
Jacek Zięba, Grzegorz Świątek, Max Pijanowski, Patryk Wikaliński, Kinga Zielińska, Adam Liszewski, Bartek Mazurek, Krzysztof Kurdyła,
Michał Mastowski, Steve Sande, Daniel Świątły, Rafał Pawłowski, Marek Gawryłowicz, Jacek Swoboda

Korekta
Agnieszka Kozerawska, Marcin Latosiński

Layout, skład, aplikacja:


Ideeconcept.pl

Michał Gapiński, Radek Szware

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.
Ilustracje publikowane w MyApple Magazyn mogą stanowić własność osób trzecich. Źródła: Jonathan Zuffi, Apple.com, Pixabay.com, prywatne archiwa autorów, archiwum Redakcji



No i mamy koniec 2018 roku. Mnie rok ten zleciał bardzo szybko. Dużo się w nim wydarzyło, zarówno w świecie Apple, w tym i na naszym polskim poletku, jak i w szerszej perspektywie. Mijający rok prosi się więc o podsumowanie. Tym właśnie jest niniejszy, swego rodzaju mini numer naszego magazynu.

Znajdziecie w nim subiektywne podsumowania mijającego roku, przygotowane przez część redakcji naszego magazynu. Na warsztat wzięliśmy nie tylko poszczególne urządzenia, które Apple pokazało podczas różnych tegorocznych prezentacji, ale także kondycję firmy czy najciekawsze premiery gier. Ja ze swojej strony postarałem się wybrać urządzenie Apple mijającego roku, które w największym stopniu zmieniło pewne moje dotychczasowe nawyki czy przyzwyczajenia, podsumowałem też minione 12 miesięcy na stanowisku programisty iOS.

W imieniu całej redakcji MyApple Magazynu życzę Wam wszystkim szczęśliwego nowego roku. Oby 2019 rok obfitował w same pozytywne wydarzenia, był lepszy od poprzedniego, i oby Apple w nadchodzącym roku zaprezentowało nowe, ekscytujące nas urządzenia.

No i na koniec, jak zwykle życzę Wam miłej lektury.

Krystian Kozerański
MyApple Magazyn

Spis treści

To było ciekawych 12 miesięcy

4

To był dobry, ale nie przełomowy rok

w wykonaniu Apple

7

Za kilka dolarów więcej,

czyli Apple A.D. 2018

11

Pudrowany sukces

- czemu Apple czeka kryzys?

16

Freedy Flex 10 W

- pad ładowania indukcyjnego w sam raz na biurko

20

Najciekawsze premiery gier w App Store

podsumowanie roku 2018

23

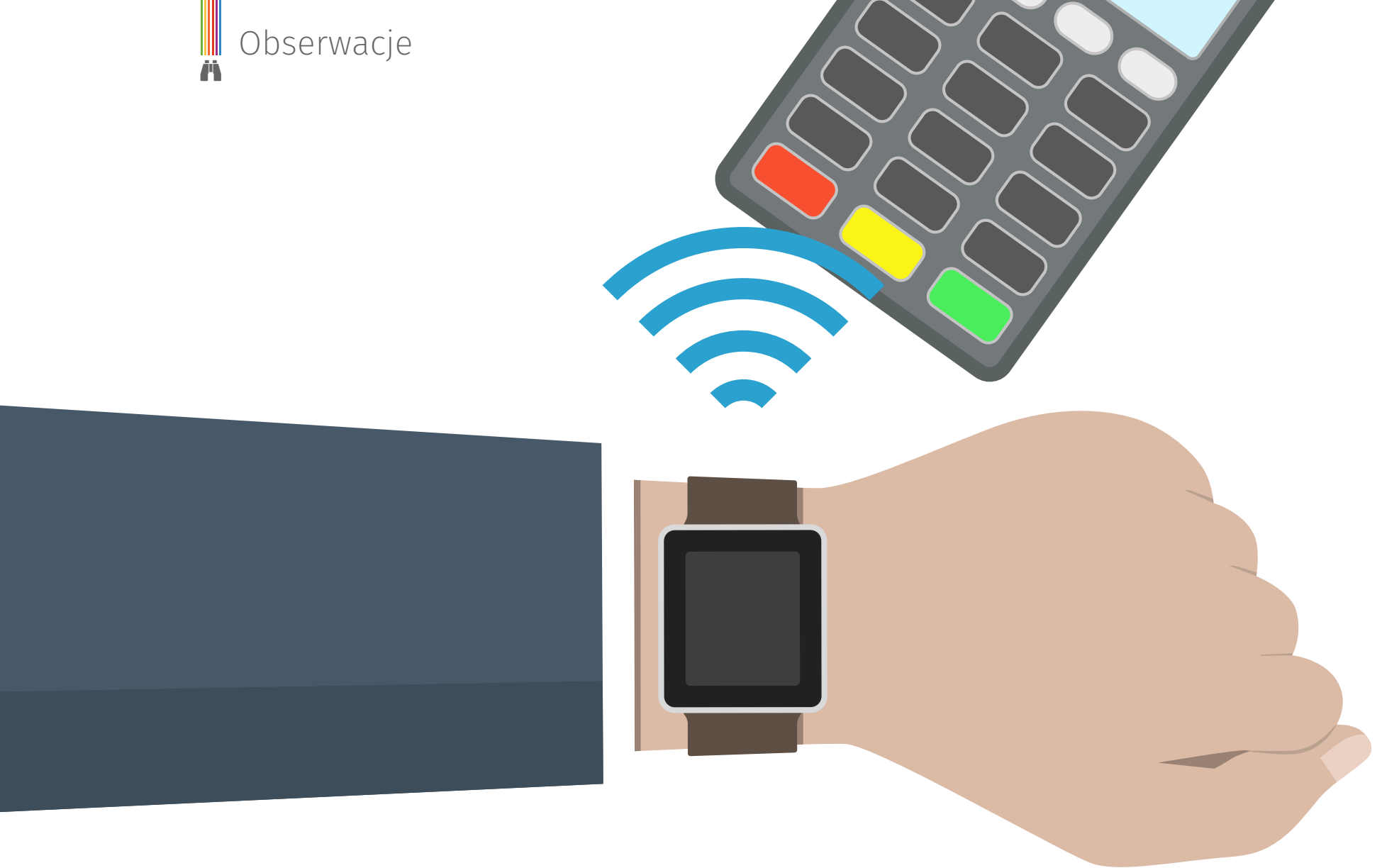


To było ciekawych 12 miesięcy



Krystian Kozerański

W tym krótkim mini numerze naszego magazynu dzielimy się naszymi przemyśleniami na koniec mijającego roku. Zdecydowałem się na bardzo osobiste podsumowanie tego, co w ostatnich dwunastu miesiącach wydarzyło się w moim technologicznym życiu.



Podstawowym sposobem płatności stał się dla mnie zegarek Apple Watch. Mój wysłużony Apple Watch pierwszej generacji służy mi teraz do płacenia niemal za wszystkie możliwe zakupy. Od wprowadzenia Apple Pay w Polsce zdarzyło mi się tylko dwa razy zapłacić iPhone'em.

Zacznę jednak od tego, na co nie miałem większego wpływu, ale co miało wpływ na mnie. Chodzi oczywiście o Apple Pay i zegarek Apple Watch. W czerwcu, w kilku bankach w naszym kraju, ruszyła usługa Apple Pay. Od tego czasu tylko w sporadycznych przypadkach zdarza mi się płacić gotówką (tak, są jeszcze sklepy bez terminalu kart płatniczych), fizyczną kartą

płatniczą lub kredytową, a także iPhone'em. Podstawowym sposobem płatności stał się dla mnie zegarek Apple Watch. Mój wysłużony Apple Watch pierwszej generacji (nazywany przez niektórych „Series 0”) służy mi teraz nie tylko do rejestracji mojej codziennej aktywności (staram się spalić każdego dnia aktywnie około 1000 kalorii), pokazywania aktualnego czasu, godziny wschodów i zachodów słońca czy powiadomień, ale także do płacenia niemal za wszystkie możliwe zakupy. Od wprowadzenia Apple Pay w Polsce zdarzyło mi się tylko dwa razy zapłacić iPhone'em. Z kolei ani razu nie zapłaciłem Apple Pay na komputerze Mac. Podejrzewam, że wynika to z braku wsparcia dla tej metody w usługach płatności online.

Mój wysłużony zegarek wciąż działa i spełnia swoje zadanie. Nawet bateria w nim daje jeszcze radę, choć wyrobiłem sobie nawyk odkładania go na stojący na biurku specjalny stojak z ładowarką, kiedy siadam do pracy przy komputerze. Bardzo rzadko więc zdarza się, by wyładował się podczas noszenia,

np. spaceru w parku czy lesie. Coraz bardziej jednak kuszą mnie nowe modele Apple Watcha, głównie za sprawą dokładniejszych funkcji mierzenia tętna, wykrywania w nim anomalii i alarmowania o tym użytkownika. Czekam też na udostępnienie funkcji EKG w naszym kraju. Wtedy nie będę się wahał nad zmianą.

Mój iPad Air 2 wciąż daje radę, a używam go głównie do oglądania filmów w podróży pociągiem czy samolotem i uczenia dzieci programowania w aplikacji Swift Playgrounds.

Dodam, że będzie to prawdopodobnie jedyne urządzenie Apple, które kupię w przyszłym roku. iPhone XS Max ma już właściwie wszystko, czego potrzebowałbym w smartfonie, a jego cena zdecydowanie tym bardziej skutecznie zniechęca mnie przed porzuceniem go w przyszłym roku na rzecz kolejnego modelu. Co takiego może mieć jego następca? Pewnie lepszy procesor, lepszą kamerę i może nieznacznie ulepszony ekran. Być może Apple porzuci w nim gniazdo Lightning na rzecz USB-C. Nie ma co się oszukiwać. iPhone, a także i inne smartfony, to urządzenia, które już okrzepły, a rewolucja dobiegła końca. Można już właściwie liczyć tylko na niewielkie usprawnienia. Ciekawy jestem, czy – a jeśli tak, to kiedy – zakończy się ten bezsensowny już moim zdaniem „wyścig zbrojeń” producentów smartfonów, polegający na wypuszczaniu nowych modeli co roku.

O nowym iPadzie nawet nie myślę. Mój iPad Air 2 wciąż daje radę, a używam go głównie do oglądania filmów w podróży pociągiem

czy samolotem i uczenia dzieci programowania w aplikacji Swift Playgrounds. Podstawowym moim narzędziem pracy zawsze był, jest i raczej będzie w przyszłości komputer Mac. Tutaj także nie przewiduję żadnych zmian.

Minionych dwanaście miesięcy, a właściwie trzynaście, upłynęło mi przede wszystkim pod znakiem programowania. Po 2,5 roku samodzielnej nauki Swifta rozpocząłem pracę w firmie tworzącej oprogramowanie mobilne, na stanowisku juniora. Było to bardzo ciekawe i pouczające doświadczenie. Okazało się bowiem, że po tych 2,5 roku wciąż wiedziałem niewiele. Wyzwania, które przede mną postawiono, wymagały ode mnie uczenia się zaawansowanych technologii w czasie wręcz ekspresowym. Z własnego doświadczenia i rozmów z wieloma znajomymi deweloperami z różnych stron Polski wiem, że praca w tzw. software house'ach, robiących aplikacje na zamówienie, bywa bardzo stresująca. Wciąż nie ma bowiem wielkiej konkurencji na rynku, a zamówień jest tyle, że nikt nie jest w stanie tego przerobić, w związku z czym każdy zavalony jest robotą na tyle, że nikt nie ma czasu na naukę juniorów. O pracę jest stosunkowo łatwo, ale ostrzegam, jeśli nauczycie się programowania i zamierzacie rozpocząć pracę jako Swift czy Android junior deweloper, przygotujcie się na to, że zostaniecie rzućni na głęboką wodę i to właściwie bez koła ratunkowego. Te pierwsze miesiące mogą być dla Was bardzo stresujące i możecie szybko wypalić się w nowym miejscu pracy. Nie poddawajcie się jednak. Jeśli tylko chcecie się dalej rozwijać, to nowy pracodawca szybko Was znajdzie. Jeśli nauka programowania będzie jednym z Waszych postanowień noworocznych, to nie wahajcie się. Na to nigdy nie jest za późno.



To był dobry, ale nie przełomowy rok w wykonaniu Apple



Bartłomiej Mazurek

Nowy iPad Pro, Mac Mini czy MacBook Air - w 2018 roku Apple pokazało nam kilka naprawdę ciekawych produktów. Dla mnie największym rozczarowaniem były nowe iPhone'y i brak aktualizacji iMaców. Miniony rok w wykonaniu Apple mogę uznać za dobry, ale ciężko mówić tutaj o przełomie.

...firma z Cupertino dała nam jasno do zrozumienia, co znaczy dla niej słowo budżetowy. To dokładnie kwota 3799 złotych, tyle w opinii Tima Cooka powinien kosztować tani telefon. Myślę, że nikt nie zarzucałby iPhone'owi XR tak wiele, gdyby nie fakt jego wysokiej ceny.

Nowe iPhone'y

bez fajerwerków

Chyba najbardziej wyczekiwany produktami w całym 2018 roku były jak zawsze nowe iPhone'y. Miniony rok upłynął pod znakiem notch'a w wielu flagowych telefonach z Androidem. Kolejne łudząco podobne do siebie produkty nasuwały pytanie - jaki będzie nowy iPhone. Tak naprawdę iPhone XS swoim wyglądem nawiązuje do telefonu z 2017 roku. Delikatny skok wydajnościowy, trochę lepszy aparat i nowy złoty kolor - to dla wielu zbyt mało, aby myśleć o przesiadce. Znacznie ciekawiej prezentuje się iPhone XS Max z racji swojego ogromnego 6,5-calowego ekranu. Taki rozmiar jest piekielnie niewygodny, ale i tak przyjemnie ogląda się na nim filmy, gra w gry czy przegląda internet. Mieszane uczucia użytkowników dodatkowo spotęgował brak szybkiej ładowarki w zestawie i zabranie przejściówki na złącze minijack. Zgadza się, to tylko drobnostki, bo potencjalny użytkownik nowego telefonu i tak kupi te akcesoria. Jednak warto spojrzeć na konkurencję, która jest hojna w swoich dodatkach. Szybka ładowarka to praktycznie standard, nie mó-

wiąc już o przejściówce na jacka. Seria "S" nigdy nie przynosiła dużych zmian, aczkolwiek tak małej granicy pomiędzy ubiegłorocznym, a obecnym modelem chyba nie było.

iPhone XR to trzeci z nowych telefonów, który pojawił się i już na starcie wzbudził masę kontrowersji. Brak 3D Touch, stosunkowo niska rozdzielczość ekranu, pojedynczy aparat i aluminiowa ramka zamiast stalowej. To główne zarzuty kierowane pod adresem "budżetowego" telefonu w ofercie Apple. No właśnie, firma z Cupertino dała nam jasno do zrozumienia, co znaczy dla niej słowo budżetowy. To dokładnie kwota 3799 złotych, tyle w opinii Tima Cooka powinien kosztować tani telefon. Myślę, że nikt nie zarzucałby iPhone'owi XR tak wiele, gdyby nie fakt jego wysokiej ceny. Kwota 3199 lub nawet 3399 byłaby o wiele bardziej adekwatna. Warto wspomnieć, że XR to naprawdę niezły telefon, mimo swoich wad. Świetna wydajność w połączeniu z długo działającą baterią dają duży komfort użytkowania. Na Face ID też nikt specjalnie nie narzeka. Wielu ekspertów spodziewa się, że wzrost sprzedaży tego iPhone'a rozpocznie się w momencie, gdy straci on nieco na wartości, i ja się z taką opinią w pełni zgadzam. Cena iPhone'ów XS też nie jest niska, jednak tutaj można ją przełknąć. iPhone X też był drogi, a chętnych na niego nie brakowało, dlatego w tym przypadku jest podobnie.

iPad Pro ma szansę

zastąpić komputer osobisty w przyszłości

iPad Pro w wersji 11-calowej i 12,9-calowej to produkt bardzo, ale to bardzo ciekawy. Wyraźne odchudzenie ramek sprawiło, że nikt specjalnie nie płacze już po pocziwym Touch ID, które zostało zastąpione przez technologię Face ID. Aluminiowa obudowa chyba nie tylko mi przypomina iPhone'a 5 czy 5s, i za to należy się Apple pochwała, bo cała bryła wygląda ładnie. Fajnie rozwiązano również sposób ładowania i przytrzymywania rysika Apple

Pencil. iPad Pro to przede wszystkim piekielnie wydajna maszyna. Cupertino w końcu ugięło się i zastąpiło złącze Lightning portem USB typu C. To otwiera nowe możliwości przed użytkownikami i sprawia, że iPada w końcu można nazwać urządzeniem z segmentu Pro. Tablet podoba mi się bardzo i chętnie zastąpiłbym mojego MacBooka Pro takim właśnie urządzeniem. Przed zakupem powstrzymują mnie jednak ograniczenia systemu iOS 12. W moim przypadku największym problemem jest brak wsparcia dla gładzika, a także kilku specjalistycznych programów. Większa integracja z macOS, możliwość swobodnego przenoszenia i zapisywania plików, to elementy, na które wciąż czekam. Jeśli iPad Pro stanie się bardziej otwarty i swoimi możliwościami przybliży się do laptopów, to kupię go bez wahania. Na pewno w tym urządzeniu tkwi ogromny potencjał na przyszłość. Apple ma duże pole do popisu i liczę, że w 2019 roku system iOS 13 zaoferuje więcej. Obecnie cena budzi mieszane uczucia. Zestaw z klawiaturą i Apple Pencil to koszt niemal porównywalny z MacBookiem Air czy MacBookiem Pro. Gdy w 2019 roku pojawi się pełna wersja Photoshopa, a inni deweloperzy otworzą się na mobilne urządzenie Apple, wówczas może okazać się, że do pracy poza domem iPad w końcu się sprawdzi.

W 2018 roku Mac Mini zaskoczył mnie pozytywnie. To chyba jeden z niewielu produktów Apple, który nie został pozbawiony swoich najlepszych funkcji. Drobnym, ale jakże ważnym dodatkiem jest też kolor Space Gray.

Komputery z macOS

pozostawiły niedosyt

Na łamach MyApple pisałem już o tym, że mam mieszane uczucia związane z nowym MacBookiem Air. Z jednej strony to ładny komputer z bardzo dobrym ekranem i niezłymi podzespołami. Do mniej wymagających zadań Air wydaje się idealny. Lekki laptop, który wytrzyma na baterii co najmniej kilka godzin. Z drugiej strony producent trochę przesadził z jego wyceną i obecna kwota 5999 złotych jest zbyt wysoka, przynajmniej dla mnie. Zdam sobie sprawę, że w ciągu najbliższych miesięcy cena nieco spadnie i wtedy na nowego MacBooka spojrzę z nieco innej perspektywy. Na pewno tego produktu z logo nadgryzionej jabłki nie można ocenić jako klapy. To niezły sprzęt, podobnie jak nowy Mac Mini.

Na ten komputer czekało wielu i chyba się w końcu doczekało. Apple po raz kolejny udowodniło, że ze zwykłego procesora Intel Core i3 potrafi wyciągnąć sporą moc obliczeniową. Decydując się nawet na podstawową wersję, można mieć pewność, że wydajność będzie wysoka. Do tego mamy opcję rozbudowy pamięci i szereg portów bez konieczności stosowania przejściówek. W 2018 roku Mac Mini zaskoczył mnie pozytywnie. To chyba jeden z niewielu produktów Apple, który nie został pozbawiony swoich najlepszych funkcji. Drobnym, ale jakże ważnym dodatkiem jest też kolor Space Gray. Mogę śmiało stwierdzić, że na takiego Maca Mini czekałem!

Miniony rok pozostawił jednak duży niedosyt. W moim przypadku jest to brak prawdziwie budżetowego i nieco mniejszego iPhone'a. Opinie na temat nowego iPhone'a XR są różne, i zarówno po stronie przeciwników, jak i zwolenników tego urządzenia, jest trochę racji. Ja w tym sporze jestem gdzieś pośrodku, choć sam nie zdecydowałem się na zakup tego modelu. Bardzo chciałem zobaczyć iPhone'a SE2. Mocny telefon z solidnymi podzespołami

w kompaktowych rozmiarach i przystępnej cenie. Po taki produkt ustawiłbym się w długiej kolejce już pierwszego dnia sprzedaży. Niestety, projekt pod tytułem "iPhone SE2" według wielu źródeł został porzucony, a szkoda. Aktualnie w ofercie Apple brakuje mniejszego telefonu. Patrząc na najnowszą linię, mamy do wyboru jedynie ekrany 5,8, 6,1 i 6,5-calowe. Kompaktowy smartfon z bezramkowym ekranem wpisałby się w tę ofertę idealnie. Jestem niemal pewien, że Tim Cook zdawał sobie sprawę z tego, że wypuszczenie o wiele tańszego telefonu poważnie zagrozi sprzedaży flagowych modeli, choć i bez niego ich wyniki nie są wcale tak dobre, jak oczekiwałoby tego Cupertino.

Apple swoimi dość niezrozumiałymi ruchami skutecznie odstrasza klientów wykorzystujących swoje sprzęty do profesjonalnych zastosowań. Miejmy nadzieję, że zgodnie z obietnicami w 2019 roku pojawi się naprawdę mocna maszyna.

Drugim, dość dużym zawodem w 2018 roku był brak odświeżenia iMaców. Czekałem na nowy model dokładnie od marcowej konferencji edukacyjnej, kiedy to po cichu liczyłem, że do sklepu Apple zawita nowa wersja komputera stacjonarnego. Niestety mijały kolejne miesiące, a po iMacu ani śladu. Moja cierpliwość dobiegła końca po czerwcowym WWDC, na którym zapowiedziano, że nowych produktów nie będzie. Miałem więc wybór -

zostać bez nowego komputera do września lub kupić model z 2017 roku już teraz. Postawiłem wszystko na jedną kartę i na moim biurku pojawił się nowy 27-calowy iMac. Patrząc z perspektywy czasu, mogę śmiało powiedzieć, że nie żałuję decyzji o zakupie. Oczywiście zdaję sobie sprawę z niedoskonałości iMaca. Mam w głowie zbiorowy pozew przeciwko Apple dotyczący osadzania się kurzu pod ekranem. Po pół roku użytkowania póki co problem nie występuje, jednak posiadanie ubezpieczenia Apple Care+ pozwala mi spać ze spokojem. iMac to wciąż szybki sprzęt z doskonałym ekranem. Brak zmian we wzornictwie czy zastosowania procesorów nowej generacji ostatecznie jestem w stanie przełknąć. Zdaję sobie jednak sprawę, że są użytkownicy, którzy o wiele bardziej czekali na radykalne zmiany i ich się nie doczekali. Miejmy nadzieję, że amerykański producent nie zapomni o iMacach i nie pozostawi ich bez odświeżenia tak długo jak MacBooka Air czy Maca Mini.

Na horyzoncie w dalszym ciągu nie widać Maca Pro. Apple swoimi dość niezrozumiałymi ruchami skutecznie odstrasza klientów wykorzystujących swoje sprzęty do profesjonalnych zastosowań. Miejmy nadzieję, że zgodnie z obietnicami w 2019 roku pojawi się naprawdę mocna maszyna.

2018 rok w wykonaniu Apple był dobry, ale ciężko mówić tutaj o przełomie. Mam nadzieję, że to, co najlepsze, dopiero przed nami. W 2019 roku wszyscy będziemy obserwować poczynania firmy z Cupertino bardzo uważnie. Mocno nadszarpnęła ona zaufanie swoich zagorzałych fanów. Liczę, że Apple pokaże jeszcze swój pełny potencjał i nie będzie dzielić, a łączyć swoich klientów.



Za kilka dolarów więcej, czyli Apple A.D. 2018



Krzysztof Kurdyta

Tradycyjnie wraz ze zbliżającym się końcem roku przyszedł czas na podsumowanie tego, co wydarzyło się w firmie z Cupertino. A trzeba przyznać, że w praktycznie każdym aspekcie działalności Apple działało się dużo. Zaktualizowano sporo urzędzeń, iPhone X zdominował rynek pod względem tak finansowym, jak i wzorniczym. Zyski, osiągnięte dzięki kolejnym podwyżkom cen, poszybowały w górę, a firma osiągnęła w połowie roku wycenę biliona dolarów. Jednocześnie Apple sprzedaje coraz mniej urzędzeń i traci udziały w rynku, choć dla aktualnego CEO nie jest to jakiś duży problem, aby nie psuć sobie i inwestorom dobrego samopoczucia, zdecydował się „zbić termometr” i utajnił dane na temat jednostkowej wielkości sprzedaży. Niespodziewanie dla Apple ten ruch doprowadził do uwiarygodnienia sygnałów o złej sprzedaży tegorocznych smartfonów, co skończyło się bezprecedensowym 25-procentowym spadkiem wyceny firmy pod koniec roku. Jak widać z powyższego opisu, 2018 nie był najbardziej stabilnym okresem w historii firmy.

XS Max pojawił się w jeszcze wyższej cenie, XS został wyceniony tak jak poprzednik, co gorsza, najmniejszy iPhone chyba nie był w stanie zagwarantować obowiązkowej 40% marży i został całkowicie skasowany.

iPhone'y

Zaczęło się bardzo dobrze. Model X zapewnił firmie rekordowe zyski, cały rynek androidowy rzucił się do kserokopiarek i wydawało się, że tego potencjału nie da się zaprzepaścić. Osobiście spodziewałem się, że przy pomocy następców iPhone'a X Apple zrobi duży skok do przodu na coraz bardziej stygnącym smartfonowym rynku. Sukces, jaki wypracował ten model, idealnie nadawał się do walki o ponowne zwiększenie udziałów rynkowych. Niższa cena następcy, wprowadzenie konkurenta dla Samsunga Note we „flagowej” cenie 1000 dolarów oraz nowa wersja bardzo lubianego modelu SE mogły spowodować niemałe tsunami na smartfonowym rynku. Kierunek, który wybrał Tim Cook, bardzo mnie zaskoczył. XS Max pojawił się w jeszcze wyższej cenie, XS został wyceniony tak jak poprzednik, co gorsza, najmniejszy iPhone chyba nie był w stanie zagwarantować obowiązkowej 40% marży i został całkowicie skasowany. Doniesienia z łańcucha dostaw sugerują, że tym razem Cook przeliczył.

Od strony czysto sprzętowej, tegoroczne iPhone'y są albo nudne (XS i XS Max), albo nieprzemyślane (XR). iPhone XS to nic więcej jak X na sterydach, nie wnoszący zbyt wiele dla osób, które zakupiły poprzedni model. Jego szansą była niższa cena, dzięki

czemu trafiłby do klientów, którzy ze względu na cenę zostali przy starszych modelach. Sprzedaż modelu X, moim zdaniem, nasyciła większą część grupy klientów goniących za nowościami i akceptujących takie ceny, w efekcie zachowawczy model nie ma szans na zbliżenie się do wyniku poprzednika. Jedynie osoby czekające na kieszonkowy telewizor mogą być grupą, która skusi się na zakup takiego telefonu z roku na rok, ale liczba klientów w tym segmencie jest w naturalny sposób ograniczona.

Jeszcze mniej przemyślanym i wypożyczonym modelem jest iPhone XR. Przy niewiele niższej cenie od flagowców oferuje znacznie gorszy ekran, a szerokie ramki próbujące naśladować XS powodują, że wygląda jak nieudolna podróbka droższych braci. Do tego wielkość i waga sprawiają, że dla sporej ilości klientów jest zwyczajnie niewygodny. Będę bardzo zaskoczony, jeśli doniesienia o jego kiepskiej sprzedaży nie potwierdzą się. Patrząc na całą linię z 2018 r., nie jestem zdziwiony pogłoskami o dużej popularności przecenionych iPhone'ów X oraz tańszych modeli z TouchID.

Maki

W przypadku komputerów z jabłkiem rok zaczął się niezbyt przyjemnie. Narastająca fala doniesień o awaryjnych klawiaturach motylkowych w laptopach doprowadziła do kilku pozwów zbiorowych. W odpowiedzi Apple wprowadziło program naprawczy, a pod pozorem wyciszenia pracy klawiszy dokonało „pudrowania” błędów konstrukcyjnych, oblekając awaryjny mechanizm cienką silikonową osłoną. Ten inżynierski majstersztyk wprowadzono wraz z nowymi MacBookami Pro, którym dołożono dawno wyczekiwane czterordzeniowe procesory. Co prawda zaczęło się od falstartu, okazało się, że tak spreparowane laptopy pracują wydajnie tylko w lodówce, ale przy pomocy aktualizacji oprogramowa-

nia udało się ustabilizować throttling na akceptowalnym poziomie. Użytkownicy profesjonalni poczuliby się nawet zadowoleni, gdyby nie dziwaczna decyzja o wprowadzeniu raptem trzy miesiące po premierze odmiany z wydajniejszymi kartami graficznymi z serii Vega. Zdenerwowało to spore grono użytkowników, którzy wydali niemałe pieniądze na wersję z Radeonami, myśląc, że to maksymalne, co można tam wstawić. Spora część z nich zdecydowanie poczekałaby na wersję z Vegą.

Płacenie 799 dolarów za komputer z i3 oraz zintegrowaną kartą graficzną, to nie jest raczej okazja dla osób chcących kupić pierwszego Maca. Co ciekawe, promocja tego komputera wygląda tak, jakby był przeznaczony dla profesjonalistów.

Użytkownicy mniej profesjonalni zostali po latach uszczęśliwieni nowym MacBookiem Air. Za cenę prawie identyczną z podstawową wersją MacBooka Pro 13 otrzymali dwurdzeniowy procesor i znacznie ciemniejszą matrycę typu Retina. Zgodnie z obowiązującą filozofią pozbyto się klasycznych portów i zastosowano poprawioną klawiaturę motylkową. Bałagan w ofercie na rok 2018 uzupełnia jeszcze starszy model MacBooka, który jest niewiele mniejszy, znacznie wolniejszy, ale kosztuje całkiem podobnie jak wspomniana dwójka. Żeby było jeszcze zabawniej, Apple zostawiło w ofercie także poprzedni

model Aira, który w zamyśle firmy ma pełnić rolę MacBooka Poor, ale... absurdalna cena 999 dolarów za ponad 4-letnią konstrukcję pozostała niezmieniona. Skusić się na niego mogą chyba tylko osoby potrzebujące macOS i bezawaryjnej klawiatury.

Spore zmiany, zarówno jeśli chodzi o moc, jak i cenę spotkały kolejnego technologicznego emeryta, jakim był Mac mini. Nowa wersja jest wyraźnie szybsza oraz, o dziwo, ma najbardziej uniwersalny zestaw portów ze wszystkich modeli. Niestety cena wzrosła jeszcze bardziej niż możliwości. Płacenie 799 dolarów za komputer z i3 oraz zintegrowaną kartą graficzną, to nie jest raczej okazja dla osób chcących kupić pierwszego Maca. Co ciekawe, promocja tego komputera wygląda tak, jakby był przeznaczony dla profesjonalistów. W marketingowych materiałach rysuje się wręcz obraz, jakby miał być zastępcą dla mitycznego Mac Pro 7.1. Być może Tim Cook ma cichą nadzieję, że profesjonaliści rzucą się na nowe mini, dokupią eGPU, w wyniku czego tych dwóch inżynierów, którzy w piwnicach firmy próbują wydłubać nowego Maca Pro, będzie można przesunąć do innych zadań.

Z powyższej, nieco sarkastycznej uwagi, możecie wyciągnąć oczywisty wniosek, że nowy Mac Pro w roku 2018 nie zaistniał. Co gorsza, dalej nie poznaliśmy żadnych szczegółów tego, już wieloletniego, projektu. Takie podejście może spowodować, że liczba osób nadal czekających na stację roboczą od Apple dorówna liczbie inżynierów oddelegowanych do jej przygotowania. Nowych wersji nie zobaczyli też fani iMaców oraz MacBooków, ale jak na ostatnie standardy firmy to jeszcze zupełnie świeże urządzenia.

iPad

Ogólnie rzecz biorąc, wygląda na to, że w 2018 r. Apple zintensyfikowało działania mające na celu wycięcie tańszych mode-

li Maców i zrobienie dzięki temu sztucznego miejsca dla bardzo mocno promowanych iPadów Pro. Te tablety, mające w planach Apple pełnić rolę komputera dla większości konsumentów, zostały całkowicie przeprojektowane. Trzeba przyznać, że nowe tablety wizualnie są dużo ładniejsze, symetryczne ramki, jak to się mówi, robią robotę, magnetyczne mocowanie Pencila w końcu powoduje, że cały zestaw staje się bardziej ergonomiczny. Co z tego, skoro tablet cały czas działa pod kontrolą bardzo ograniczającego jego możliwości iOS-a, który powoduje, że dla większości iPad dalej ma sens tylko jako dodatek do komputera. Ogólnie polityka firmy wobec tabletów, a szczególnie systemu, wydaje mi się mocno schizofreniczna.

Możliwość zrobienia EKG już wykonuje marketingową robotę, dzięki relacjom uratowanych ludzi.

Współpraca z lekarzami i uniwersytetami powoduje, że czujniki Apple są jednymi z najlepszych i najbardziej wiarygodnych na rynku.

Pomimo tych wad, sądzę, że nowa forma przyciągnie na początku sporą grupę klientów, powodując na mniejszą skalę efekt iPhone'a X. Tylko że to wystarczy na kwartał, może dwa, a w dłuższej perspektywie nie wierzę, żeby tak zamknięty system odwrócił trend spadającej sprzedaży tabletów. Co ciekawe, wszystkie modele z poprzedniego roku, zarówno Pro, jak i Poor, pozostały w ofercie, powodując, że także ta kategoria sprzętu stała

się zabałaganiona. Wrażenie chaosu pogłębiają dodatkowo wzajemnie niekompatybilne akcesoria do starych i nowych modeli. Choć w sumie nowe modele i akcesoria najłatwiej zidentyfikować po cenie, która oczywiście wzrosła.

AppleWatch

Jeśli w 2018 r. szukać produktu, który idzie we właściwym kierunku, zdecydowanie będzie to Apple Watch. Zmniejszenie grubości oraz wprowadzenie zaokrąglonych rogów wyświetlacza wpłynęło bardzo korzystnie na jego wygląd. Jednak największą „pracę” na jego korzyść wykonują rozszerzone możliwości diagnostyczne tego urządzenia. Możliwość zrobienia EKG już wykonuje marketingową robotę, dzięki relacjom uratowanych ludzi. Współpraca z lekarzami i uniwersytetami powoduje, że czujniki Apple są jednymi z najlepszych i najbardziej wiarygodnych na rynku. Wcale bym się nie zdziwił, gdyby sukces tego zegarka w wersji 4 był tak duży, że w końcu otrzyma własną kategorię w sprawozdaniu finansowym. Może się do tego przyczynić grupa klientów, którą nie zainteresowała się konkurencja – ludzie starsi, dla których opisane wyżej funkcje są szczególnie wartościowe.

Pozytywne zmiany zaszły także we wnętrzu zegarka. Śrubki zamiast kleju, poprawienie dostępu do poszczególnych elementów to coś, czego w produktach Apple dawno nie widziało. Gdyby tylko Maki też mogły być tak traktowane... Łyżką dziegciu jest oczywiście tytułowe kilka dolarów więcej, jakie Apple żąda za Series 4, ale tutaj przynajmniej jest czym ten wzrost usprawiedliwić.

HomePod, AirPods, AppleTV i coś tam jeszcze

Krótko mówiąc „Nihil novi”, poza omówionym już Apple Watchem w zakresie akcesoriów

zapanowała stagnacja. HomePod wygląda na coraz większą porażkę, AirPods nie może dorobić się ani nowej wersji, ani nawet ładowanego bezprzewodowo case'a, rozwój AppleTV się zatrzymał. Dla tego ostatniego nadzieją są inwestycje Apple w produkcję własnego kontentu video, ale co z tego wyjdzie, pokażą dopiero kolejne lata. Jeśli jednak Apple spełni swoje zapowiedzi i jego produkcje będą cenzurowane czymś w rodzaju nowego kodeksu Haysa, to nie sądzę, aby udało im się nawiązać walkę z Netflixem, Hulu czy HBO.

Jedyne co w tej kategorii wzbudza prawdziwe emocje, to niesamowity pojedynek pomiędzy działem (zapewne kilkudziesięcioosobowym) projektującym matę do bezprzewodowego ładowania AirPower ze wspomnianą dwójką inżynierów od Mac Pro, o to, kto pierwszy wprowadzi swój produkt na rynek.

Podsumowanie

Najważniejszy dla każdego księgowego „parametr” świeci jaskrawym, zielonym kolorem, konta firmy są wypełnione dolarami, Tim Cook zbiera kolejne premie za realizację celów giełdowych. Najbliższy kwartał pewnie trochę wstrząśnie inwestorami poszlakami sugerującymi spowolnienie sprzedaży iPhone'ów, ale Apple Watch, iPad Pro powinny ten spadek nadgonić. Nie zmienia to faktu, że moim zdaniem pierwszy raz od czasu zwolnienia Johna Sculleya na wizerunku firmy pojawiły się wyraźne i głębokie rysy. Najważniejsze zmiany zachodzą bowiem nie w finansach, nie w asortymencie, ale w sferze, która doprowadziła Apple na szczyty - w klimacie wokół marki.

Jobs zostawił Cookowi swoiste perpetuum mobile, nowatorskie pomysły, „Think different”, antykorporacyjny wizerunek, to wszystko w połączeniu z lepszym od konkurencji designem oraz ergonomicznym i stabilnym

oprogramowaniem stworzyło z produktów Apple prawdziwego technologiczno-konsumentckiego św. Graala. Niestety, Tim Cook oparł swoje sukcesy nie na kontynuacji tego modelu, ale rozmiękaniu go na drobne w zamian za krótkoterminowe zyski. Nie zwracając uwagi na udziały rynkowe, aktualny CEO preferuje model, gdzie możesz kupić bardzo drogą nowość albo trochę tańszą starość. A nowe urządzenia zgubiły to nieuchwytnie coś, z roku na rok są coraz bardziej awaryjne, coraz mniej ergonomiczne, a innowacje są najczęściej tak „wartościowe” jak irytujący większość użytkowników TouchBar.

Jednocześnie konkurencja nauczyła się projektować ładne urządzenia, dziś za przewagę Apple nad konkurencją odpowiada w zasadzie tylko oprogramowanie. Ale i w tej kwestii nie jest różowo, zarówno macOS, jak i iOS dotyka coraz więcej problemów, które dotychczas klienci znali tylko z opowieści użytkowników Windowsa. Po fatalnych iOS 11 oraz macOS 10.13 miało być lepiej, ale tylko iOS 12 spełnił pokładane w nim nadzieje. Mojave robi dobre pierwsze wrażenie, ale w sumie nie wygląda o wiele lepiej od High Sierry.

Tę zmianę klimatu da się wyczuć na giełdzie, w prasie, na forach czy w coraz bardziej pustych podczas premier Apple Store'ach. Premier i urządzenia „nie grzeją” już publiki jak kiedyś, a krytyka rozwiązań technicznych i cen potrafi zdominować dyskusję na temat wprowadzanego produktu. I nie dotyczy to tylko biednej Polski, ale także Stanów Zjednoczonych. Wydaje się, że polityka Tima Cooka w 2018 r. osiągnęła punkt zwrotny. Apple posunęło się w swoim podejściu o kilka dolarów i kilka zaciętych klawiszy za daleko.





Pudrowany sukces

- czemu Apple czeka kryzys?



Adam Liszewski

To naprawdę nie był udany rok dla Apple pod wieloma względami. Narracja sukcesu latami pokrywała się z rzeczywistością, bo firma faktycznie była liderem rynku nowych technologii. Dziś przewodnictwo, kreowanie trendów, a nawet łątka firmy, którą inni się inspirowali, powoli się zaciera. Czy 2018 rok był ostatnim przed poważnym kryzysem?

...choć liczba iPhone'ów w USA stale rośnie, to procentowo przybywa głównie iPhone'ów 6s i 7, których klienci nie chcą wymieniać. Wciąż są przecież w pełni funkcjonalne i sprawne. Niezdobytym polem dla Apple są kraje rozwijające się i biedniejsze regiony...

Być może nie, choć dynamika rynku nowych technologii nie jest już tak gwałtowna, co mogłoby oznaczać, że maleją szanse na gwałtowne odbicie się Apple. Branża ma już kilkadziesiąt lat i nie jest już tak podatna na każdą nowość. Nawet prężnie kroczące naprzód Vivo, Xiaomi, Huawei czy Oppo przebijają się latami w świadomości konsumenckiej. Apple w tej świadomości tkwi prawdopodobnie najgłębiej, jest wciąż największym obiektem marzeń wielu klientów, a mimo to firmę czeka nieuniknione wyhamowanie. Chińskie marki i niepozbowiony kompleksów Samsung niczym wygłodniałe lwy czekają na choć drobną zadyszkę Apple.

Ten kończący się rok to jedenasty rok istnienia iPhone'a na rynku. To też jedenaście lat niekończących się wzrostów. Apple przebiło w tej materii wszystkie szklane suity, o ile te w ogóle istniały. Pamiętajmy, że przed 2007 rokiem słowo smartphone raczej nie istniało w żadnym angielskim słowniku, tym bardziej w polskim. Czuję, że się powtarzam, bo nie pierwszy raz piszę, że rynek smartfonów czeka wreszcie kryzys. Wiem to ja, wie to Apple i wiedzą o tym pozostali producenci, którzy zdają się być lepiej przygotowani.

Kryzys ten wywoła stagnacja na rynku, którą już bardzo wyraźnie widać. Jakiś czas temu pisałem na łamach serwisu, że choć liczba iPhone'ów w USA stale rośnie, to procentowo przybywa głównie iPhone'ów 6s i 7, których klienci nie chcą wymieniać. Wciąż są przecież w pełni funkcjonalne i sprawne. Niezdobytym polem dla Apple są kraje rozwijające się i biedniejsze regiony, takie jak np. Indie, Ameryka Południowa, Afryka, Wschodnia i Południowa Europa. Choć klienci, tacy jak Polacy, wciąż aspirują do posiadania iPhone'ów czy Maców, to jednak cena, stanowiąca wielokrotność ich miesięcznych zarobków, skutecznie przemawia do rozsądku masowego klienta. Uważam, że właśnie te dwa czynniki - nasycony bogaty klient ze świata zachodniego i brak oferty dla biedniejszego klienta - będą determinować istniejącą już tendencję kryzysu iPhone'ów, której początek możemy datować właśnie na 2018 rok.

Ta tendencja jest prawdziwa, w końcu nie bez powodu Apple dwukrotnie redukowało swoje zamówienia na iPhone'y XS, XS Max i XR. I mimo rzeczywistej i oczywistej porażki jestem przekonany, że prędzej czy później Apple ogłosi sukces w postaci największego zysku z iPhone'ów w historii firmy. Pudrowany i sztucznie wykreowany, bo oparty na windowaniu cen. A tych, jak wiadomo, nie da się podnosić w nieskończoność, zwłaszcza przy tak konkurencyjnej ofercie wschodnich producentów.

Apple dostaje ciągi nie tylko od Wschodu. Wojna z sukcesem Apple stała się wręcz globalną aspiracją. Były problemy z podatkami w Unii Europejskiej, przyszedł też cios ze strony Stanów Zjednoczonych i Donalda Trumpa. Wojna handlowa i nałożenie amerykańskiego cła na produkty importowane do USA uderzyły nie tylko w chiński przemysł, ale także w rodzimą firmę z Kalifornii. Czy ostateczny koszt cła weźmie na siebie Apple, czy przełoży na konsumentów, to chyba nie jest dziś najważniejsze. Istotne jest, że każdy ruch,

jaki firma wykona, to straty. Albo finansowe, albo wizerunkowe. Zresztą kolejne straty.

Bo wizerunek Apple w 2018 roku znów mocno oberwał. Niszczące okazały się przede wszystkim głupie błędy i niedopracowanie. To przecież ostatnia rzecz, o jaką posądzamy najbardziej pożądaną markę świata. Był iOS 11, którego niestawa rozbrzmiewała w mediach społecznościowych i branżowych portalach od końca zeszłego roku po połowę 2018 roku. Kryzys zażegnany, bo iOS 12 okazał się nieskazitelnie płynny, szybki i niezawodny (choć mało innowacyjny). Druga fala przyszła tradycyjnie wraz z premierą nowych iPhone'ów. Od czasów „antena gate” z 2010 roku w mediach tradycyjnie rozgrywa się niepisany konkurs na znalezienie słabego punktu w nowych iPhone'ach. Tym razem nie było trudno, okazało się, że iPhone'y XS i XS Max nie ładują się przy wygaszonym ekranie. Przynajmniej niektóre. Kolejna fatalna wpadka.

...nie zgadzam się z narracją, że szybkie ładowanie niszczy baterię i w trosce o klienta trzeba mu dać wolną ładowarkę. To obłuda, gdy wydaje się telefon co roku i liczy na jego dobrą sprzedaż.

Z ładowaniem to Apple w ogóle ostatnio nie po drodze. Może kryzys nie jest tak spektakularny jak płonące Note'y 7 od Samsunga, ale wydaje się, że ciche anulowanie projektu AirPower - indukcyjnej ładowarki do iPhone'ów, Apple Watchy i AirPodsów - jest co najmniej żenujące. A mówimy o pro-

dukcie, który został oficjalnie zapowiedziany. Na dokładkę zostaje głupie skąpstwo i uparcie się, by do telefonów nie dodawać szybkich ładowarek. Przecież i tak latami czekaliśmy na tę technologię, płacimy po cztery, pięć, a nawet sześć czy siedem tysięcy za smartfon, który ładuje się ponad 3 godziny. Największy akumulator iPhone'a ma niespełna 3200 mAh. Androidowa konkurencja potrafi w podobnej obudowie zmieścić 4000 mAh i jeszcze dołożyć rysik (Samsung Galaxy Note 9). Pomijam fakt, że Vooc Charger od Oppo ładuje takie baterie poniżej godziny, a ładowarka jest w zestawie. I nie zgadzam się z narracją, że szybkie ładowanie niszczy baterię i w trosce o klienta trzeba mu dać wolną ładowarkę. To obłuda, gdy wydaje się telefon co roku i liczy na jego dobrą sprzedaż. Tak czy inaczej 2018 rok spędziliśmy podpięci do ładowarki. W nadziei, że w ogóle ładuje.

To rok stagnacji, błędów, początku kryzysu na rynku, ale także odcinania kuponów od własnego sukcesu. Jeśli już doszukiwać się jakiegoś przełomu w chociażby iPhone'ach, to datowałbym go na poprzedni rok. Na rynku tabletów czy komputerów w ogóle bym się go nie doszukiwał. Przeniesienie sprawdzonych technologii jak FaceID do iPada czy wreszcie odświeżony MacBook Air to nie rewolucja, to odcinanie kuponów od sukcesu, który już się odniosło. Pochwalę jedynie Apple Watcha. Odkrywam w sobie coraz większe pokłady sympatii do tego małego urządzenia, bo Apple wreszcie nadało sens jego istnieniu. Series 4 jest naszym opiekunem, który już nie tylko dba o naszą kondycję czy zdrowy sen. Jest także naszym stróżem, gdy dzieje nam się krzywda. Zaalarmuje nas, gdy uzna, że możemy potrzebować kontaktu z lekarzem, a gdy coś nam się stanie i nie mamy już możliwości wezwać pomocy, robi to za nas. Uważam, że to przyszłość. EKG i wykrywanie upadków to początek. To wreszcie gadżet dla każdego, kto chce mieć swoje powiadomienia na rękę, portfel na nadgarstku, ale także pewność, że gdy będziemy mieć

wypadek, zastabniemy czy będziemy mieć zawał, sztuczna inteligencja uratuje nam życie. To rewolucja w myśleniu o Apple Watchu, i to najlepsza rzecz, jaka przytrafiła się Apple w 2018 roku.

Qualcomm jest o krok od rzeczywistego zablokowania sprzedaży wszystkich iPhone'ów w całych Chinach.

Co oczywiście nie oznacza, że pozostałe produkty mi się nie podobały. Sam w tym roku wymieniałem MacBooka i iPhone'a. Uważam jedynie, że są mniej lub bardziej twórczą kontynuacją tego, co już widzieliśmy. Począwszy od „edukacyjnego” iPada, przez iPhone'y, po nowe Maki i iPada Pro. Ciężko nawet mieć pretensje. Portfolio urządzeń Apple stało się bardziej spójne i trudniej znaleźć zapomniane dzieci pokroju MacBooka Air sprzed 2018 roku. Boli mnie natomiast stagnacja w systemach operacyjnych. Brak tutaj świeżego myślenia, nowego pomysłu. Hardware się zmienia, a od 2013 roku, czyli od ostatniej poważnej przebudowy, iOS zmienił się bardzo. iPad nagle stał się komputerem z klawiaturą i rysikiem. Tu sygnały były wyraźnie - wsparcie USB-C, premiera wraz z pozostałymi Macami. Gdyby tylko poszła za tym rewolucja w iOS, na którą gorąco liczę w przyszłym roku, to dzisiejsze recenzje nowego iPada wszystkie redakcje tytułowałyby „notebook's killer”, a przynajmniej „Surface killer”. To kluczowa sprawa. Nikomu chyba nie muszę udowadniać, że to właśnie systemami Apple stoi w 2018 roku. W erze, kiedy telefony o połowę tańsze oferują hardware i stylistykę zbliżone do iPhone'a, a podobny laptop czy komputer stacjonarny kupimy za 1/3 ceny Maca. Oprogramowanie

też poszło do przodu, Android dziś jest praktycznym, wygodnym i estetycznym systemem. Windows także zdaje się odrabiać lekcję z estetyki, funkcjonalności i przyjazności użytkownikowi.

Specyficzne myślenie o sukcesie, jakie dziś króluje w Apple, czasem odbija się potężną czkawką. Tak było i w tym roku. Otóż „sukces” w postaci wykiwania Qualcomm na ich własnych układach, podpowiedzenie Intelowi, jak mają one wyglądać i przeniesienie całej produkcji modemów iPhone'ów do firmy, która potrafiła jedynie odtworzyć układy 4G, było brawurowo rozegraną komedią. Czemu zatem sukces? W końcu udało się zaoszczędzić kilka dolarów na produkcji jednej sztuki. Często w komentarzach czytam niepochlebne wypowiedzi o obecnym CEO Apple i bawi mnie jego ksywa „księgowy”. Coś ewidentnie jest na rzeczy. Po pierwsze, doraźna oszczędność wyraźnie przestoniła Cookowi perspektywę sieci 5G, którą Qualcomm wdroży w przyszłym roku. Oczywiście na złość Apple robi to z całą paletą androidowych flagowców naraz. Po drugie, bardziej bolesne, w dniu pisania tego artykułu Qualcomm jest o krok od rzeczywistego zablokowania sprzedaży wszystkich iPhone'ów w całych Chinach. Gdyby ten scenariusz się sprawdził, choćby na kilka dni czy tygodni (najważniejszych, bo przedsięwziętych), straty finansowe i wizerunkowe byłyby niewyobrażalne.

Tytułem zakończenia, to był kolejny rok, w którym cała energia firmy skupiła się na zachowawczym działaniu, mającym utrzymać sprzedaż i choć trochę poprawić wyniki. Rok 2018 był kolejnym z ery „po Jobsie”. Czas ten okres podsumować i zakończyć. Bilans i tak byłby na plus, Apple utrzymało sprzedaż, renomę i przywiązanie swojej społeczności. Nadszedł czas na poważny krok naprzód. Nie wiem, czy będą to samochody, AR, platforma VOD czy cokolwiek innego. Czas na mocny, wyrazisty i pewny ruch. Czas, by tęcza niegdyś jabłko znów nabrało kolorów.



Freedy Flex 10 W

- pad ładowania indukcyjnego w sam raz na biurko



Krystian Kozerański



Pisałem już kilkakrotnie o tym, że moje iPhone'y ładuję przede wszystkim indukcyjnie. Ten sposób jest po prostu wygodny - odkładam telefon i zabieram go w dowolnym momencie, nie martwiąc się podłączaniem czy odłączaniem kabelków. Dzięki temu iPhone'y u mnie w domu właściwie zawsze są naładowane.

Płaskie pady do ładowania indukcyjnego sprawdzają się przede wszystkim na nocnym stoliku czy na komodzie obok telewizora. Na biurko potrzebowałem jednak czegoś, co pozwoli mi trzymać iPhone'a bardziej w pionie, tak by rozpoznawał moją twarz, np. w chwili nadejścia powiadomienia. Idealnym rozwiązaniem okazał się pad bezprzewodowego ładowania Freedy Flex.

Sam właściwy pad ma formę prostego krążka i można go używać tradycyjnie, jak inne tego typu urządzenia. Pozwala ładować smartfony z mocą 10 W. Razem z nim użytkownik otrzymuje także specjalny stojak na iPhone'a, do którego przylega (dzięki wbudowanemu magnesowi) wspomniany już pad. Rowki umieszczone na jego spodniej stronie pozwalają utrzymać go we właściwym miejscu. Dzięki magnetycznemu mocowaniu można wygodnie regulować pionowe ułożenie pada ładowania indukcyjnego, tak by pasował do smartfona, który za jego pomocą ma być ładowany.

Statyw pozwala na ułożenie telefonu zarówno pionowo, jak i poziomo - można więc oglądać film na smartfonie, jednocześnie go ładując.

Ładowarka Freedy Flex wspiera szybkie ładowanie w standardzie Qi, posiada także zabezpieczenia przed zwarcie, przegrzaniem czy nadmiernym napięciem lub natężeniem prądu. Na duży plus odbieram też zastosowanie w urządzeniu złącza USB-C. Czas już porzucić stare, niewygodne złącze microUSB.

Jeśli szukacie pada do ładowania indukcyjnego na biurko, to moim zdaniem Freedy Flex jest jednym z najlepszych wyborów.

[Pad ładowania indukcyjnego Freedy Flex 10 W dostępny jest w ofercie sklepu Zadbane Gadżety w cenie 279,00 zł.](#)



LET THE FREEDY



BE WITH YOU



18W POWER DELIVERY - IPHONE
60W PD - MACBOOK
27W PD - IPAD PRO 2018

Najciekawsze premiery gier w App Store

podsumowanie roku 2018

Marek Gawryłowicz

Miniony rok był bez wątpienia bardzo udany dla branży gier na urządzenia mobilne. Po raz pierwszy w jej krótkiej historii wygenerowała ona większe przychody niż gry konsolowe i pecetowe razem wzięte. Złośliwi powiedzą, że to wyłącznie zasługa casualowych gier typu freemium, zaprojektowanych tak, by uzależniać i powoli wysysać z graczy pieniądze, i... pewnie będą mieli rację. Nie oznacza to jednak, że w App Store znajdziemy tylko takie produkcje. Wprost przeciwnie, każdego miesiąca w sklepie tym pojawia się przynajmniej kilka prawdziwych perełek, zdecydowanie wybijających się ponad przeciętność. Poniższy artykuł to subiektywny przegląd najciekawszych tytułów, które zadebiutowały tam w 2018 roku.



Mimo iż nie wnosi on niczego rewolucyjnego do swojego gatunku, to jednak wszystkie jego elementy, poczynając od sterowania, a kończąc na robiącej ogromne wrażenie bajkowej oprawie graficznej, są tu doszlifowane niemal do perfekcji.



Oddmar

Przez wiele lat od kupienia pierwszego iPhone'a zaliczałem się do grona osób uważających, że platformówki to gatunek nie-

mający racji bytu na urządzeniach mobilnych, gdyż ekrany dotykowe nie pozwalają na wygodne i precyzyjne sterowanie w grach tego typu. Z czasem jednak przekonałem się, że zrobienie dobrej platformówki na smartfony i tablety jest jak najbardziej możliwe, ale wymaga od projektantów umiejętności dostosowania swojego dzieła do specyfiki platformy. Oddmar, jedna z najlepszych mobilnych platformówek, jakie pojawiły się w minionym roku w App Store, jest tego świetnym przykładem. Mimo iż nie wnosi on niczego rewolucyjnego do swojego gatunku, to jednak wszystkie jego elementy, poczynając od sterowania, idąc przez projekt poziomów, a kończąc na robiącej ogromne wrażenie bajkowej oprawie graficznej, są tu doszlifowane niemal do perfekcji. Tytułowym bohaterem gry jest nieporadny Wiking próbujący dowieść, że jest godzien, by wstąpić do Walhalli. W tym celu musi pokonać ponad dwadzieścia poziomów wypełnionych przeciwnikami, przeszkodami i pułapkami.

[POBIERZ](#)



Life Is Strange: Before the Storm

Life is Strange to seria nowoczesnych przygodówek, w których główny nacisk położony jest nie na rozwiązywanie zagadek (jak ma to miejsce w większości klasycznych gier tego typu), lecz na dialogi, podejmowanie decyzji i mierzenie się z ich konsekwencjami. Pierwsza część gry, która pojawiła się w App Store w 2017 roku, opowiadała historię Max - licealistki obdarzonej mocą cofania czasu, która wraz ze swoją zbuntowaną koleżanką Chloe próbowała rozwiązać zagadkę zaginięcia dziewczyny o imieniu Rachel. Before The Storm to prequel, rozgrywający się przed wydarzeniami przedstawionymi w części pierwszej i koncentrujący się na początkach znajomości Chloe i Rachel oraz kłopotach, w które razem się wpakowały. Mimo iż gra jest krótsza od części pierwszej i oferuje nieco odmienny klimat (zamiast zjawisk nadprzyrodzonych i ciążącego nad nami widma ogromnej tragedii mamy tu względny realizm i bardziej „przyziemne” problemy), to jednak opowiedziana w niej historia wciąga równie mocno.

[POBIERZ](#)



Stardew Valley

Celem przyświecającym autorowi Stardew Valley było stworzenie duchowego spadkobiercy klasycznych odśton serii Harvest Moon - symulatorów farmy znanych głównie z konsol firmy Nintendo. Zadanie to udało mu się zrealizować tak dobrze, że jego gra wręcz przyćmiła swój pierwowzór, szybko stając się jednym z największych niezależnych hitów ostatnich lat. W Stardew Valley wcielamy się w młodego mężczyznę lub kobietę, którzy mając dość miejskiego życia i pracy w korporacji, wyjeżdżają na starą, podupadającą farmę odziedziczoną po dziadku. Zadaniem gracza jest przekształcenie jej w dobrze prosperujące gospodarstwo. W trakcie gry przyjdzie nam więc wykonywać wiele rozmaitych czynności związanych z pracą na farmie, ale też brać udział w życiu lokalnej społeczności.

[POBIERZ](#)



Donut County

Tworzenie gier na urządzenia mobilne potrafi czasem być naprawdę niewdzięcznym zajęciem. W minionym roku przekonał się o tym bardzo dotkliwie Ben Esposito, deweloper znany m.in. za sprawą takich tytułów jak What Remains of Edith Finch czy The Unfinished Swan. Jego najnowsza gra Donut County, nad którą pracował przez ostatnie sześć lat,

W Stardew Valley wcielamy się w młodego mężczyznę lub kobietę, którzy mając dość miejskiego życia i pracy w korporacji, wyjeżdżają na starą, podupadającą farmę...

to sympatyczna zręcznościówka z całkiem charakterystyczną oprawą graficzną, specyficznym klimatem i całkiem ciekawą fabułą. Wcielamy się w niej w szopa kontrolującego zdalnie sterowaną dziurę w ziemi, za pomocą której można pochłaniać różne obiekty. Dziura początkowo jest mała, jednak z każdym kolejnym ginącym w jej otchłani przedmiotem rośnie, co pozwala jej połykać coraz większe rzeczy (co ciekawe, pomysł na główny mechanizm rozgrywki został zaczerpnięty z satyrycznego konta w serwisie Twitter, parodiującego legendarnego twórcę gier Petera Molyneuxa). Przedpremierowa wersja tej gry, pokazywana na różnych branżowych targach i prezentacjach, wzbudzała tak wielkie zainteresowanie, że pewne duże studio specjalizujące się w „klonowaniu” popularnych gier postanowiło stworzyć jej podróbkę, zanim jeszcze oryginał pojawił się w App Store. Kopia była wprawdzie wykonana dość przeciętnie, jednak sama mechanika rozgrywki w połączeniu z agresywnymi reklamami wystarczyły, by zapewnić jej ogromną popularność i wysokie miejsce w rankingach App Store, utrudniając tym samym pierwowzorowi udany debiut. Na szczęście, nawet pomimo tych problemów, Donut County obroniło się samo, zdobywając uznanie zarówno wśród graczy, jak i recenzentów, gdyż oprócz ciekawej mechaniki oferowało coś, czego nie posiadała jego kopia - wysoką jakość wykonania i własną unikalną osobowość.

POBIERZ

W Part Time UFO wcielamy się w pilota maleńkiego latającego talerza, który stara się wykonywać różne ziemskie zawody, takie jak farmer, kucharz, budowlaniec, rybak...



Part Time UFO

Japońskie studio HAL Laboratory, istniejące od wczesnych lat osiemdziesiątych, znane jest przede wszystkim za sprawą serii gier o przygodach Kirby'ego, który podobnie jak Mario, Link i Donkey Kong stał się jednym z bohaterów utożsamianych z konsolami firmy Nintendo. Nie dziwi więc, że ich pierwsza gra na urządzenia z systemem iOS to sympatyczna zręcznościówka w stylu retro z pociesznym bohaterem w roli głównej. W Part Time UFO wcielamy się w pilota maleńkiego latającego talerza, który stara się wykonywać różne ziemskie zawody, takie jak farmer, kucharz, budowlaniec, rybak, nauczyciel wychowania fizycznego czy cyrkowiec, co zwykle wiąże się z koniecznością wykorzystywania znajdującego się na wyposażeniu naszego pojazdu chwytaka do przenoszenia różnych obiektów z miejsca na miejsce. Mimo iż sama gra na pierwszy rzut oka wygląda na kolejną prostą zręcznościówkę, jakich pełno w App Store, to jednak świetny design i wysoki poziom dopracowania wyróżniają ją na tle większości podobnych produkcji.

POBIERZ



Valkyrie Profile: Lenneth

jRPG to gatunek, który moim skromnym zdaniem perfekcyjnie sprawdza się na smart-

fonach i tabletach. W App Store od dawna można już znaleźć wiele kultowych gier tego typu, na czele z Chrono Trigger oraz seriami Final Fantasy i Dragon Quest. W tym roku dołączyła do nich kolejna klasyczna reprezentantka gatunku - Valkyrie Profile. W grze tej wcielamy się w walkirię o imieniu Lenneth, która na zlecenie boga Odyna musi odszukać dusze potężnych poległych wojowników i zwerbować ich do jego armii. Świat i fabuła bazująca na nordyckiej mitologii nie są jednak jedynymi elementami wyróżniającymi Valkyrie Profile na tle innych gier RPG z kraju kwitnącej wiśni. Kolejnym nietypowym pomysłem twórców było wprowadzenie do gry elementów zręcznościowej platformówki, które stanowią ciekawe urozmaicenie między typowymi dla tego gatunku turowymi bitwami, eksploracją świata i długimi, pełnymi patosu dialogami. Jeśli lubicie japońskie gry RPG, a jeszcze nie mieliście okazji zagrać w ten tytuł, wydana w minionym roku wersja dla iOS to naprawdę świetna okazja do nadrobienia zaległości.

POBIERZ



One Hour One Life

Jason Rohrer to niezależny twórca gier komputerowych, specjalizujący się w nietypowych, eksperymentalnych projektach. Jego najnowsze dzieło, One Hour One Life, to nie tylko gra, ale też swego rodzaju długofalowy społeczny eksperyment. Zadaniem graczy jest tutaj wspólne budowanie cywilizacji. Sęk w tym, że każda z kierowanych przez nich postaci ma do dyspozycji zaledwie godzinę życia. Grę rozpoczynamy jako bezbronne niemowlę, któ-

re nie jest w stanie przeżyć bez opieki dorosłych. Jeśli uda nam się przetrwać ten okres, możemy spróbować przyczynić się do postępu cywilizacyjnego m.in. poprzez wydobywanie surowców, wytwarzanie przedmiotów, stawianie budynków, gromadzenie zapasów czy też opiekę nad dziećmi. Po upływie godziny nasza postać umiera ze starości, a my sami możemy odrodzić się w innym miejscu i wśród innych graczy. W praktyce oznacza to, że w odróżnieniu od innych podobnych gier survivalowych, zwykle nie jesteśmy w stanie samodzielnie skorzystać z owoców naszej „pracy”. Wszystko, co robimy, może jednak pomóc następnym „pokoleniom” graczy we wspólnym rozwijaniu ich wirtualnej cywilizacji. Nam samym zresztą niejednokrotnie przyjdzie w trakcie gry korzystać z tego, co zrobili wcześniej inni gracze, których prawdopodobnie nigdy nie będziemy mieli okazji spotkać. Wszystko to sprawia, że chociaż One Hour One Life wykorzystuje wiele mechanizmów rozgrywki dobrze znanych z innych gier survivalowych, to jednak jest to produkcja jedyna w swoim rodzaju.

POBIERZ



Six Ages: Ride Like the Wind

W 1999 roku studio A Sharp wydało grę Kings of Dragon Pass, będącą bardzo rozbudowanym i dość ambitnym połączeniem RPG, gry strategicznej i tekstowej przygodówki. W 2011 roku tytuł ten doczekał się wersji dla systemu iOS, co pomogło mu nie tylko zdobyć nowe grono fanów, ale też ponownie przyciągnąć do siebie starsze pokolenie. Zainteresowanie graczy było tak duże,

że w 2014 twórcy gry ogłosili rozpoczęcie prac nad jej kontynuacją, zaprojektowaną od podstaw z myślą o iOS. Ostatecznie sequel Kings of Dragon Pass, zatytułowany Six Ages: Ride Like the Wind, pojawił się w App Store w czerwcu 2018 roku. Druga odsłona serii nie wprowadza żadnych większych zmian w rozgrywce, jednak akurat w tym przypadku „więcej tego samego” jest prawdopodobnie dokładnie tym, na co czekali fani oryginału. W Six Ages ponownie stajemy na czele klanu żyjącego w fantastycznym świecie Glorathy, decydując o wszystkich aspektach jego funkcjonowania, musząc liczyć się z tym, że nawet najbardziej błahe wybory mogą mieć długofalowe konsekwencje. W trakcie gry elementy typowe dla rozbudowanych gier strategicznych, takie jak gospodarowanie posiadanymi surowcami, handel z innymi frakcjami i prowadzenie działań militarnych, przeplatają się z interaktywną opowieścią, w trakcie której decydujemy o rozwoju wydarzeń, wybierając jedną z kilku dostępnych opcji niczym w klasycznych paragrafówkach.

POBIERZ



Fortnite

Battle Royale to podgatunek sieciowych strzelanek, w których duża liczba graczy (zazwyczaj setka) zostaje rozrzucona na sporej, otwartej mapie, gdzie walczą między sobą aż na planszy pozostanie tylko jeden żywy zwycięzca (ew. ostatni oddział, jeśli dana gra dopuszcza również tryb drużynowy). Mimo iż za spopularyzowanie go odpowiadała gra PlayerUnknown's Battlegrounds (która w minionym roku również doczekała się wersji dla iOS), to jednak szybko została ona zdetro nizowana przez Fortnite, który nie tylko oferował szybszą, bardziej dynamiczną rozgrywkę, ale też bił konkurencję na głowę jakością wykonania. Co więcej, odpowiedzialne za niego studio Epic Games naprawdę zadbało o to, by utrzymać przy sobie graczy, nieustannie wprowadzając w swojej grze poprawki i nowe elementy.



Nie bez znaczenia był też dobrze pomyślany model dystrybucji. Fortnite to jeden z tych chlubnych przykładów gier typu freemium, pozwalający wszystkim zainteresowanym grać za darmo bez żadnych ograniczeń, utrudnień czy innych niedogodności, które miałyby skłonić ich do płacenia. Za realne pieniądze możemy kupić tu wyłącznie kosmetyczne dodatki, takie jak kostiumy dla naszych postaci. Bardzo cieszy też sposób, w jaki studio Epic Games podeszło do kwestii multiplatformowości swojego tytułu. Wersja wydana na iOS prawie nie różni się od tej znanej z konsol i komputerów (jedyne zmiany to sterowanie i dodatkowy system wskaźników, ułatwiający ustalenie pozycji wrogów) i nawet umożliwia graczom zmierzenie się w jednej grze z użytkownikami innych platform (choć przy domyślnych ustawieniach naszymi przeciwnikami są zawsze wyłącznie osoby korzystające ze smartfonów lub tabletów). Udostępnienie tej gry na iOS w takiej formie, a nie przygotowywanie jej uproszczonej wersji, jak często robią duże studia ze swoimi najpopularniejszymi tytułami, okazało się być strzałem w dziesiątkę. Fortnite niemal od razu po premierze stał się najpopularniejszą sieciową strzelanką dla iOS i jak na razie wszystko wskazuje na to, że pozostanie nią jeszcze przez jakiś czas.

[POBIERZ](#)

...obie były dostępne w App Store już od ponad roku. Sęk w tym, że do niedawna można było zagrać w nie wyłącznie na iPadach. W 2018 roku obie doczekały się jednak wreszcie także wersji dla iPhone'a.

Bonus:



Civilization VI i Rome Total War

Civilization VI i Rome Total War to dwie świetne gry strategiczne, których raczej nie trzeba przedstawiać miłośnikom gatunku. Żadna z nich nie powinna się znaleźć w tym zestawieniu, gdyż obie były dostępne w App Store już od ponad roku. Sęk w tym, że do niedawna można było zagrać w nie wyłącznie na iPadach. W 2018 roku obie doczekały się jednak wreszcie także wersji dla iPhone'a. Są to dokładnie te same gry, w które mogliśmy wcześniej zagrać na iPadach, Macach i PC, w których zmieniono jedynie interfejs i sterowanie, tak by lepiej dostosować je do stosunkowo niewielkich ekranów. Co więcej, obie zostały wydane jako aplikacje uniwersalne, co oznacza, że osoby posiadające już wersje dla iPada nie muszą kupować ich ponownie, by zagrać w nie na iPhone'ach.

[POBIERZ Civilization VI](#)

[POBIERZ Rome Total War](#)

