

MyApple

magazyn



**Pół roku
poza akwarium**



**MyApple
Poleca**

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE



MyApple magazyn

Nr 7/2019(40)
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 Kozerański

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

Korekta
Agnieszka Kozerańska, Marcin Latosiński

Layout, skład, aplikacja:

Ideeconcept.pl

Michał Gapiński, Dominik Kowalski

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



Spis treści

Jesteśmy już po wrześniowej prezentacji i premierze nowych iPhone'ów, nowego iPada, nowych zegarków Apple Watch Series 5 oraz systemów iOS 13, iPadOS 13 i tvOS. Z nowymi iPhone'ami mam co roku ten sam problem - gubię się w tym, która to naprawdę generacja tych urządzeń. Wszystko przez chaotyczne, zupełnie moim zdaniem pozbawione sensu ich nazewnictwo, o czym piszę w tym numerze.

Wracając jednak do wrześniowych premier - dla mnie największą był start usługi Apple Arcade. Wielu wiesz na niej psy, narzekając na casualowe gry w niej dostępne. Wszystko zależy od tego, czego się od tej usługi oczekuje. Dlaczego Apple Arcade to moim zdaniem strzał w dziesiątkę? Na to pytanie próbuję odpowiedzieć także w tym numerze. Przedstawiam też pięć jednych z lepszych gier dostępnych w Apple Arcade, choć nie jest to lista pełna. Na razie miałem okazję dłużej pograć w kilkanaście pozycji z 71 tytułów, dostępnych obecnie w tej usłudze.

Nowy zegarek Apple Watch w ofercie Apple rodzi kolejne pytania, który model, której generacji wybrać. Odpowiedzieć na nie stara się Grzegorz Świątek. Z kolei Marek Gawryłowicz analizuje kulisy powstania kolejnej usługi, która startuje już za miesiąc - Apple TV+. Czy Apple uda się stworzyć ofertę konkurencyjną dla Netfliksa, HBO GO czy Amazon Prime Video? Czas pokaże.

W imieniu całej redakcji życzę Wam miłej lektury.

Krzysztof Kozerański
MyApple Magazyn

Pół roku bez iPhone'a

Czy było warto przesiąść się na Androida? _____ 5

Numery i litery...

Czy iPhone'y 11 to faktycznie jedenasta generacja? _____ 9

Które Apple Watch wybrać?

_____ 12

Z wizytą w Londynie na prezentacji

_____ 16

Bose Soundbar 700 – recenzja

_____ 20

Biuro na plecach

- JCPAL Casense Lite _____ 24

Za kulisami Apple TV+

- czy Apple sabotuje swoją własną usługę? _____ 27

Apple Arcade

- strzał w dziesiątkę _____ 33

Mini Motorways

_____ 36

Oceanhorn 2: Knights of the Old Realm

_____ 39

Overland

_____ 42

Projection: First Light

_____ 44

Spaceland

_____ 46

Pół roku bez iPhone'a.

Czy było warto przesiąść się na Androida?



Bartłomiej Mazurek

Od dawna kusiła mnie przesiadka na jeden z telefonów z Androidem. W końcu po wielu miesiącach przemyśleń postanowiłem podjąć się tego karkołomnego zadania i porzucić swojego iPhone'a. Czy było warto?

Przyznam, że kierunek, w którym poszły nowe iPhone'y, nie do końca mi odpowiada. Premiera iPhone'a X, a potem iPhone'ów XS kompletnie mnie nie przekonała do zakupu. Mój dość mocno wysłużony iPhone 7 potrzebował zmiany, dlatego zacząłem się poważnie zastanawiać nad przesiadką. Niestety, przymierzałem się wielokrotnie do nowych dzieł, ale po prostu coś mi w nich nie grało. Dawno temu założyłem sobie, że nie wydam tak dużych pieniędzy na telefon, bo zwyczajnie takiego nie potrzebuję. Tak naprawdę jedynym słusznym wyborem, który pół roku temu miałem przed sobą, to iPhone XR. Niestety ten telefon nie przemawiał do mnie kompletnie i nie chodzi tutaj już nawet o ekran. Posiadanie jednego aparatu w smartfonie było dla mnie niewystarczające. Możliwości fotograficzne to dla mnie priorytet, a jeden obiektyw iPhone'a trochę ograniczał. Nie gram na telefonie i nie wykonuję na nim zadań, które mogłyby go znacząco obciążyć, dlatego imponująca wydajność nie miała aż tak dużego znaczenia. Wydawanie ponad 3 tys. złotych na urządzenie, które nie spełni moich fotograficznych oczekiwań, miało się z celem, dlatego po raz kolejny odpuściłem zakup nowego iPhone'a.

Przyznam zupełnie szczerze, że przesiadka nie była tak bolesna, jak na początku mi się wydawało.

I tym oto sposobem zdecydowałem się na telefon z Androidem. Dla użytkownika, który jest obecny w ekosystemie Apple od lat, taki ruch nie był łatwy. Najbardziej obawiałem się tego, jak poradzę sobie z synchronizacją usług, kontaktów, zdjęć czy innych istotnych rzeczy. W ostatnich latach nie kierowałem swojej uwagi w stronę smartfonów z Androidem, bo moje wcześniejsze doświadczenia z tym systemem nie były naj-

lepsze. Ale od czasów Samsunga Galaxy SIII i Androida 4.4 zmieniło się naprawdę dużo. Postanowiłem zaryzykować, przecież telefon można zawsze wymienić.

Przyznam zupełnie szczerze, że przesiadka nie była tak bolesna, jak na początku mi się wydawało. Rzeczywiście, system z zielonym robocikiem jest zupełnie inny i pewne przyzwyczajenia z iPhone'a musiały odejść w zapomnienie. Zdecydowanie zmienił się sposób, w jaki obecnie odczytuję powiadomienia na Androidzie. Od momentu przesiadki przestałem korzystać z głównego ekranu powiadomień. Częściej wysuwam górną belkę i tam zarządzam nowymi wiadomościami. Jakoś specjalnie nie odczułem braku centrum powiadomień. To, co znajduje się w górnej części ekranu, jest dla mnie absolutnie wystarczające.

Na co dzień korzystam z usług Google i może dlatego zmiana nie była dla mnie tak bolesna. Synchronizacja maila, plików w Google Docs czy zdjęć w Google Photos przeszła bez większych komplikacji. Niestety, ale ograniczenia iCloud sprawiły, że kompletnie mi go nie brakuje.

Może to dziwne, ale chyba najbardziej z systemu iOS brakuje mi aplikacji kalendarza i notatek. Stale próbuję znaleźć dobrą alternatywę, ale jednak żadna nie daje takiej wygody z korzystania, jak właśnie Notatki i Kalendarz od Apple. To oczywiście drobiazg, ale warto o tym wspomnieć.

W sklepie Play liczba aplikacji jest wystarczająca i spokojnie udało mi się znaleźć wiele ciekawych propozycji. Trochę denerwuje fakt, że liczba „śmieciowych” apek wciąż jest bardzo duża. Po ściągnięciu okazuje się, że reklamy skutecznie psują korzystanie, po czym apka ląduje w koszu. Zupełnie szczerze muszę powiedzieć, że App Store pod tym względem jest dużo lepszy. Ale dla mnie, przeciętnego użytkownika, nie ma to aż tak wielkiego

znaczenia. Najważniejsze aplikacje, z których korzystałem wcześniej, są obecne również na Androidzie.

Otwartość Androida względem iOS jest ogromna i to naprawdę doceniam. Możliwość dowolnej personalizacji wyglądu, odpalenia launchera czy po prostu zmiany ikon na głównym ekranie, to świetna sprawa. Niby nic, ale cieszy!

Zmiana telefonu nie sprawiła, że przestałem całkowicie korzystać z urządzeń Apple. Nadal moimi głównymi narzędziami pracy są komputery Mac i bardzo cenię sobie ich możliwości

Do gustu w szczególności przypadła mi funkcja dzielonego ekranu, a także możliwość odpalania niektórych aplikacji w tle. Przykładowo, mogę wykonać połączenie telefoniczne i mieć w tle odpalone Google Maps. To naprawdę sprawdza się w wielu momentach! Na iPhone'ie rzadko korzystałem z pomocy Siri i na moim androidowym telefonie równie rzadko korzystam z asystenta Google. Jego możliwości nadal są mocno ograniczone, ale sam fakt, że można porozmawiać z nim po polsku, jest krokiem w dobrym kierunku.

Po wprowadzeniu Apple Pay bardzo często płaciłem telefonem za zakupy. Obawiałem się, że po porzuceniu iPhone'a konkurencyjne rozwiązania nie będą już tak dla mnie wygodne. Płatności za pomocą Google Pay odbywają się całkiem sprawnie i raczej nie mam większych problemów. Dodatkowo mam pod ręką aplikację IKO, która również pozwala mi na płacenie zbliżeniowo.

Pisanie o przesiadce na Androida w Magazynie poświęconym Apple przez wielu może być uznane za dziennikarskie samobójstwo. Ja jednak uważam, że warto poznawać nowe kierunki i czasami wychodzić poza schemat. Zmiana telefonu nie sprawiła, że przestałem całkowicie korzystać z urządzeń Apple. Nadal moimi głównymi narzędziami pracy są komputery Mac i bardzo cenię sobie ich możliwości. Jednak iPhone w dzisiejszej formie nie jest urządzeniem dla mnie. Uświadomiłem to sobie jakiś czas temu i nadal trzymam się swojego zdania. Android, choć nie jest idealny, to potrafi być przyjemnym systemem. Przez pół roku użytkowania nie miałem większych problemów z działaniem telefonu. Aktualnie mój smartfon działa tak jak powinien i z tego jestem zadowolony. Kto wie, może moje przemyślenia ulegną zmianie za rok i uznam, że jednak nie jest tak dobrze, jak wydawało mi się na początku. Póki co telefon z Androidem zostaje w mojej kieszeni. Jego możliwości są dla mnie w zupełności wystarczające. Każdemu, kto waha się nad przesiadką z iPhone'a, mogę powiedzieć, że warto spróbować.





**MyApple
Poleca**

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE

Numery i litery, czyli bałagan w nazewnictwie iPhone'ów.

Czy iPhone'y 11 to faktycznie jedenasta generacja?



Krystian Kozarewski

Każdego roku po prezentacji nowych smartfonów Apple zastanawiam się nad tym, kto w tej firmie odpowiedzialny jest za strategię nazywania kolejnych wersji tego kultowego przecież produktu. Od początku, a właściwie od drugiego modelu, który pojawił się na rynku latem 2008 roku, nazewnictwo tych urządzeń było moim zdaniem totalnie chaotyczne i nie w stylu Apple.

Trzeci iPhone miał co prawda trójkę w nazwie, bo nazywał się 3Gs albo 3GS. Z tym „S” też jest problem od samego początku - czy jest to małe „s”, czy może duże „S”...

Ideałem był ten pierwszy iPhone - po prostu iPhone. Później zaczęła się jazda bez trzymanki. Drugi iPhone miał w nazwie 3G, co oczywiście oznaczało wsparcie dla sieci 3G, choć niektórzy - nie wiem czemu - odczytywali „G” jako generację i nazywali pierwszego iPhone'a 2G... Faktycznie jednak drugi w historii iPhone był iPhone'em z trójką w nazwie. Dalej było tylko gorzej. Trzeci iPhone miał co prawda trójkę w nazwie, bo nazywał się 3Gs albo 3GS. Z tym „S” też jest problem od samego początku - czy jest to małe „s”, czy może duże „S”, ale użyto tutaj po prostu litery mniejszej wielkości?

Oczywiście Apple tłumaczyło, że modele z „S” w nazwie to tylko niejako ulepszone urządzenia sprzed roku, na co wskazywało zachowanie tego samego designu. Odpowiedzcie sobie jednak sami, kto z Was czekał na iPhone'a 4s

Oznaczenia literowe to jedno, osobnym problemem jest oznaczenie numeryczne, które już dawno nie ma nic wspólnego z faktycznym kolejnym modelem czy generacją urządzeń.

czy 5s, jak na po prostu nieznacznie ulepszony smartfon sprzed roku? Osobiście nie znam nikogo takiego. Zawsze był to nowy iPhone, co więcej - niektóre modele S wprowadzały naprawdę ważne nowości poza jedynie lepszym i szybszym procesorem. Najlepszym przykładem może tu być choćby iPhone 5s, w którym pojawił się czytnik linii papilarnych Touch ID, 64-bitowy procesor oraz kooprocesor M1, pozwalający na rejestrowanie aktywności. Zmiany były raz większe, raz mniejsze, ale zawsze był to po prostu nowy telefon. W ubiegłym roku Apple nie tylko użyło „S” w nazwie, ale także - żeby jeszcze bardziej skomplikować nazewnictwo - wypuściło model z „R” w nazwie.

Oznaczenia literowe to jedno, osobnym problemem jest oznaczenie numeryczne, które już dawno nie ma nic wspólnego z faktycznym kolejnym modelem czy generacją urządzeń. Tylko Apple wie, jak naprawdę to liczyć. Właściwie wszystkie iPhone'y, poza pierwszym i czwartym (iPhone 4), miały numerację niezgodną ze stanem faktycznym. W przypadku obecnych modeli - 11 - zależy to od tego, jak liczy się wszystkie poprzednie urządzenia (osobno albo w ramach danej generacji). Są więc one albo dziesiątą (jeśli liczyć iPhone'a SE jako rozwojowy model iPhone'a 5 i 5s), jedenastą (traktując SE jako osobną generację) albo czternastą (nie licząc iPhone'a 5c jako osobnego modelu) generacją tych urządzeń.

Ten bałagan pokazuje pewien szerszy problem z nazewnictwem urządzeń Apple już od czasu wprowadzenia na rynek iPod'a, którego różne wersje też zmieniały nazwy w dziwny sposób. Problem ten dotyczy całego spektrum urządzeń tej firmy. Mamy obecnie dwie niespójne ze sobą nomenklatury: starą z „i” w nazwie, która rozpoczęła się wraz z pojawieniem się pierwszego iMaca, i nową (choć tak naprawdę też już starą), zapoczątkowaną kilkanaście lat temu wraz z premierą pierwszego Apple TV. Mamy więc takie nazwy jak iPhone,

iPad, iMac czy iPod oraz Apple Watch, Apple TV, Apple Pencil, Apple Pay, Apple Music i Apple Arcade.

Ta sytuacja jest nie do rozwiązania i obie nomenklatury będą jeszcze długo istniały równolegle, wciąż tworząc pewien zamęt. Zauważa to nawet legendarny twórca reklam Apple Ken Segall, według którego czas już na pozbycie się z nazwy iPhone'a tego „i”. Tylko że jest to niemożliwe. iPhone jest niezależnym bytem, jest wciąż – i będzie jeszcze przez lata – koniem pociągowym. Każdy zna iPhone'a i tak użytkownicy będą to urządzenie nazywać, nawet gdyby firma zdecydowała się zmienić nazwę na Apple Phone, co ani nie wygląda dobrze, ani tym bardziej nie wymawia się łatwiej. Porzucając „i” w nazwie iPhone, musiałaby to samo zrobić z innymi produktami. Jak nazywałaby iMaca i co z iPadem? Apple Pad? Nie, to zadanie niewykonalne.

Nie jest to może ideał, ale wiadomo, że są trzy modele w jednej generacji, z czego dwa są bardziej dopakowane względem podstawowego modelu, a z nich jeden jest większy.

Na pewno jednak Apple mogłoby wreszcie zrobić porządek z nazwami. Obecne nazewnictwo nawet mi się podoba. 11, 11 Pro i 11 Pro Max. Nie jest to może ideał, ale wiadomo, że są trzy modele w jednej generacji, z czego dwa są bardziej dopakowane względem podstawowego modelu, a z nich jeden jest większy. Oczywiście już niektórzy dziennikarze, blogerzy, a także użytkownicy wylewają wiadra pomyj na nazwę „Pro”, i mają trochę racji. To, czy urządzenie jest pro, czy nie, za-

leży tak naprawdę tylko od jego użytkownika, ale moim zdaniem to dobrze, że Apple jakoś odróżniło model podstawowy od bardziej rozbudowanego. Pytanie tylko, czy za rok zobaczymy iPhone'a 12, 12 Pro i 12 Pro Max, czy może komuś w Apple znowu przyjdzie do głowy zmiana nomenklatury?

Warto też pamiętać, że bałagan w nazewnictwie iPhone'a to tak naprawdę schedo po Stevie Jobsie, a nie wina Tima Cooka.



Którego Apple Watcha wybrać?

 Grzegorz Świątek

10 września Apple przedstawiło szóstą już generację zegarka Apple Watch. Z pewnością znajdą się entuzjaści tych urządzeń, którzy w dniu rozpoczęcia sprzedaży nowych modeli pobiegą do sklepów i kupią jeden egzemplarz po to, by być na bieżąco z najnowszymi rozwiązaniami technologicznymi. Są też tacy, którzy analizują zasadność zakupu kolejnej generacji Apple Watcha lub stają przed wyborem swojego pierwszego inteligentnego zegarka od Apple. Którą z sześciu generacji zegarka wybrać?

Najnowszy model Apple Watcha nosi nazwę Series 5, ale tak naprawdę jest on szóstą generacją.

Pierwszy model Apple Watcha został zaprezentowany we wrześniu 2014 roku, a jego oficjalna sprzedaż w Polsce rozpoczęła się rok później. Urządzenie pozycjonowane było jako akcesorium modowe – i chyba słusznie, bo nie legitymowało się zbyt dużą funkcjonalnością. Można było kupić wariant z kopertą aluminiową, metalową lub złotą. Ten ostatni kosztował około 80 tysięcy złotych! Pierwszą generację Apple Watcha można dziś nazwać „przedłużeniem” albo „zewnętrznym ekranem” iPhone'a, ponieważ bez niego był po prostu elektronicznym zegarkiem. Nie posiadał nawet modułu GPS, więc sportowcy musieli trenować z dwoma urządzeniami przy sobie. Z iPhone'em w kieszeni, który dokonywał wszelkiego rodzaju pomiarów, i Apple Watchem na nadgarstku, który jedynie wyświetlał te informacje. Co ważne, na tym zegarku nie zainstalujemy już najnowszego systemu operacyjnego.

Zdecydowanie odradzam.

Najnowszy model Apple Watcha nosi nazwę Series 5, ale tak naprawdę jest on szóstą generacją. Rok po premierze pierwszego Apple Watcha pojawiły się dwa modele. Zegarek pierwszej generacji zastąpiony został przez nieznacznie zmodyfikowany model **Series 1** wyposażony w szybszy procesor. Zniknęła też wersja ze złota. Nadal było to jednak wspomniane „przedłużenie iPhone'a”.

Zdecydowanie odradzam.

Wraz z ulepszoną wersją pierwszej generacji zaprezentowano model o nazwie **Series 2**. W odróżnieniu od swojego poprzednika wy-

posażony był on w moduł GPS oraz charakteryzował się wodoodpornością do 50 metrów i jaśniejszym wyświetlaczem. Nowy model szybko stał się popularnym zegarkiem dla sportowców amatorów. Ważna była także wspomniana wcześniej odporność na wodę. Cieszyli się z niej zarówno pływacy, biegacze, których co jakiś czas „złapie” deszcz, jak i ci, którzy trenują pod dachem, bo przestali martwić się o to, czy pot nie zaszkodzi ich ukochanemu zegarkowi.

Przeciętne urządzenie jako zegarek sportowy dla amatorów, nie sprawdzi się jako smartwatch dla nieco bardziej wymagających.

W 2017 roku zaprezentowano **Series 3**. Zegarek ten stanowił ulepszoną wersję swojego poprzednika. Wyposażony był w szybszy procesor oraz wspierał łączność satelitarną GLONASS, co zwiększało dokładność podawania pozycji urządzenia, ponieważ łączyło się ono z dodatkowymi satelitami, które nie są dostępne dla systemu GPS. Przy okazji Series 3 wprowadzono także model wyposażony w kartę eSIM, co w większym stopniu uniezależniło go od iPhone'a. Dzięki temu zegarek może łączyć się z siecią LTE bez pośrednictwa smartfona, a to daje wiele możliwości. Series 3 nadal znajduje się w oficjalnej dystrybucji firmy Apple. U niektórych resellerów kosztuje 999 zł i traktowany jest jako budżetowa wersja smartwatcha Apple. Warto dodać, że aby korzystać z tego modelu, trzeba mieć co najmniej iPhone'a 5s, a dla modeli ze wsparciem LTE – iPhone'a 6.

Dobry jako zegarek sportowy dla amatorów, sprawdzi się jako smartwatch dla tych, którzy nie wymagają zbyt wiele. Wersja z kartą eSIM pozwala czasem nie zabrać ze sobą iPhone'a.

Opisane do tej pory modele charakteryzują się takim samym designem, co oznacza, że Series 3 wygląda niemal tak samo jak pierwsza generacja, która zaprezentowa-

na została 5 lat temu. Wszystkie występują w dwóch rozmiarach - 38 oraz 42 milimetry. Warto zwrócić uwagę na to, że powierzchnia ekranów w obu modelach nie jest zbyt duża. W mniejszym wynosi ona 563, a w większym 740 milimetrów kwadratowych. Nieco inaczej jest w nowszych modelach. Series 4 i Series 5 wyglądają tak samo, ale różnią się od swoich poprzedników. Sprzedawane są w dwóch wariantach wielkościowych - 40 i 44 milimetry, ale ekran zajmuje znacznie większą powierzchnię przedniego panelu. W mniejszym modelu ekran ma powierzchnię 759, a w większym 977 milimetrów kwadratowych. Nietrudno zatem zauważyć, że w nowszych modelach ekran w mniejszym zegarku jest większy niż ekran w większym zegarku starszych modeli. Węższe ramki sprawiają, że urządzenia wyglądają o wiele bardziej nowocześnie.

Największą zmianą jest funkcja Always-on, dzięki której ekran Apple Watcha nie wyłącza się.

Poza nowymi rozmiarami, we wprowadzonym w 2018 roku **Series 4** postawiono na funkcje zdrowotne. Wprowadzono ulepszony czujnik tętna oraz czujnik pracy serca pozwalający na wykonanie badania EKG. Wprowadzono także funkcję wykrywania upadku, która po aktywacji informuje służby medyczne oraz najbliższych o potencjalnym wypadku użytkownika i wysyła przy tym jego lokalizację. Series 4, jak każda kolejna generacja urządzeń Apple, otrzymał także kilka innych ulepszeń - dwa razy szybszy procesor niż w przypadku Series 3, ulepszone pokrętło Digital Crown oraz głośniejszy głośnik. Wraz z wprowadzeniem najnowszego modelu Apple Watcha,

Series 4 zostało wycofane z oficjalnej dystrybucji, po to by zachęcić użytkowników do zakupu najnowszej wersji. Zegarek ten można nadal kupić u resellerów. Najniższa cena przed rozpoczęciem sprzedaży najnowszego modelu wynosi 1700 zł.

Polecam. Niedużo „gorszy” od najnowszego modelu. Za zaoszczędzone 300 zł można dokupić dodatkowy pasek. To obecnie byłby mój osobisty wybór.

Series 5 to najnowszy model Apple Watcha. Największą zmianą jest funkcja Always-on, dzięki której ekran Apple Watcha nie wyłącza się. W poprzednich modelach włączenie ekranu następuje poprzez jego dotknięcie lub podniesienie nadgarstka, tak jakby chciało się sprawdzić godzinę. W Series 5 ekran jest ściemniony, a po wykonaniu dwóch opisanych wcześniej gestów rozjaśnia się. Pozwala to na sprawdzenie godziny lub innych prezentowanych na wyświetlaczu informacji bez konieczności wykonywania jakichkolwiek gestów. Co ważne, czas pracy na baterii nie zmienił się. Poza tym nowy model wyposażony został w kompas, który pomaga zegarkowi zorientować się w terenie, oraz dwa razy szybszy procesor niż w przypadku Series 3 - tak, to nie pomyłka. Można domniemywać, że najnowszy procesor charakteryzuje wydajnością zbliżoną do procesora z modelu Series 4. Wersja LTE pozwala także na wezwanie pomocy w ponad 150 krajach świata. W tym celu należy tylko nacisnąć i przytrzymać przycisk boczny. Najtańsza wersja, bez wsparcia LTE, kosztuje 1999 zł.

Polecam. Najnowszy model to gwarancja posiadania najnowszej dostępnej technologii oraz najdłuższego cyklu życia.





**MyApple
Poleca**

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE

Z wizytą w Londynie na prezentacji Bowers & Wilkins



Krystian Kozarewski



19 września bieżącego roku wybrałem się niczym Ryszard Ochódzki do Londynu, bynajmniej nie z zamiarem likwidacji konta w jednym z tamtejszych banków, ale by zobaczyć z bliska, co nowego wprowadza do swojej oferty jeden z najlepszych producentów głośników i słuchawek, firma Bowers & Wilkins. W jednym z lokali na trzecim piętrze rozłożystego gmachu National Theater nad Tamizą nowości było naprawdę dużo.



Model PX5 wyposażony jest w 35-milimetrowe głośniki oraz baterię o pojemności wystarczającej na 25 godzin pracy na jednym ładowaniu. Także i w tym modelu można wykorzystać funkcję szybkiego ładowania...

W najbliższym czasie firma znowu mocno postawi na słuchawki. W Londynie zaprezentowała aż cztery modele: bezprzewodowe nauszne PX5 i PX7 wyposażone w redukcję szumów oraz bezprzewodowe słuchawki do uszne PI3 i PI4 skierowane przede wszystkim do osób aktywnych fizycznie.

PX5 i PX7

Wszystkie zaprezentowane modele to w całości nowe słuchawki. Model PX5 i PX7 to następcy opisywanego na MyApple modelu PX. Wykorzystano kompozyt z włókna węglowego, dzięki czemu są one bardzo lekkie. Słuchawki te dostępne będą już w październiku w kolorach szarym i srebrnym.

PX7 wyposażony został w 43-milimetrowe głośniki, co ma zapewnić dźwięk jeszcze lepszy od tego oferowanego przez model PX, oraz baterię oferującą do 30 godzin pracy na jednym ładowaniu. Wbudowana bateria wspiera także szybkie ładowanie, dzięki któremu w 15 minut można naładować je na tyle, by energii wystarczyło aż na pięć godzin słuchania. Model PX5 wyposażony jest w 35-milimetrowe głośniki oraz baterię o pojemności wystarczającej na 25 godzin pracy na jednym ładowaniu. Także i w tym modelu można wykorzystać funkcję szybkiego ła-

dowania i w 15 minut zmagazynować energię pozwalającą na trzy godziny pracy. Obie pary słuchawek, zarówno PX5, jak i PX7 wyposażono w trzystopniowy system tłumienia hałasu. Można go ustawić odpowiednio na poziom niski, średni i wysoki.

Oba modele prezentują się świetnie, podczas londyńskiej prezentacji mogłem przyrządzić się im zarówno rozstawionym na ekspozycji, jak i bezpośrednio na głowach moich kolegów po fachu z różnych zagranicznych redakcji.

Ważną funkcją w tego typu słuchawkach jest wstrzymanie odtwarzania po wyjęciu ich z uszu i połączeniu razem. Podczas treningów czy w terenie jest to bardzo przydatne...

PI3 i PI4

Ciekawie prezentowały się też sportowe słuchawki PI3 i PI4. Przyznam, że pierwszy raz miałem kontakt z tą linią produktów Bowers & Wilkins. Zaprezentowane douszne słuchawki bezprzewodowe wyposażone są w pałąk opierany na szyi. W zależności od wersji zapewniają od 8 do 10 godzin pracy na jednym ładowaniu. W modelu PI3 każdy z dwóch głośników przypadających na jedną słuchawkę (jeden dynamiczny podwójnego zakresu i jeden zrównoważony) napędzany jest osobnym wzmacniaczem mieszczącym się w pałąku (Bi-amped Dual Hybrid Drivers). Dzięki temu można uzyskać łącznie cztery kanały wzmocnienia, optymalizując wzmacniacze i przetworniki tak, by osiągnąć najlepszą jakość dźwięku w całym zakresie częstotliwości.

ści. Z kolei model PI4 oferuje aktywną redukcję hałasu.

Ważną funkcją w tego typu słuchawkach jest wstrzymanie odtwarzania po wyjęciu ich z uszu i połączeniu razem. Podczas treningów czy w terenie jest to bardzo przydatne - nie trzeba szukać w kieszeni smartfona. Wspomnieć też wypada, że zarówno słuchawki PX5, PX7, jak i PI3 i PI4 zostały jako pierwsze na rynku wyposażone w nowy układ aptX Adaptive Bluetooth 5.0 opracowany przez firmę Qualcomm, oferujący transmisję w 24 bitach i 48 kHz przy niskiej latencji.

Model PI3 powinien być już dostępny w październiku, podczas gdy słuchawki PI4 wejdą na rynek dopiero w styczniu przyszłego roku.

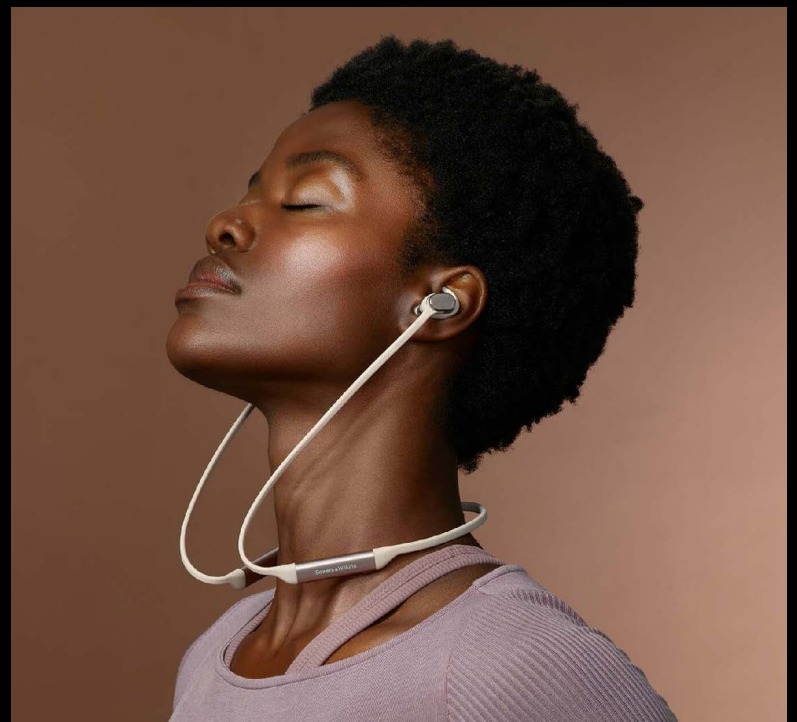
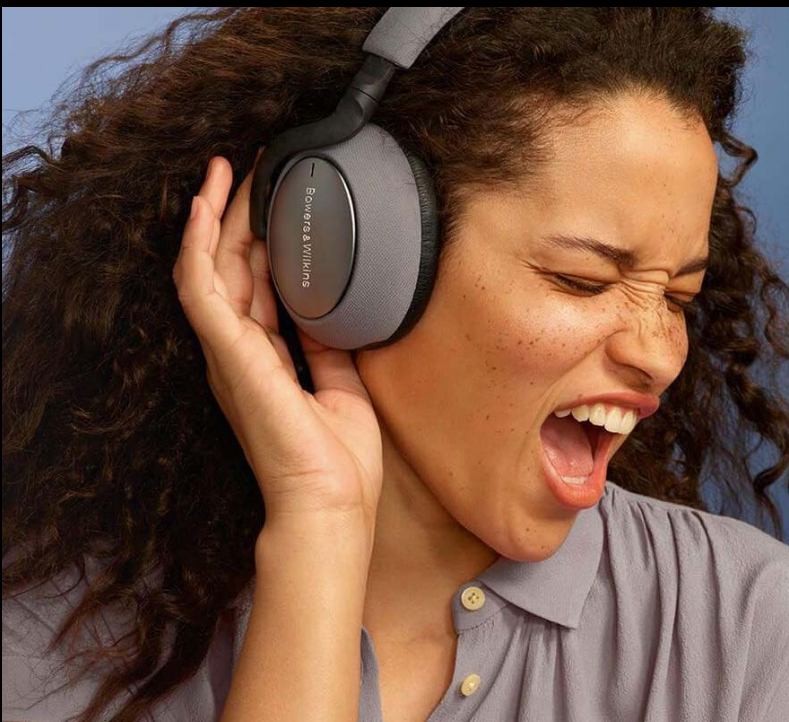
Formation Flex

Podczas londyńskiego spotkania firma Bowers & Wilkins zaprezentowała zupełnie nowy głośnik Formation Flex. Głośnik prezentował się wyśmienicie i równie dobrze grał, zwłaszcza w parze stereo i z dodatkowym subwooferem brzmiało to naprawdę potężnie, choć i sam jeden dawał radę. Trudno jednak spodziewać się czegoś innego po tej marce. Formation Flex świetnie nada się do systemów multi-room, m.in. dzięki bardzo niskiej latencji. Wspomnieć też wypada, że Flex pozwala na odtwarzanie dźwięku przez WiFi o rozdzielczości 96/24-bit.

Podczas spotkania miałem okazję krótko posłuchać brzmienia większości zaprezentowanych słuchawek i głośników, co tylko rozbudziło mój apetyt na więcej. Mam nadzieję, że już niedługo nowości od Bowers & Wilkins trafią do mnie na testy.

Produkty Bowers & Wilkins dostępne są w naszym kraju w sieci salonów Top Hi-Fi & Video Design. (<https://www.tophifi.pl>)





Bose Soundbar 700 — recenzja

🐦 Jacek Zięba



Przez kilka tygodni miałem okazję testować Bose Soundbar 700, który jest najlepszym soundbarem w katalogu amerykańskiego producenta. Głośnik służył zarówno do odtwarzania muzyki w salonie, jak i asystował przy oglądaniu filmów. Moje wrażenia z użytkowania są bardzo pozytywne, ale oceniając produkt w kontekście jego ceny (która wynosi 3899 zł), nie sposób nie wywindować swoich wymagań, przez których pryzmat ta recenzja została spisana.

Design

Recenzowany przeze mnie egzemplarz głośnika został wykonany z białych materiałów – u góry umiejscowiono szklany panel z przyciskami dotykowymi, a wokół bryły zastosowano aluminiowe wykończenie z drobną perforacją. Design urządzenia bardzo przypadł mi do gustu. Sprzęt nie wygląda na rachityczny gadżet leżący obok telewizora, ale też (mimo blisko metra szerokości) nie rzuca się nadmiernie w oczy ze względu na minimalistyczną stylistykę. Znakomicie uzupełni większość wnętrza i odnajdzie się w towarzystwie innych głośników, choć z pewnością najciekawiej zaprezentuje się w salonach urządzonej w nowoczesnym lub skandynawskim stylu.

Gdy głośnik dostarczał mi muzykę, brakowało mi odrobinę głębi, ale zarzut ten nie może zostać powtórzony w przypadku odtwarzania dźwięków z filmu. Dopiero gdy po tygodniu użytkowania urządzenia odłączyłem go na chwilę, byłem w stanie zanotować przepaść, jaka dzieli dźwięk odtwarzany przez mój telewizor od tego, który wydobywał się z soundbara.

Solidna, ważąca blisko pięć kilo konstrukcja skrywa otwory do mocowania na hakach,

a także port optyczny, HDMI, USB i ethernetowy. W środku znalazły się zaś cztery głośniki średniotonowe, jeden głośnik wysokotonowy oraz tunele rezonansowe wykorzystujące technologię QuietPort do zmniejszenia zakłócenia basów. Niektórzy recenzenci sugerują, że odtwarzany dźwięk dociera do nas w systemie 3.1, ale nie zgadzam się z tymi słowami. Warto jednak zaznaczyć, że możliwość łatwego zbudowania zestawu wokół soundbara pozwala stworzyć w naszym salonie system 3.1 czy nawet 5.1.

Dźwięk

Od lat jestem fanem podejścia Bose do specyfiki dźwięku, jaki dostarczają produkty tej firmy. Testowałem już sporo urządzeń amerykańskiego producenta (prywatnie używam słuchawek QC35) i zawsze trafiają one idealnie w mój gust. Jeżeli liczy się dla Was basowy charakter lub „dudniące” mid-basy, to lepiej zwrócić swoją uwagę na konkurencyjne rozwiązania. Prawdę powiedziawszy, nie wyobrażam sobie dokonania zakupu tak drogiego sprzętu bez uprzedniego wybrania się na odsłuch do salonu sprzedaży, w którym opisywany przeze mnie soundbar będzie dostępny.

Soundbar 700 dostarcza nam dźwięk przepełniony detalami, w którym niskie, średnie czy wysokie tony nie dominują nad pozostałymi sekcjami. Dynamika jest więcej niż poprawna, a ogólny charakter delikatnie ciepły, choć surowy w swojej specyfice. Gdy głośnik dostarczał mi muzykę, brakowało mi odrobinę głębi, ale zarzut ten nie może zostać powtórzony w przypadku odtwarzania dźwięków z filmu. Dopiero gdy po tygodniu użytkowania urządzenia odłączyłem go na chwilę, byłem w stanie zanotować przepaść, jaka dzieli dźwięk odtwarzany przez mój telewizor od tego, który wydobywał się z soundbara. Oczywiście gdybym miał decydować, czy chcę mieć w swoim salonie pełen zestaw kina domowego, czy produkt Bose, to wybór byłby

prosty, ale pamiętajmy, że soundbar może być pierwszym elementem całości, a nie tylko pojedynczym urządzeniem. Oczywiście wszystko zależy od zasobności naszych portfeli.

Teoretycznie byłem skazany na sterowanie urządzeniem za pośrednictwem sporych rozmiarów pilota...

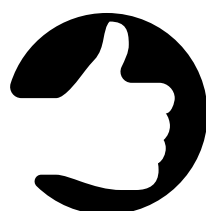
Technologia

Przyznam, że nie udało mi się w pełni przetestować aplikacji Bose Music, bo głośnik odmawiał mi połączenia się z nią. Teoretycznie byłem skazany na sterowanie urządzeniem za pośrednictwem sporych rozmiarów pilota (niestety w czarnym kolorze), ale w praktyce rzadko czułem potrzebę korzystania z niego. Soundbar był podpięty pod telewizor, a gdy chciałem odtwarzać za jego pośrednictwem muzykę, korzystałem z technologii AirPlay 2 lub wybierałem odpowiednią opcję w aplikacji Spotify.

Podsumowanie

Jak już pisałem na początku, Bose Soundbar 700 to świetny sprzęt, którego cena wymusza jednak nieco inne podejście do oceny. Klient otrzymuje piękne urządzenie, które wykorzystuje najnowsze technologie, będzie długo wspierane aktualizacjami i pozwala na odtwarzanie rewelacyjnego dźwięku, ale wymaga to od niego wydatku rzędu 4000 zł. Próba pokuszenia się o stworzenie systemu 3.1 lub 5.1 to zaś kolejna inwestycja, która pozwoli na osiągnięcie znakomitego efektu... ale czy lepszego niż da nam świetny zestaw kina domowego? Na to pytanie już każdy z Was musi sobie odpowiedzieć sam, ale przyznam, że ja skłaniałbym się właśnie ku tej drugiej opcji, i gdyby nie fakt, że postawiłem w swoim domowym zaciszu na produkty Sonosa, to z pewnością zwróciłbym uwagę na portfolio Bose.





**MyApple
Poleca**

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE

Biuro na plecach

- JCPAL Casense Lite

 Krystian Kozerawski

Kiedy podróżuje się pomiędzy domem a biurem, uczelnią lub szkołą, a być może nawet dalej w interesach, odpowiedni sprzęt do przenoszenia komputera, tabletu i wszelkich elektronicznych gadżetów i akcesoriów to sprawa wręcz krytyczna. Dlatego warto stawiać na sprawdzone marki, a taką niewątpliwie jest JCPAL. Akcesoria tej marki od lat cieszą się dużą popularnością użytkowników iPhone'ów, iPadów czy komputerów Mac. Warto wiedzieć, że w jej ofercie jest też świetny miejski plecak.



Plecak ma przyjemny, pasujący do wszystkiego szary kolor. Wykonany został z bardzo wytrzymałej tkaniny o wysokim stopniu odporności na wodę i miłej szorstkiej fakturze. Choć jest ona bardzo mocna, jest też przyjemna w dotyku i wydaje się delikatna. Producent wyposażył plecak w dodatkowe zabezpieczenia. I tak, poza standardowym wypełnieniem miękką wyściółką pleców, plecak ten posiada również wyściółkę przednią i boczną. Wszystko to zapewnia wysokie bezpieczeństwo przenoszonym w nim przedmiotom.

Do głównej komory można np. zabrać dodatkową bluzę czy strój na siłownię, na którą idzie się prosto z pracy...

Główna komora ma pojemność 15,5 litra. Znalazła się w niej także przegroda na laptopa. Można w niej zmieścić komputer z wyświetla-

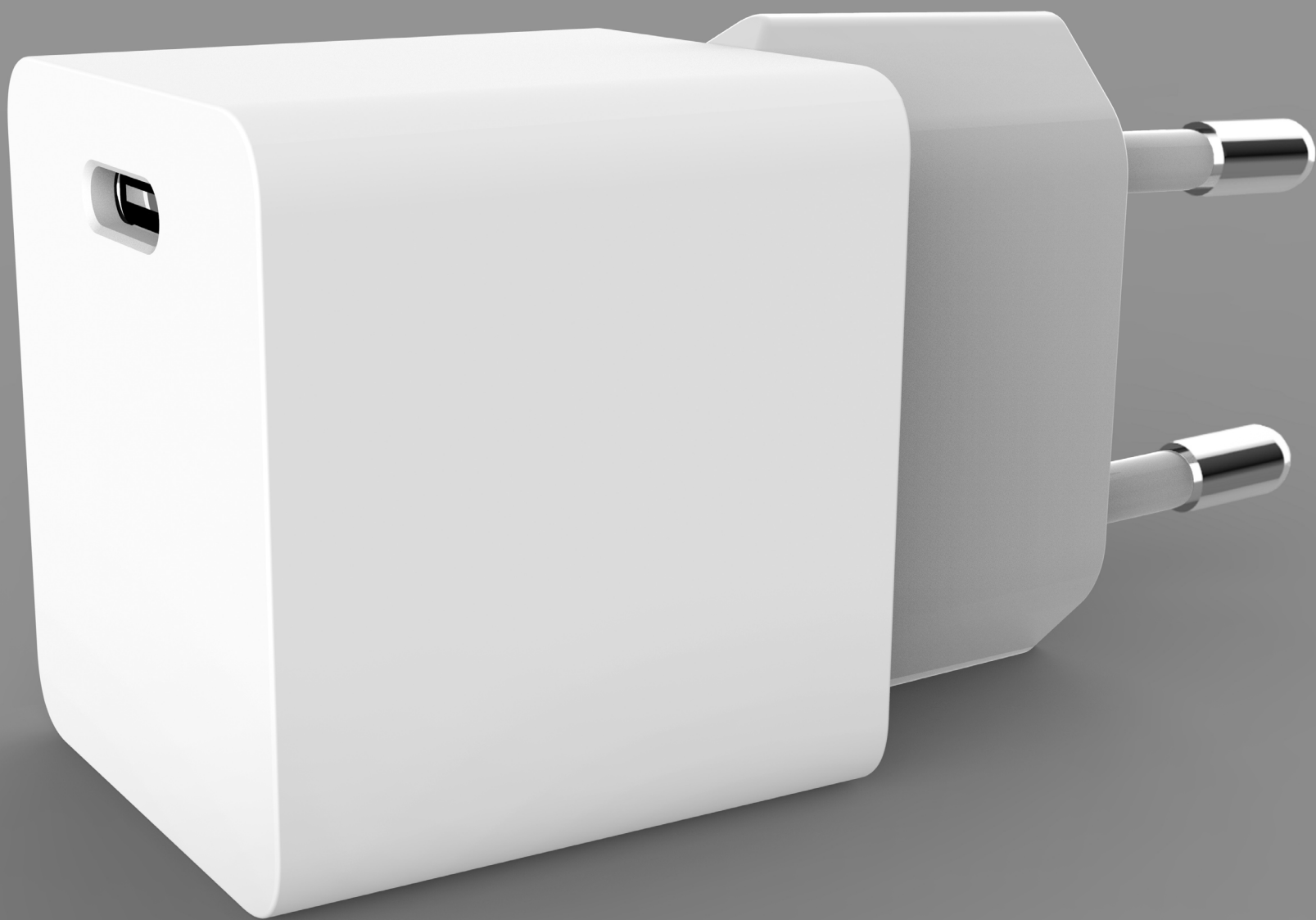
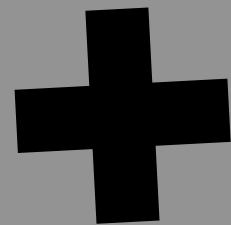
czem o przekątnej liczącej do 15 cali. W środku dostępne są też dwie dodatkowe kieszenie, np. na dokumenty, kabelki i inne drobne przedmioty. Do głównej komory można np. zabrać dodatkową bluzę czy strój na siłownię, na którą idzie się prosto z pracy, czy też aparat fotograficzny. Przednia ściana kryje dwie szerokie, zachodzące na siebie kieszenie zabezpieczone przez mocne zamki błyskawiczne. Dostęp do każdej z nich jest po przeciwnych stronach górnej powierzchni przedniej ściany plecaka. Z powodzeniem można schować tam książkę czy tablet. Całość dopełniają dwie elastyczne kieszenie boczne na butelki, bidon czy np. parasolkę.

Niewątpliwą zaletą, poza wyglądem i wytrzymałością, jest też jego waga, wynosząca jedynie 625 gramów, oraz cena. [Plecak JCPAL Casense Lite](#) można kupić w sklepie Zadbane Gadżety w cenie 249 zł.



+PD 30min-50%

namniejsza ładowarka



SPRAWDŹ

zgsklep.pl

Za kulisami Apple TV+

- czy Apple sabotuje swoją własną usługę?

Marek Gawryłowicz

Przez ostatnie dwa lata z wielkim zainteresowaniem śledziłem postępy Apple w pracach nad własnym serwisem VOD. Mimo że wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazywały, iż jest to kolejne chaotyczne i niezbyt przemyślane przedsięwzięcie, które może wyjść firmie bokiem, po cichu liczyłem na to, że mimo wszystko uda jej się jakoś przekuć zaliczone po drodze porażki w sukces. Im bliżej premiery tego serwisu, tym bardziej odnoszę jednak wrażenie, że wszystkie związane z nim działania Apple mają na celu przekonanie mnie, że się myliłem.



Serwis Apple TV+ ma wystartować dopiero pierwszego listopada, jednak już na długo przed swoją premierą zdołał on zaliczyć kilka wpadek, które zniechęciły do niego całkiem pokaźne grono osób, w tym nie tylko potencjalnych odbiorców, ale też współpracowników. Jego problemy wizerunkowe zaczęły się niedługo po tym, jak w sieci pojawiły się pierwsze doniesienia dotyczące seriali zamawianych przez Apple. Jeszcze zanim prace nad nimi zdążyły ruszyć pełną parą, kilku spośród odpowiedzialnych za ich powstawanie

Apple zależało bowiem na tym, by treści publikowane w jej usłudze były przyjazne dla jak najszerzego grona odbiorców i jak najmniej kontrowersyjne

scenarzystów, reżyserów i producentów zdecydowało się zakończyć współpracę z tą firmą ze względu na „odmienne wizje artystyczne”. Firmie Apple zależało bowiem na tym, by treści publikowane w jej usłudze były przyjazne dla jak najszerzego grona odbiorców i jak najmniej kontrowersyjne, przez co narzucała ona filmowcom dużo ograniczeń. Ci, którzy nie chcieli dostosować swoich seriali do jej wymogów, musieli więc odejść.

Bryan Fuller, twórca takich seriali jak „Hannibal”, „Trup jak ja”, „Gdzie pachną stokrotki” i „Amerykańscy bogowie”, który miał stworzyć dla Apple TV+ nową wersję serialu „The Amazing Stories”, zdradził później, iż chciał, by przypominała ona „Czarne Lustro”, czyli była znacznie mroczniejsza i poważniejsza od pierwowzoru z lat 80. Pomysł ten bardzo nie spodobał się przedstawicie-

lom Apple, którzy woleli, by serial był lekką rozrywką dla całej rodziny. Z podobnych powodów ze współpracy z Apple zrezygnował Jay Carson, producent znany m.in. za sprawą głównego swego czasu serialu „House of Cards”, który miał zająć się produkcją „The Morning Show” - pierwszego wysokobudżetowego serialu Apple z gwiazdorską obsadą. W przypadku obu tych seriali produkcja ruszyła dalej po znalezieniu zastępców. Podobnego szczęścia nie miał jednak zamówiony przez Apple remake izraelskiego serialu „Nevelot”, opowiadającego o weteranach wojennych nienawidzących tzw. millenialsów, który po odejściu scenarzysty i producenta został całkowicie anulowany, prawdopodobnie ze względu na zbyt kontrowersyjną tematykę (całkiem zrozumiałe, bo w końcu to właśnie millenialsowie stanowią jeden z głównych „targetów” firmy). Te i inne podobne sytuacje spotkały się z dość krytycznym odzewem ze strony internautów, którzy obawiali się, że Apple takim podejściem „zepsuje” całkiem dobrze zapowiadające się seriale.

Szybko okazało się jednak, że rozstania z powodu odmiennych wizji artystycznych były dopiero początkiem problemów spowodowanych podejściem Apple do produkcji autorskich seriali. Wraz z postępami w pracach nad zamówionymi produkcjami w sieci zaczęły pojawiać się kolejne doniesienia na temat dość nietypowych sytuacji, z którymi musiały radzić sobie osoby odpowiedzialne za tworzenie „kontentu” dla Apple TV+. Niektóre z nich narzekały bowiem na to, iż zarząd firmy nieustannie stara się ingerować w prace nad serialami, m.in. domagając się wprowadzania sporych zmian w scenariuszach, usuwając z nich niewygodne tematy takie jak np. negatywny wpływ technologii na życie człowieka (również zrozumiałe, bo przecież nie można dopuścić do tego, by ktoś po obejrzeniu serialu doznał nagle oświecenia i zrezygnował z kupowania elektronicznych gadżetów od Apple). Pojawiły się nawet plotki, jakoby sam Tim Cook przekazywał scenarzystom

notatki ze swoimi sugestiami na ten temat i od czasu do czasu pojawiał się niespodziewanie na planach zdjęciowych, by przyglądać się pracy ekip filmowych. Wprawdzie Eddy Cue starał się później zdementować te pogłoski, jednak nie był on już w stanie cofnąć wyrządzonych przez nie szkód. Usługa VOD od Apple, zanim jeszcze zdążyła na dobre wystartować, miała już przyklejoną łatkę „tego nudnego serwisu, w którym znajdziemy tylko komedie familijne”.

...cena wydaje się być rozsądna i całkiem konkurencyjna w stosunku do innych podobnych serwisów...

Niektórzy z producentów telewizyjnych współpracujących z Apple zarzucali też tej firmie brak jasnej wizji tego, jak właściwie ma wyglądać jej usługa. Podobno wielokrotnie zmieniała ona swoje plany, zarówno dotyczące zawartości serwisu, jak i tego, jak ma on funkcjonować. Wszystko to, w połączeniu ze wspomnianymi wcześniej problemami, sprawiło, że prace nad Apple TV+ szły znacznie wolniej, niż planowano. Gdy w końcu nadszedł dzień oficjalnej zapowiedzi nowej usługi, firma nie miała jeszcze nawet gotowych zwiastunów swoich pierwszych seriali. Zamiast jednak pogodzić się z porażką i po cichu przełożyć oficjalną zapowiedź na późniejszy termin (co prawdopodobnie zdarzyło się wcześniej kilka razy), Apple uznało, że „przedstawienie musi trwać” i wystawiło na scenę współpracujące z nią gwiazdy, które ze sztucznymi uśmiechami na ustach zapewniały lekko skołowaną widownię, że seriale Apple będą naprawdę niesamowite. Pamiętam, jak oglądając tę konferencję, zastanawiałem się

nad tym, jakim cudem firma, która potrafi zrobić wielkie emocjonalne show z prezentacji kolejnej wersji tego samego gadżetu (piszę to z pełną powagą - ostatnia prezentacja zegarka Apple Watch była naprawdę poruszająca), mogła wymyślić tak nudny i nijaki sposób na pokazanie ludziom swojego nowego rozrywkowego serwisu. Niestety, pierwsze wrażenie można zrobić tylko raz, a Apple tym razem kompletnie zaprzepaściło tę szansę.

Darowanemu koniowi...

Po nieudanej pierwszej prezentacji nastąpiła dłuższa chwila spokoju, w której można było nawet nabrać odrobiny optymizmu odnośnie przyszłości Apple TV+. Wprawdzie w sieci co jakiś czas pojawiały się doniesienia o kolejnych problemach, a plotki głosiły, że w wyniku opóźnień w dniu startu serwisu będzie można w nim obejrzeć zaledwie pięć seriali, jednak łatwo było przymknąć na to wszystko oko, gdyż Apple zaczęło wreszcie publikować zwiastuny swoich produkcji, które prezentowały się naprawdę całkiem nieźle. Kiedy jednak podczas wrześniowej konferencji ujawniono, że miesięczna cena usługi będzie wynosić niespełna 5 dolarów za pakiet rodzinny obejmujący sześć kont, a użytkownicy, którzy zakupią któryś z nowych produktów Apple, dostaną rok abonamentu za darmo, wywołało to we mnie mieszane odczucia. Z jednej strony trochę ucieszyłem się, że cena wydaje się być rozsądna i całkiem konkurencyjna w stosunku do innych podobnych serwisów, z drugiej zaś podejrzewałem, że jeśli Apple tak chętnie rozdaje za darmo produkt, w który zainwestowało ogrom czasu i pieniędzy, coś musi być z nim nie tak.

Przecucie mnie nie myliło - gdy niedługo po konferencji na oficjalnej stronie Apple opublikowano listę oryginalnych seriali, które mają być dostępne w katalogu serwisu w dniu jego premiery, okazało się, że składa się ona z zaledwie dziewięciu pozycji, w tym trzech

seriali skierowanych do dzieci, jednego dokumentu przyrodniczego i jednego programu typu talk-show. Oznaczało to więc, że chociaż technicznie seriali było trochę więcej, niż zapowiadały plotki, to jednak nie dość, że nadal było ich stanowczo zbyt mało, to na dodatek ponad połowę z nich stanowiły typowe „wypełniacze”. Cztery pozostałe produkcje, wśród których znalazły się dwa serie science-fiction, jeden dramat i jedna komedia, prezentowały się wprawdzie całkiem obiecująco („See”, „For All Mankind” i „Dickinson” przykuwają uwagę ciekawymi pomysłami, zaś „The Morning Show” olśniewa gwiazdorską obsadą), ale nie na tyle, by sprzedać nową usługę widzom rozpieszczonym przez bogactwo ofert takich serwisów jak Netflix czy nadchodzący Disney+.

...osoby regularnie
wymieniające swoje iPhone'y
miałyby cały czas darmowy
dostęp do tej usługi...

Naprawdę nie mogę się nadziwić, jak ktośkolwiek mógł uznać za dobry pomysł uruchamianie serwisu VOD z tak mikroskopijną jak na dzisiejsze standardy liczbą autorskich produkcji. Rozumiem, że to pewnie nie tak miało wyglądać i że liczne problemy i opóźnienia doprowadziły do tego, że seriali jest mniej niż początkowo planowano, jednak Apple w przeszłości udowodniło już wielokrotnie, że potrafi odkładać premierę produktów do momentu, aż będą naprawdę skończone, więc nie rozumiem, dlaczego nie mogło zrobić tego samego z Apple TV+. Zamiast tego otrzymujemy usługę, w której wszystkie najważniejsze serie z katalogu da się prawdopodobnie na upartego obejrzeć w trak-

cie trwania tygodniowego okresu próbnego, co raczej nie zachęca do opłacania za nią pełnego abonamentu. Apple jest najwyraźniej tego samego zdania, dlatego też rozdaje roczne abonamenty za darmo, po części jako dodatkową zachętę do zakupu ich produktów, po części po to, by przyzwyczaić ludzi do nowego serwisu na tyle, by po zakończeniu darmowego okresu (kiedy to, miejmy nadzieję, katalog będzie już znacznie bardziej rozwinięty) nie anulowali subskrypcji.

W tym szaleństwie jest metoda

Pomimo wszystkich opisanych powyżej problemów, potknięć, błędów i niezrozumiałych decyzji, nadal dostrzegam szansę na to, by Apple TV+ mogło osiągnąć względny sukces, a przynajmniej przetrwać dłuższy czas, nie przynosząc ogromnych strat. W tej chwili widzę dwie drogi, którymi mogłoby pójść w obecnej sytuacji Apple. Pierwsza to traktowanie Apple TV+ w podobny sposób, w jaki traktowane są takie aplikacje jak Pages, Numbers, Keynote, GarageBand czy iMovie, czyli jako darmowe dodatki mające zachęcić do kupna jej produktów. Jeśli firma ta zdecydowałaby się dodawać roczny abonament do każdej kolejnej generacji swoich urządzeń, a nie tylko tych wchodzących do sprzedaży w tym roku, osoby regularnie wymieniające swoje iPhone'y miałyby cały czas darmowy dostęp do tej usługi. Nie twierdzę oczywiście, że ktokolwiek zdecyduje się na zakup smartfona Apple tylko po to, by dostać za darmo Apple TV+, jednak z pewnością dla wielu osób byłby to miły bonus, mogący przyczynić się do decyzji o zakupie (lub pozostaniu przy marce). W takiej sytuacji rozmiar i jakość katalogu autorskich produkcji nie miałyby większego znaczenia, tak samo jak większości użytkowników nie przeszkadza, że darmowe iMovie to nie Final Cut, a GarageBand to nie Logic. Przyznam szczerze, że zanim usługa

Apple TV+ została oficjalnie zapowiedziana, przez dłuższy czas spodziewałem się, że takie są właśnie plany Apple - zrobić co jakiś czas kilka seriali, udostępnić je wszystkim klientom za darmo (albo przynajmniej tym opłacającym Apple Music), upchnąć w nich trochę reklam własnych produktów i traktować je jak element marketingu. Patrząc jednak na to, jak ogromne pieniądze firma Apple przeznacza na kolejne zamawiane produkcje, i biorąc pod uwagę, że coraz wyraźniej stara się ona uczynić z płatnych usług swoje nowe główne źródło dochodu, widać wyraźnie, że nie o to w tym wszystkim chodzi.

Jak na razie nic nie wskazuje na to, by tempo pojawiania się nowych seriali od Apple miało w najbliższym czasie znacznie przyspieszyć...

Wygląda więc na to, że Apple rzeczywiście chce pójść drugą, trudniejszą ścieżką i zagarnąć dla siebie kawałek streamingowego tortu, stając się realną konkurencją dla takich serwisów jak Netflix, Disney+, HBO GO czy Amazon Prime Video. Jest to jak najbardziej możliwe, jednak wymagałoby od Apple wprowadzenia licznych zmian i usprawnień w sposobie, w jaki podchodzi do produkcji swoich seriali. Niestety, jeśli Apple TV+ nadal będzie rozwijać się w taki sposób jak dotychczas, szanse na to, że serwis ten będzie mógł w najbliższym czasie podjąć realną walkę z konkurencją, są naprawdę znikome. Netflix publikuje obecnie ponad 1500 godzin nowych autorskich produkcji rocznie, z miesiąca na miesiąc jeszcze bardziej podkręcając tempo wypuszczania kolejnych nowości. Wpraw-

dzie tylko niewielka część z nich to hity pokroju „Stranger Things” czy „Czarnego Lustra”, jednak nawet wśród tych mniej popularnych pozycji każdy może znaleźć coś dla siebie, gdyż z racji ich ogromnej liczby poszczególne tytuły mogą być projektowane pod bardzo specyficzne gusta. Oczywiście przy takiej ilości produkowanych treści zdarzają się też wpadki i niewypały, jednak są one wliczone w koszty. Apple na chwilę obecną działa bardzo wolno, ostrożnie i zapobiegawczo, co jednak, jak widać, wcale nie chroni od pomyłek, błędów i wpadek, za to sprawia, że po ponad dwóch latach od momentu rozpoczęcia prac nad własnymi serialami ma skończone zaledwie cztery duże produkcje.

Jak na razie nic nie wskazuje na to, by tempo pojawiania się nowych seriali od Apple miało w najbliższym czasie znacznie przyspieszyć, nie można zatem liczyć na to, iż Apple TV+ podbije serca widzów bogactwem swego katalogu. Jedyną szansą na sukces jest więc wysoka jakość publikowanych seriali. Jeżeli Apple chce konkurować z innymi, nie wypuszczając co miesiąc kilkunastu lub nawet kilkadziesiątu nowych tytułów, wszystkie produkowane przez tę firmę seriele muszą okazać się wielkimi hitami, co niestety jest raczej niezbyt prawdopodobne. Nawet giganci rynku VOD, dla których tworzenie autorskich produkcji jest priorytetem, a nie eksperymentem na boku, i którzy poświęcają na to znacznie więcej zasobów niż Apple, nie są w stanie zawsze trafiać w gusta widzów i regularnie wypuszczać hit za hitem. Trudno więc wyobrazić sobie, że taka sztuka uda się firmie stawiającej dopiero pierwsze kroki w tej branży, zwłaszcza biorąc pod uwagę, iż sama rzuca sobie ona kłody pod nogi, próbując za wszelką cenę unikać kontrowersji i narzucając przez to ograniczenia zatrudnianym filmowcom.

Nie twierdzę, że nie da się stworzyć serialowego lub filmowego hitu bez przemocy, przekleństw, nagości lub kontrowersyjnej tematyki (co więcej, wśród osób pracujących

przy serialach Apple są takie, które już wcześniej potwierdziły, że to potrafią, np. M. Night Shyamalan, Damien Chazelle i Terry Gilliam), ale skłamałbym też twierdząc, że takie rzeczy nie są pomocne w zdobywaniu uwagi widzów. Czasem są też one po prostu potrzebne ze względów fabularnych. Unikając ich, Apple nie tylko utrudnia sobie zaistnienie na rynku i ogranicza różnorodność swojej oferty, ale też zraża do siebie potencjalnych współpracowników. Należy bowiem pamiętać o tym, że serwisy VOD, których z roku na rok pojawia się na rynku coraz więcej, walczą między sobą nie tylko o widzów, ale też o reżyserów, scenarzystów i producentów.

Abrams nie chciał być przywiązany na stałe do firmy, która by go ograniczała i której serwis VOD ma jak na razie dość niepewną przyszłość

Ci najlepsi patrzą zaś nie tylko na wysokość proponowanego wynagrodzenia, ale też perspektywy, jakie oferuje współpraca z daną firmą. Te zaś w przypadku Apple nie są obecnie najlepsze, o czym świadczy chociażby to, iż J.J. Abrams (twórca m.in. seriali „Lost” i „Fringe” oraz filmów „Gwiezdne Wojny: Przebudzenie Mocy” i „Super 8”) zgodził się wyprodukować dla Apple kilka pomniejszych seriali, ale odrzucił propozycję opiewającą go na ponad pół miliarda dolarów kontraktu na wyłączność, decydując się za to na współpracę z WarnerMedia, które płaciło mniej, ale oferowało mu większą swobodę twórczą. Abrams nie chciał być przywiązany na stałe do firmy, która by go ograniczała i której serwis VOD ma jak na razie dość niepewną

przyszłość. Niestety, jeśli Apple nie zdecyduje się zmienić trochę sposobu, w jaki podchodzi do produkcji własnych seriali, prawdopodobnie nie będzie to odosobniony przypadek.

Nowa nadzieja

Długo zastanawiałem się nad jakimś pozytywnym akcentem, którym mógłbym zakończyć ten dość pesymistyczny i pełen narzekania tekst. Z pomocą przyszło mi na szczęście samo Apple, które zdecydowało się zorganizować pierwszy przedpremierowy pokaz serialu „Dickinson” podczas festiwalu filmowego Tribeca. Reakcje osób, które miały okazję go tam obejrzeć, wydają się być całkiem pozytywne. Najciekawsze jest jednak to, iż podobno nie był on aż tak ugrzeczniony, jak można by się spodziewać. Znalazło się w nim nawet miejsce na jedno przekleństwo i krótką scenę łóżkową. Jest więc szansa na to, iż Apple zdecydowało się jednak pójść w tej kwestii na pewne kompromisy i dać reżyserom i scenarzystom nieco więcej luzu. Pozostaje więc mieć nadzieję, że Apple wyciągnęło wnioski z wszystkich swoich dotychczasowych problemów i potknięć i będzie dzięki temu w stanie szybciej i sprawniej pracować nad rozwojem swojej nowej usługi. O tym, czy to wystarczy, przekonamy się najprawdopodobniej dopiero za rok, kiedy u większości widzów zakończy się darmowy okres testowy i będą oni musieli zdecydować, czy seriale Apple warte są opłacania comiesięcznego abonamentu.



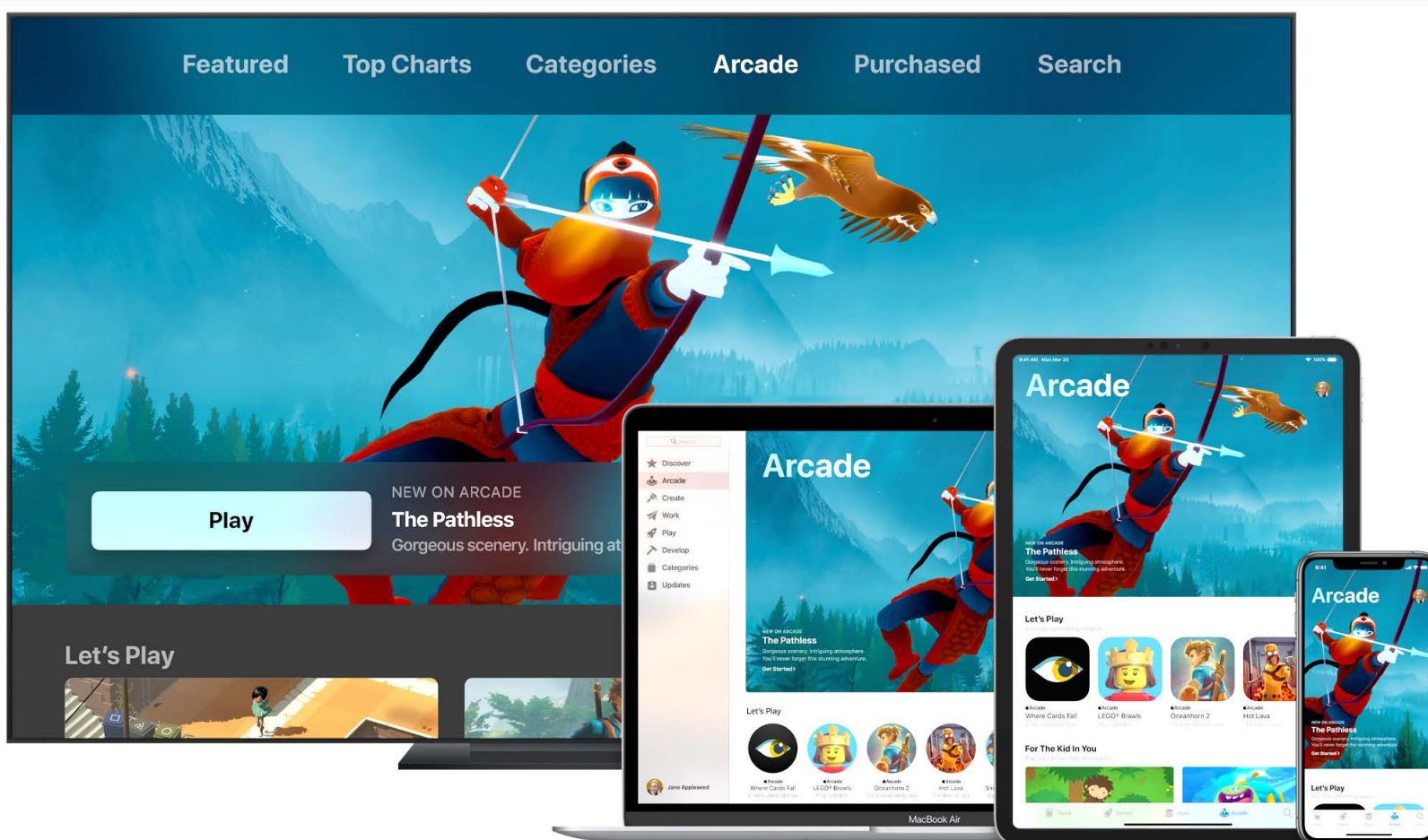
Apple Arcade

— strzał w dziesiątkę



Krystian Kozerański

Od chwili zaprezentowania Apple Arcade w minionych miesiącach przeczytałem wiele sceptycznych czy wręcz krytycznych komentarzy na temat tej nowej usługi, oferującej gry na żądanie w ramach stałego abonamentu. Pretensje dotyczyły przede wszystkim tytułów i jakości gier, jakie mają się tam znaleźć. Moim zdaniem są one niesłuszne. Uważam, że Apple Arcade to jedna z lepszych usług w portfolio firmy z Cupertino. Dość wspomnieć, że o tym, że strzał jest celny, świadczy choćby reakcja Google, które zapowiedziało właśnie podobną usługę (na razie jednak ograniczoną tylko do USA). Dlaczego jednak uważam, że Apple Arcade to strzał w dziesiątkę, postaram się odpowiedzieć poniżej.



Przy stałym abonamencie możemy zapomnieć o grach freemium, żądających od nas dodatkowej opłaty czy wyświetlających reklamy.

Stali czytelnicy MyApple z pewnością pamiętają moje oczekiwania wobec przystawki Apple TV czwartej generacji (obecnie nazywa się ona Apple TV HD). Liczyłem, że będzie to konsola Apple, a ostatecznie doczekałem się tam gier z iPhone'a i iPada, a nie tytułów z dużych konsol. Wyjątkiem było chyba tylko Star Wars od Disneya, ale gra ta, wraz z zamknięciem serwisu z grami Disneya, została szybko usunięta z App Store. Ostatecznie kupiłem więc PlayStation 4 i nie żałuję. Nie oczekuję już od Apple konsoli na miarę tej od Sony, co nie znaczy, że na platformę iOS nie powstają i nie powstawały fajne gry. Nie są to jedynie pozycje typu casual. W App Store pojawiają się dobre wyścigi samochodów,

gry przygodowe czy strzelanki, także te klasyczne – arcade. Potrafię w nie grać czasami dłużej niż w niejedną grę na PS4. Jeśli nie będziemy mierzyli gier na platformę iOS tą samą miarą co gier na PS4 czy Xboksa, to okaże się, że jest tam naprawdę dużo dobrych tytułów. Za większość trzeba płacić nie raz po kilkadziesiąt złotych, a inne są dostępne w znienawidzonym przeze mnie modelu freemium. Większość dotąd nie wychodziła w wersji na Apple TV, nie wspominając już o Macu. Apple Arcade rozwiązuje wszystkie te bóle i problemy.

Jedna platforma do grania na właściwie każdym urządzeniu Apple, od iPhone'a przez iPada, najnowszego iPoda touch, Apple TV HD i 4K po komputery Mac – i wszystko to w abonamencie w cenie porównywalnej z ceną jednej dobrej gry dla iOS. Dla przykładu popularne i piękne, choć nie oszukujmy się, bardzo proste gry jak Alto's Adventure z 2015 roku czy jej kontynuacja Alto's Odyssey kosztują 23,99 zł, a więc niemal tyle, ile miesięczny abonament w Apple Arcade. Na starcie usługi w Apple Arcade znalazło się ponad 70 gier.

Ja sam odszukałem już kilka, w które gram z przyjemnością i których przejście zajmie mi przynajmniej kilka miesięcy. Są wśród nich gry przygodowe, jak choćby „Oceanhorn 2” (na tę grę czekaliśmy z synami przez kilka lat), „Spaceland” czy „Overland”, strategiczno-logiczne jak „Operator 41”, platformówki jak choćby „Projection” oraz casualowe jak „Assemble” czy „Mini Motorways”. To tylko kilka z tytułów, za które musiałbym zapłacić normalnie tyle, ile za przynajmniej pół roku abonamentu Apple Arcade, a to jedynie kilka z gier, w które miałem okazję zagrać. Przy stałym abonamencie możemy zapomnieć o grach freemium, żądających od nas dodatkowej opłaty czy wyświetlających reklamy. Jestem zdania, że Apple Arcade przywróci grom mobilnym dawny czar, który przysł wraz z mikropłatnościami i reklamami.

Jedyne, do czego mogę się przyczepić, to brak w ofercie tytułów już dostępnych w sklepie

Oczywiście pomysł na usługę z grami czy szerzej z aplikacjami w abonamencie nie jest niczym nowym. Wspomnieć tutaj muszę choćby o usłudze Setapp, z której korzystam od kilku lat, a w ramach której oferowanych jest już grubo ponad sto aplikacji dla Maca. Apple oczywiście ma zdecydowanie większy zasięg, biorąc pod uwagę, ile iPhone'ów i iPadów jest na rynku (nie licząc komputerów Mac czy przystawek Apple TV), a to dla twórców gier jest obietnicą naprawdę dużych zysków. Obecność gry w Apple Arcade to nie tylko profity, ale także bardzo dobra promocja gry. Jedyne, do czego mogę się przyczepić, to brak w ofercie tytułów już dostępnych w sklepie oraz ekskluzywność, która może być dla popularności tej usłu-

gi zwłaszcza wśród deweloperów pewnym ograniczeniem. Gry, które pojawiają się w Apple Arcade, nie mogą być dostępne na konkurencyjnych platformach mobilnych, czyli na Androidzie. To z tym prawdopodobnie związany jest brak starszych, ale jakże popularnych tytułów, jak choćby Monument Valley czy wspomniane już Alto's Adventure i Alto's Odyssey. Z drugiej jednak strony to wciąż użytkownicy iPhone'ów i iPadów chętniej kupują gry w sklepie niż użytkownicy urządzeń z systemem Android, a konkurencyjna usługa od Google wystartuje na razie jedynie w USA.

Apple Arcade może być też dla Apple zdecydowanie bardziej dochodowym biznesem niż usługa Apple TV+. Przede wszystkim produkcje telewizyjne kosztują krocie, wiadomo, że Apple wydaje na nie majątek, a cena za miesięczny dostęp będzie taka sama jak w przypadku Apple Arcade. Co więcej wszyscy, którzy kupią sobie nowe urządzenie Apple, np. iPhone'a, iPada, Maca czy Apple TV, dostęp na rok do Apple TV+ otrzymają za darmo. Tymczasem wszystkie serie dostępne na starcie w tej usłudze będzie można obejrzeć w tydzień, a przynajmniej w miesiąc, a przejście nawet połowy z tych obecnie dostępnych ponad 70 gier, jak już wspomniałem, może zająć wiele miesięcy, a nowe atrakcyjne tytuły mają pojawiać się w Apple Arcade co tydzień.

Sądzę, że Apple Arcade zaskarbi sobie serce wielu użytkowników iPhone'ów i iPadów – przede wszystkim tych urządzeń, granie na Macu czy Apple TV będzie, moim zdaniem, niejako dodatkiem, choć już teraz są tytuły (wspomniane Oceanhorn), w które lepiej grać mi się za pomocą pada na Apple TV (podejrzewam, że ta gra prędzej czy później pojawi się także w wersji dla Playstation 4). Uważam, że po Apple Music, Apple Arcade będzie drugą najbardziej popularną usługą w portfolio firmy z Cupertino. Tak naprawdę nie ma ona obecnie realnej konkurencji.



Mini Motorways

Krystian Kozerański



Wśród produkcji dostępnych w Apple Arcade znaleźć można wiele gier tzw. casualowych, w które gra się zwykle dla zabicia czasu, np. jadąc pociągami, autobusem, tramwajem czy metrem, albo jako pasażer samochodu, w godzinach szczytu, kiedy wszystkie pojazdy stoją w korkach. Wydaje się, że nie ma nic lepszego na tę okazję niż najnowsza gra „Mini Motorways” ze studia Dinosaur Polo Club, znanego z podobnej gry dla iOS - „Mini Metro”.



Nie jest ważne, jak szybko produkt z fabryki zostanie dostarczony do mieszkania, ważne jest to, by w zakładzie było wystarczająco dużo miejsca magazynowego, by produkcja nie stanęła. Zadaniem gracza jest budowanie dróg

W „Mini Motorways” wcielamy się w miejskiego planistę, odpowiedzialnego za drogi. Te muszą łączyć miejsca pracy z domami w tych samych kolorach. Nie jest ważne, jak szybko produkt z fabryki zostanie dostarczony do mieszkania, ważne jest to, by w zakładzie

było wystarczająco dużo miejsca magazynowego, by produkcja nie stanęła. Zadaniem gracza jest budowanie dróg w ten sposób, by samochody z domów mieszkalnych docierały na czas do fabryki i odbierały wytwarzane tam produkty.

Na początku zadanie wydaje się proste, jednak w miarę rozrostu osiedla, w którym domy i nowe fabryki stawiane są w sposób przypadkowy, robi się coraz trudniej. Ulice korkują się, a trasy dojazdu się wydłużają. Rzutniem mogą być tutaj autostrady i sygnalizacja świetlna. Na każdy tydzień gracz otrzymuje odpowiednią pulę jednostek budowlanych (swe go rodzaju waluta), a dodatkowo także albo kolejne tego typu jednostki, albo sygnalizację świetlną, most lub autostradę - te dwie ostatnie konstrukcje także wymagają jednostek drogowych, bez nich nie można ich

zbudować. Dość szybko zaczyna ich brakować, kiedy nagle nowe domy pojawiają się za rzeką lub w znacznej odległości, albo trzeba wytyczyć objazd, skrót czy inny, szybszy sposób dotarcia z domu do fabryki w tym samym kolorze.

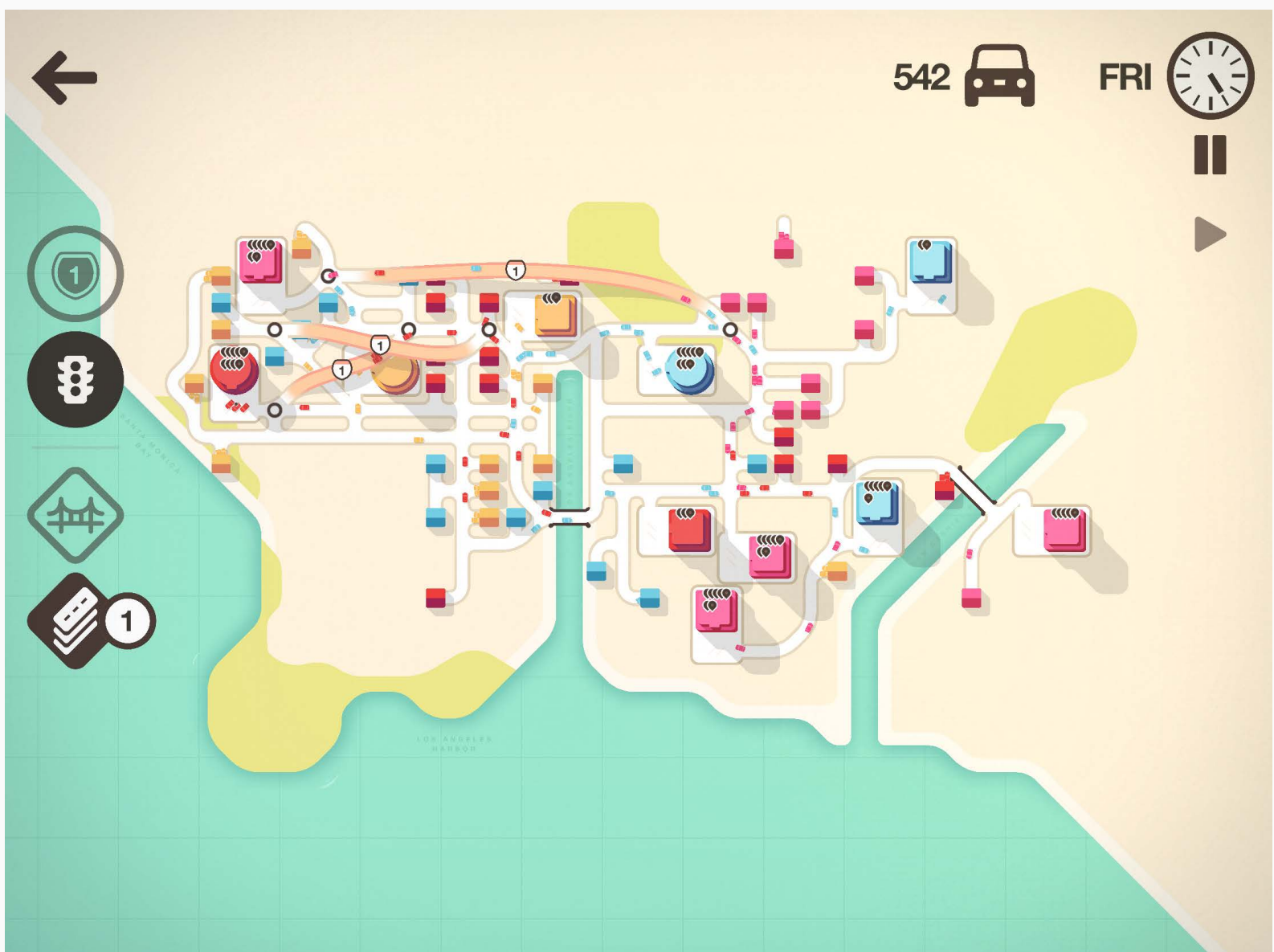
Ścieżka dźwiękowa, choć równie prosta, jest także bardzo przyjemna. Sterowanie jest równie banalnie proste.

Wszystko przedstawione jest w prosty, bardzo umowny sposób. Całość jednak przykuwa wzrok. Ścieżka dźwiękowa, choć równie pro-

sta, jest także bardzo przyjemna. Sterowanie jest równie banalnie proste. Stuknięcie w ekran przełącza nas pomiędzy widokiem ogólnym, stale oddalającym się wraz z rozrostem miasta, a widokiem szczegółowym, w którym budujemy lub niszczymy drogi, autostrady lub mosty (odzyskując w ten sposób jednostki budowlane).

„Mini Motorways”, jak wiele podobnych prostych gier, potrafi wciągnąć na wiele godzin. I choć czas w tej grze płynie znacznie szybciej (tydzień to kilka minut), to i przy niej samej można w mgnieniu oka stracić kilka godzin.

Szczerze polecam!



Oceanhorn 2: Knights of the Old Realm



Krystian Kozerański



O „Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas” pisałem na MyApple wielokrotnie. To jedna z najlepszych – moim zdaniem – gier przygodowych, jakie powstały. Inspirowana klasyką (Legend of Zelda) gra powstała w wersji dla iOS, macOS, tvOS, Android, PS4, Xbox One, Windows i Nintendo Switch. Gracz wcielał się tam w postać chłopca, który starając się rozwiązać zagadkę zaginięcia swojego ojca, musi pokonać żyjące w oceanie bestie, w tym tytułowego potwora - Oceanhorn. Akcja gry rozgrywała się na wyspach archipelagu powstałego po upadku i pochłonięciu przez wody oceanu królestwa Arkadii. „Oceanhorn 2: Knights of the Old Realm” to prequel tej historii, bo przedstawia wydarzenia o tysiąc lat wcześniejsze.



Tak jak w pierwszej części, znajdzie na swojej drodze gliniane naczynia, w których kryć się będą m.in. paczki z energią, oraz monety, amunicję do tej czy innej broni

Królestwo Arkadii najeżdża armia złego czarodzieja Mesmerotha. Bohater rusza do walki w towarzystwie Trin, córki Archimedesesa, wodza Arkadii, oraz humanoidalnego robota o imieniu Gen, który kojarzyć się może trochę z C3PO z sagi „Gwiezdne Wojny”. Musi on nie tylko walczyć z siłami Mesmerotha, w tym z supersilnymi bossami, ale i zjednoczyć różne nacje i rasy – ludzi, Owrusów (ludzi-ptaków) i wodnych Gillfolków. Podczas gry będzie on więc

zarówno walczył, jak i zbierał różne przedmioty, przeszukiwał osady, lasy czy jaskinie. Tak jak w pierwszej części, znajdzie na swojej drodze gliniane naczynia, w których kryć się będą m.in. paczki z energią, oraz monety, amunicję do tej czy innej broni, a także skrzynie. W tych ostatnich ukryte są większe skarby (zwykle przeliczane od razu na momenty) i klucze otwierające przejścia do kolejnych miejsc w grze. Wspomnieć wypada o pojawieniu się nowej broni, pistoletu miotającego magiczne pociski.

Gra ma wyraźnie lepszą grafikę od swojej poprzedniczki. Nie jest to rzut izometryczny, jak w pierwszej części, a widok 3D – kamera znajduje się obok gracza i można nią niemal dowolnie sterować. Na iPadzie bądź iPhone'ie robi się to, przesuując lewym kciukiem po ekranie. Prawym obsługuje się sterowanie

samym bohaterem. Świat widziany z tej perspektywy wygląda bajecznie, choć oczywiście nie ma tutaj mowy o jakimś super realizmie jak z najnowszych dużych konsol. Ważne jest jednak to, że produkcja ta narysowana jest z takim wdziękiem, że pobudza wyobraźnię i gra się w nią naprawdę przyjemnie.

...gra zdecydowanie bardziej nadaje się do sterowania za pomocą kontrolera i nie ukrywam, że przyjemniej mi się w nią gra na Apple TV

Według mnie gra zdecydowanie bardziej nadaje się do sterowania za pomocą kontrolera i nie ukrywam, że przyjemniej mi się w nią gra

na Apple TV, choć na iPadzie czy iPhone'ie wygląda równie wspaniale i daje dużo radości. Na tych urządzeniach zresztą gram w nią częściej - iPhone'a mam zawsze przy sobie, a Apple TV podłączone jest do telewizora, z którego korzystać chce także reszta rodziny (zwłaszcza moi synowie).

Jak na razie to dla mnie najlepsza pozycja dostępna w Apple Arcade. Nie jest to na pewno gra typu casual, a klasyczna gra przygodowa z elementami zręcznościowymi (walka z siłami Mesmerotha i potężnymi bossami). Już dla niej samej choćby warto skusić się na testowy, bezpłatny miesiąc subskrypcji w Apple Arcade.

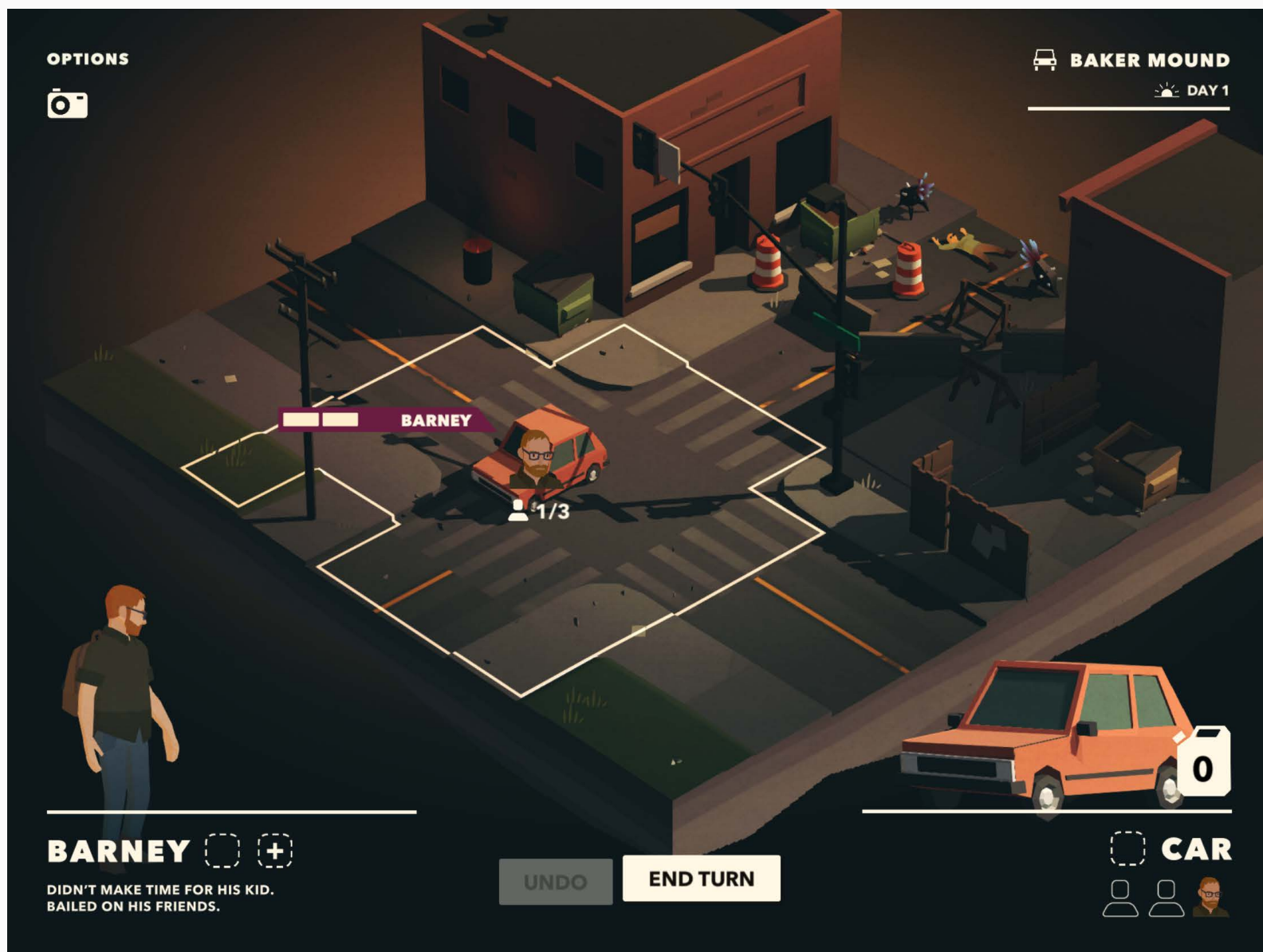


Overland

Krystian Kozerański



Jednym z najmroczniejszych i najciekawszych według mnie tytułów dostępnych obecnie w Apple Arcade jest „Overland”. To swego rodzaju amerykańska opowieść drogi, w której grupa często przypadkowych osób przemierza samochodem Stany Zjednoczone, a raczej to, co z nich zostało. „Overland” jest bowiem grą utrzymaną w klimacie postapokaliptycznym.



Ważne jest więc opracowanie odpowiedniego planu, tak by nikt nie został ranny, a tym bardziej nie zginął.

Droga przez zrujnowane miasta i miasteczka nie jest łatwa i ma swój określony cel – poszukiwanie jedzenia, leków, części zamiennych do samochodu, a przede wszystkim paliwa. Wszystko to znaleźć można w kubłach na śmieci, wrakach pojazdów czy różnego rodzaju skrzyniach i ruinach. Miasteczka, do których przyjeżdżają bohaterowie, nie są jednak opuszczone. Gdzieś tam można jeszcze spotkać tamtejszych, czasem taka osoba dołączy do drużyny, jeśli w samochodzie jest jeszcze dla niej miejsce. Częściej jednak podróżnicy staną twarzą w twarz w drapieżnymi stworami, które zamieszkały w ruinach ludzkiej cywilizacji.

„Overland” to strategia turowa, gracz wykonuje ruchy poszczególnymi członkami drużyny, a następnie inicjatywę przejmują zamieszkujące ruiny potwory. Ważne jest więc opracowanie odpowiedniego planu, tak by nikt nie został ranny, a tym bardziej nie zginął. Na tym jednak nie koniec strategii. Każde kolejne osiedle czy miasteczko to potencjalnie inny łup: leki, pożywienie, paliwo. Gracz musi za każdym razem decydować, dokąd się udać, co w danej chwili jest bardziej potrzebne.

Gra wciąga swoim niesamowitym, mrocznym klimatem, tak jak droga, która wiedzie w nieznane w tym postapokaliptycznym świecie.



Projection: First Light

Krystian Kozerański



Ciemnych i mrocznych gier platformowych, w których bohater widziany jest niejako z profilu, jest w App Store sporo. Jedną z najlepszych jest bez wątpienia „Limbo”. W usłudze Apple Arcade dostępna jest też gra, która jednoznacznie kojarzy się z tamtym tytułem. Mamy tu widok z boku, mamy mrok oraz grę światła i cieni. Mowa o „Projection: First Light”, w którym to właśnie ta gra światła i cieni ma szczególne znaczenie.



Zamiast zdehumanizowanego świata maszyn, mamy tutaj subtelny i tajemniczy świat cieni.

Bohaterką „Projection: First Light” jest mała dziewczynka imieniem Greta, żyjąca w świecie lalek cieniowych. Ucieka ona z domu, po tym jak dostała szlaban. W lesie, w którym się zgubiła, odkrywa gmach teatru światła i cieni, i to tam dzieje się przynajmniej część akcji tej bardzo klimatycznej gry.

Zadaniem gracza jest oczywiście dotarcie jak najdalej, przeskakując przeszkody, ale przede wszystkim wykorzystując cienie rzucane przez różne źródła światła. W tym teatrze światłocieni bohaterka może wykorzy-

stywać je tak, jak inne platformy. Gracz steruje więc nie tylko nią, ale i świetlikami czy platformami, które należy ułożyć w taki sposób, by rzucane przez nie cienie stworzyły bezpieczne przejście dalej.

Podobieństwa z Limbo są oczywiste, jednak choć „Projection” ma równie mroczny klimat, to nie tak złowrogi i przerażający. Zamiast zdehumanizowanego świata maszyn, mamy tutaj subtelny i tajemniczy świat cieni. W „Projection: First Light” Greta prowadzi gracza przez historię i świat tzw. lalek cieniowych, od indonezyjskich Wayang, przez lalki chińskiego i tureckiego (Karagöz) teatru cieni, po te europejskie.

Piękna grafika, świetny mroczny klimat i bardzo dobra ścieżka dźwiękowa zapewniają naprawdę znakomitą zabawę i bardzo przyjemne doznania



Spaceland

Krystian Kozerański



Wśród gier dostępnych w Apple Arcade nie mogło zabraknąć także kosmicznej strzelanki połączonej z turową grą RPG. Taką właśnie grą jest „Spaceland”. Fabuła jest dość prosta i nawiązuje choćby do pierwszych dwóch filmów z serii „Obcy”. Z bazy znajdującej się na dalekiej planecie wysłany zostaje sygnał ostrzegawczy (niczym ze statku w filmie „Obcy, ósmy pasażer Nostromo”), który odbiera drużyna gwiazdnych strażników. Po ich wylądowaniu okazuje się, że cała baza opanowana jest przez obce formy życia. Zadaniem gracza jest jej oczyszczenie i uratowanie nielicznych żywych jeszcze członków jej załogi.



Jedyne, do czego mógłbym się przyczepić, to trochę zbyt długie dialogi pomiędzy każdą z misji.

Gracz steruje członkami zespołu gwiazdnych strażników, z których każdy cechuje się inną liczbą punktów ruchu oraz inną bronią. Należy więc umiejętnie wykorzystywać ich zdolności (np. inżyniera) oraz ekwipunek przy spotkaniu z różnymi potworami. Te ostatnie także są różne. Jedne są słabe, można wysłać je na kosmiczny tamten świat jednym strzałem, inne mają zdecydowanie grubszą skórę, a jeszcze inne mają słabe punkty (np. nieosłonięty pancerzem grzbiet). Każdy z budynków bazy to osobny poziom. Te zaś robią się coraz trudniejsze.

Pierwsze poziomy przechodzi się szybko, w kolejnych napotkani obcy nie są już łatwi do pokonania, a więc gra wciąga znacznie bardziej.

Gra ma ładną grafikę w rzucie izometrycznym, właściwie klasyczną dla tego gatunku. Sterowanie jest równie proste, wystarczy zaznaczyć członka drużyny i wybrać jedno z podświetlonych miejsc, w które ma się on przemieścić lub w które ma strzelić, jeśli na danym polu znajduje się przeciwnik. „Spaceland” klimatem przypomina mi trochę „Space Marshalls”, dostępne od dawna w App Store.

Jedyne, do czego mógłbym się przyczepić, to trochę zbyt długie dialogi pomiędzy każdą z misji. W tego typu grach fabuła naprawdę ma drugorzędne znaczenie. Nie interesują mnie specjalnie opowiadane przez bohaterów historie, zwłaszcza że nie jest to arcydzieło literatury SF, po prostu chcę jak najszybciej wziąć na cel kolejnego potwora.



