

MyApple
magazyn

10





-10%

skorzystaj z rabatu
użyj kodu:

magazyn



**MyApple
Poleca**

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE



MyApple

magazyn

Nr 10/2019 (43)

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

Skład redakcji:

Redaktor Naczelny:
Krystian Kozerański

Redaktorzy:
Jacek Zięba, Grzegorz Świątek, Bartek Mazurek, Michał Mastowski, Marek Gawryłowicz, Jacek Swoboda

Korekta
Agnieszka Kozerańska, Marcin Latosiński

Layout, skład, aplikacja:


Ideaconcept.pl

Dominik Kowalski, Adrian Urbanek, Michał Gapiński

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

No i mamy koniec roku 2019. Wbrew temu, co piszą liczne amerykańskie serwisy, gazety i magazyny, nie jest to jednak koniec dekady. Dlaczego Amerykanie błędnie liczą dekady, wieki i tysiąclecia, tak jakby istniał rok zerowy, nie wiedzą pewnie oni sami (szerzej zastanawiam się nad tym w tekście „Pluskwa nie tylko milenijna”). Wracając jednak do mijającego właśnie roku. Dla użytkowników produktów Apple był on na pewno ciekawy, pełen ważnych premier sprzętowych (nowe iPady, iPhone'y 11, nowy zegarek Apple Watch, nowy 15-calowy MacBook Pro, nowe słuchawki AirPods Pro i nowy Mac Pro). Pojawiły się też nowe wersje systemów operacyjnych iOS, macOS, watchOS i tvOS, czy jakże ważne nowe usługi jak Apple Arcade i Apple TV+.

Na pewno więc nie będzie zaskoczeniem to, że w niniejszym numerze znajdziecie teksty będące podsumowaniem mijającego roku czy prognozami na rok 2020. Są też artykuły poświęcone usłudze Apple TV+ (wbrew popularnym ocenom, że Apple TV+ jest porażką, uważam, że na takie oceny jest zdecydowanie za wcześnie) czy słuchawkom AirPods Pro.

W imieniu całej redakcji życzę Wam drodzy czytelnicy szczęśliwego Nowego Roku. Oby był lepszy od mijającego.

Krzysztof Kozerawski
MyApple Magazyn

Wspaniały to był rok

Nie zapomnę go nigdy... 5

Pluskwa

nie tylko milenijna 10

Najciekawsze premiery gier

w App Store - podsumowanie 2019 roku 13

Apple TV+

po miesiącu korzystania 19

Subiektywnie

o serialach z Apple TV+ 24

AirPods

– kolejny miliardowy biznes Apple 27

Technologiczne trendy

w nadchodzącym roku 31

Hazel - praktyczny przewodnik

Marek Telecki 35

Triode dla macOS, iOS i tvOS

- internetowe radio, którego można słuchać 38

Wspaniały to był rok.

Nie zapomnę go nigdy . . .



Jacek Swoboda

Tytułowym cytatem ze słynnego filmu z życzeniami noworocznymi, który robi furorę na YouTube, chciałbym spuentować 2019 rok – czas, jaki spędziłem ze sprzętem, oprogramowaniem i usługami Apple. Zastanawiam się tylko, czy faktycznie był taki niezapomniany? Czy wywołał on we mnie na tyle silne emocje, aby nie wymazać go z pamięci, jak Apple motylkową klawiaturę w nowych szesnastocalowych MacBookach? Spróbuję przebrnąć przez ostatnie 365 dni i odpowiedzieć sobie na pytanie, czy to Apple było moim numerem jeden na technologicznej liście wydarzeń...?

Postanowiłem, że moim punktem odniesienia będzie sekcja „Newsroom” ze strony Apple. Skoro dział PR wysilił się, żeby konkretne informacje były promowane w mediach, muszą być one na tyle istotne, żeby zapadły w pamięć. Przejdę zatem wspomnieniami przez cały 2019 rok, miesiąc po miesiącu, i odwołam się do tych, które wywołują u mnie najwięcej emocji.

W drugim miesiącu Apple chwalił się najlepszymi zdjęciami wykonanymi za pomocą iPhone’a w różnych lokacjach na całym świecie. Co by nie mówić, zebrane fotografie robią wrażenie.

Styczeń

Początek 2019 roku najbardziej zaniepokoił mnie informacją o dostępności pakietu Microsoft Office 365 w Mac App Store. Z jednej strony nic wielkiego, wszak pakiet od producenta Windowsa już od dłuższego czasu możemy uruchomić na Macu, ale z drugiej strony trochę „piekło zamarzło”. Dwie wydawałoby się całkowicie konkurencyjne firmy jednak potrafią się dogadać. Mnie jako konsumenta bardzo to cieszy. Próbowiałem wiele razy przesiąść się na pakiet biurowy Apple, ale chociażby ze względu na wytyczne polskich uczelni jest to praktycznie niemożliwe... Środowisko korporacyjne również jest wymurowane produktami Microsoft. Tym samym każda dodatkowa integracja ma u mnie dużego plusa i całkowite poparcie. Jedni będą hejtować, a drudzy, w tym ja, przyjmą z otwartymi rękami.

Luty

W drugim miesiącu Apple chwalił się najlepszymi zdjęciami wykonanymi za pomocą iPhone’a w różnych lokacjach na całym świecie. Co by nie mówić, zebrane fotografie robią wrażenie. Mam niestety mieszane uczucia co do wyścigu: „który smartfon robi najlepsze zdjęcia”, a co do którego skojarzeniami ma odnosić się wspomniany wpis. Obecnie praktycznie wszystkie flagowce wyposażone są w aparaty i oprogramowanie, które jeszcze kilkanaście lat temu nikomu się nie śniły. Nie zapominajmy jednak, że wciąż to osoba wykonująca dane zdjęcie i jej pomysł stanowią główny fundament sukcesu danej fotografii. Zwykłe zdjęcie zrobione od niechcienia, wykonane nawet z wykorzystaniem najnowszego iPhone’a, nie dorówna poziomowi urzekającej fotografii reporterskiej uchwyconej w dobrym momencie nawet i kilkuletnim telefonem Apple. Wciąż wierzę w hasło, że to człowiek robi zdjęcia, a nie aparat, i do wszystkich PR-owych zdjęć wykonanych najnowszym modelem iPhone’a podchodzę z dużą rezerwą. Nie zaliczam się do osób, które są w stanie zmienić roczny telefon tylko dlatego, że nowy model robi „lepsze” zdjęcia. Wierząc w ideologię „zero waste”, uważam, że ubiegłoroczny aparat dalej będzie robił dobre zdjęcia - które jeszcze 12 miesięcy wcześniej traktowaliśmy jako wyznacznik.

Marzec

Zamknięciu pierwszego kwartału towarzyszyła konferencja „It's Show Time”. Wydarzenie to w głównej mierze poświęcone było nowym usługom: Apple News+, Apple Arcade, Apple TV+ oraz karcie kredytowej Apple Card. Niestety z perspektywy użytkownika z Polski nie za wiele mogłem się nacieszyć bujnymi obietnicami firmy Tima Cooka. Tak naprawdę dostaniemy jedynie ułamek funkcji, jakie będą dostępne w USA. Oczywiście zapłacimy za to tyle samo, co za pełnowarto-

ściowy produkt, ale do tego Apple zdążyło nas już przyzwyczaić. Naprawdę jest to przykre, że wciąż nie możemy liczyć na polską Siri, Apple Store, podpowiadanie słów i zwrotów w polskiej klawiaturze oraz wiele innych funkcji, które dostają użytkownicy innych krajów, płacąc za telefon dokładnie takie same pieniądze. Marzec to również premiera nowych Air Podsów, które – jako jedną z najważniejszych rzeczy – otrzymały wsparcie dla etui do bezprzewodowego ładowania. Tak - „wsparcie”, bo za tę przyjemność trzeba dopłacić dodatkowe 200 zł względem tego samego modelu ze standardowym etui ładowanym z portu Lightning. Wypadałoby jeszcze wspomnieć o odświeżeniu linii iPadów Air oraz mini, a także iMaców z procesorami Intela dziewiątej generacji. Premiery sprzętowe spadły jednak na dalszy plan. W marcu to nowe usługi miały stanowić temat numer jeden.

Kwiecień

Miesiąc po marcowych premierach nie obfitował w spektakularne nowinki, o jakich chciałbym wspomnieć. Odwołałbym się do tematu recyklingu starych urządzeń Apple. O ile robot rozkładający iPhone’a na części pierwsze robi piorunujące wrażenie na filmach promocyjnych, to tak naprawdę według mnie główną cechą sprzętu Apple jest jego długi „cykl życia”. Bardzo często iPhone’y „wędrują” w rodzinie pomiędzy kolejnymi użytkownikami, bo wymieniając jedynie baterie, mamy sprzęt, który może służyć dobrych kilka lat. Niestety musimy przyjąć do wiadomości, że skończyły się czasy, kiedy to sami mogliśmy dołożyć np. kości RAM czy podmienić dysk na większy w komputerach Apple. W parze z miniaturyzacją idzie brak możliwości wykonania jakiegokolwiek naprawy czy modyfikacji w domowym zaciszu. Jeżeli dany sprzęt przestanie działać, czeka go już wyłącznie droga do wspomnianego recyklingu...

Maj

8-rdzeniowy MacBook Pro zaprezentowany w maju jest niczym względem powstającego jak Fenix z popiołów odświeżonego iPoda Touch. Nie wiem, czy jest wielu szaleńców, którzy wybiorą go zamiast iPhone’a, ale w moim przypadku to urządzenie sprawiło, że wróciłem wspomnieniami do czasów, w których o iPhone jeszcze nikt nie myślał, a mobilnym sprzętem Apple były właśnie iPody z charakterystycznymi białymi słuchawkami. Strasznie chciałbym zobaczyć, jak obecnie mogłoby wyglądać np. taki iPod Nano szóstej generacji ze wsparciem dla Apple Music, Podcastów, AudioBooków itp. Są chwile, kiedy człowiek chce się odciąć od natłoku informacji płynącego z iPhone’a. Może to właśnie nowe wersje iPodów mogłyby przyjść tutaj z pomocą i pozwolić cieszyć się rozrywką nieprzerywaną np. powiadomieniami o nowej aktualizacji czekającej w lampce nocnej...

Czerwiec

Miesiąc konferencji WWDC 2019, która została otwarta prezentacją skupiającą się głównie na zapowiedziach nowych systemów operacyjnych: macOS Catalina, iOS 13, iPadOS, watchOS 6, tvOS 13 oraz na odświeżeniu linii Mac Pro wraz z dodaniem do niej monitora Apple Pro Display XDR (swoją drogą XDR mogłoby startować w konkursie na młodzieżowe słowo roku). Najbardziej ucieszyła mnie wiadomość o rozwoju systemu dla iPada, bo klasyczny iOS skalowany do większych ekranów miejscami tracił sens. Mam nadzieję, że iPad pójdzie w kierunku Microsoft Surface Pro X, a jego system podobnie jak Windows na architekturę ARM zbliży się maksymalnie do desktopowego odpowiednika. Im więcej macOS w iPadOS, tym większe zastosowanie będzie mógł znaleźć. Nowemu Macowi Pro poświęcę więcej miejsca w sekcji grudniowej, bo warto się odnieść do poznanych niedawno cen, które nadają dodatkowej pikanterii temu modelowi.

Być może „alternatywka” korzysta z nich zdecydowanie częściej, a ja dałem się teraz poznać jako niezły „dzban”, ale podsumuję to tylko słowem „xD”. „Are you getting it?”

Lipiec

Nie mógłbym pominąć tak „istotnego” faktu jak World Emoji Day. Nie wiem, czy tylko mnie śmieszą nowe ikonki na liście zmian kolejnych edycji systemu iOS? Wiem, że to trochę malkontenckie narzekanie, ale przywiązywanie tak wielkiej wagi do pisma obrazkowego nie jest czymś, co mój wewnętrzny technologiczny geek chciałby oglądać na konferencjach. Animowane kurczaki i gadające nosorożce są trochę jak systemy automatycznego parkowania w samochodach. Bawisz się nimi tuż po zakupie i kiedy chcesz zaimponować sąsiadowi, prezentując swój nowy gadżet. Być może „alternatywka” korzysta z nich zdecydowanie częściej, a ja dałem się teraz poznać jako niezły „dzban”, ale podsumuję to tylko słowem „xD”. „Are you getting it?”, jak mawiał Steve Jobs podczas prezentacji pierwszego iPhone’a. Tak jak młodzieżowe słowa roku wydają się być gdzieś poza moimi horyzontami, tak może być i w przypadku emoji, niemniej jednak zostaną przy zdaniu, że to bardziej trzeciorzędny dodatek niż powód do aktualizacji systemu. Zmieniając temat na bliższy mojemu sercu - w lipcu poznaliśmy również odświeżone wersje MacBooka Air oraz MacBooka Pro, które niestety wywindowały ceny najtańszego przenośnego komputera Apple do kwoty 5,5 tysiąca złotych.

Sierpień

Wakacyjny sezon ogórkowy dał się odczuć w sierpniu, jedyny news, na który zwróciłem uwagę, to zwiększenie i usprawnienie polityki prywatności w Siri. Pomimo że asystent głosowy od Apple w Polsce ma się jak użytkownik Linuxa w Starbucksie (no wiecie, sojowe latte źle prezentuje się na tle czarnej konsoli :)), to cieszy fakt, że temat prywatności jest stale drażniony przez Apple. Szczególnie po odkrytej aferze z systemem Pegasus, którym szpiegowani byli (i pewnie nadal są) użytkownicy zarówno Androida, jak i iOS. Mit o całkowitym bezpieczeństwie iPhone’ów trzeba wrzucić między bajki. Na szczęście wszelkie nowe aktualizacje łatające dziury w oprogramowaniu rozchodzą się błyskawicznie, co znacząco zawęża możliwości przeprowadzenia skutecznego ataku.

Wrzesień

Dla wszystkich fanów marki Apple wrzesień był zdecydowanie miesiącem numer jeden. Konferencja prezentująca nowe iPhone’y zawsze budzi największe zainteresowanie. Poznaliśmy na niej: iPhone’a 11, iPhone’a 11 Pro, iPhone’a 11 Pro Max, Apple Watcha Series 5 oraz iPada 10.2”. Żadnych zginanych ekranów, całkowitego przejścia na USB-C, wsparcia dla sieci 5G czy ekranu bezramkowego pozbawionego notcha. Ot zachowawczo, jednak ze sporo większą wydajnością i topowymi aparatami w najwyższych modelach iPhone’a.

Październik

Ostatni kwartał rozpoczął się premierą nowej wersji słuchawek AirPods Pro. Ich główną cechą jest aktywna redukcja hałasu oraz znacząco lepsza jakość dźwięku niż w podstawowym wariantcie bez Pro w nazwie. Obydwa modele cechują się wzorową integracją ze sprzętem Apple. Schody mogą zacząć się,

gdy korzystacie z różnych platform sprzętowych. Dla porównania, takie Sony WF-1000XM3 posiadają aplikację konfigurującą zarówno na iOS, jak i Androida, co znacząco rozszerza możliwość zastosowania. Sprawdza się złota zasada: jak wchodzisz w ekosystem Apple, ciężko będzie Ci z niego wyjść, bo jego prawdziwa siła tkwi w komplementarności.

Listopad

Chłodniejsze dni z pewnością zostały ogrzane atmosferą premiery nowego 16-calowego MacBooka Pro. Co mnie cieszy, to powrót do sprawdzonej klawiatury nożycowej, fizyczny klawisz ESC oraz wydzielenie Touch ID. Dźwięk towarzyszący szybkiemu pisaniu na wcześniejszym wariantcie motylkowym przyprawia mnie o dreszcze i pewnie niejednemu użytkownikowi ten specyficzny mechanizm nie raz zaciął się i był powodem wizyty w serwisie. Niestety musimy pogodzić się z tym, że tanio nie będzie, 12 tysięcy za podstawowy model to kwota, która nie u każdego przejdzie bez echa. Na otarcie łez pozostaje fakt, że dostaniemy „aż” 512 GB przestrzeni dyskowej, co jest nie lada wyczynem marketingu Apple i założę się, że rozważali bazowo 256 GB...

Grudzień

Miesiąc nagród „App of the Year” oraz „Game of the Year”. Docenione aplikacje to Spectre Camera dla iPhone’a, Flow by Moleskine dla iPada, Affinity Publisher dla macOS oraz The Explorers dla Apple TV. Wyróżnione gry to: „Sky: Children of the Light” dla iPhone’a, „Hyper Light Drifter” dla iPada, „GRIS” dla macOS, „Wonder Boy: The Dragon’s Trap” dla AppleTV oraz „Sayonara Wild Hearts” w platformie Apple Arcade. Osobiście kojarzę komplet wspomnianych aplikacji i ani jednej gry. To utwierdza mnie w przekonaniu, że jeszcze długo nie będę utożsamiał eko-

systemu Apple z konsolą do gier, natomiast aplikacje pokroju Affinity Publishera będą wciąż moim wyznacznikiem tego, jak powinny wyglądać nowoczesne i wysokiej jakości programy użytkowe. Ostatni miesiąc roku to również opublikowanie cen Maca Pro oraz monitora Apple Pro Display XDR. Na ten temat można by sporo napisać. Moje zdanie jest takie, że rząd wielkości cen zakupu (przypominam, że mówimy o kwotach od 28 tysięcy złotych do przeszło ćwierć miliona złotych) idzie w parze z grupą docelową odbiorców takich komputerów. Nie potrafię jedynie zrozumieć dziwnych decyzji w stylu 256 GB przestrzeni dyskowej w podstawowej konfiguracji oraz sprzedawania monitora bez żadnego systemu jego zamocowania (trzeba osobno dokupić stojak lub adapter VESA). Wyczuwam tutaj zagrywkę marketingową, która doskonale się sprzedaje, bo to temat wielu burzliwych dyskusji...

Podsumowując, mimo wielu wydarzeń w kalendarzu Apple, jakie odtworzyłem, przechodząc przez kolejne miesiące 2019 roku, raczej nie doszukałem się niczego niezapomnianego, czego powtórzenia życzyłbym sobie w kolejnym roku. Wręcz przeciwnie, chciałbym poczuć więcej świeżości i móc skorzystać z rozwiązań, do których mają dostęp użytkownicy innych krajów, a do których my Polacy wciąż stoimy w kolejce. Bardzo jestem ciekaw, czy Apple będzie chciało wrócić do budżetowych modeli, które będą bardziej przystępne dla ludzi zaczynających swoją przygodę z Apple? Co przyniesie nowy rok? Przekonamy się już wkrótce.



Pluskwa nie tylko milenijna



Krystian Kozerański

Pamiętacie tzw. „Milenijną pluskwę”, kiedy to komputery PC miały podobno odmówić posłuszeństwa w związku z błędem w wewnętrznych zegarach, które zapisywały lata w postaci dwóch ostatnich cyfr? Ostatecznie do kataklizmu nie doszło, aktualizacje systemów operacyjnych i oprogramowania rozwiązały problem. Cała sprawa z tzw. „Milenijną pluskwą” dała mi jednak do myślenia.

Termin ten — po angielsku brzmiący po prostu „millennium bug” — ukazywał zupełnie inny błąd, który nie ma i nie miał wpływu ani na komputery, ani tym bardziej na nasze życie, był i jest jednak znacznie szerszy, bo nie dotyczy jedynie przełomu tysiącleci. Ma też charakter zdecydowanie kulturowy, a nie techniczny. Przypomniały mi o nim ostatnie publikacje wielu amerykańskich magazynów, gazet codziennych czy popularnych serwisów technologicznych. W ostatnich tygodniach, jak grzyby po deszczu, zaczęły w nich pojawiać się podsumowania nie mijającego roku, ale dekady.

Zaraz, zaraz - pomyślałem, przecież obecna dekada kończy się dopiero 31 grudnia 2020 roku. Prawda? Czy nam się to podoba, czy nie, naszą erę umownie liczymy od narodzin Jezusa Chrystusa, który miał przyjść na świat w pierwszym roku naszej ery (1 r. n.e.). Nie było roku zerowego, który przecież nie mógłby być ani przed naszą erą, ani w naszej erze). Skoro zatem liczymy lata od pierwszego roku, a dekada ma lat dziesięć, to pierwsza dekada obejmuje lata 1 — 10 n.e., druga dekada lata 11 — 20 n.e., trzecia 21 — 30 n.e. itd. Analogicznie pierwszy wiek (przypominam, że wiek to 100 lat) rozpoczął się w roku pierwszym naszej ery, a zakończył w roku setnym. Drugi wiek to lata 101 - 200, trzeci to lata 201 - 300. Stąd wiek XX przypadał na lata 1901 - 2000 (rok 1900 był ostatnim rokiem wieku XIX), a drugie tysiąclecie na lata 1001 - 2000. Trzecie tysiąclecie i XXI wiek rozpoczęły się 1 stycznia roku 2001.

Wydaje mi się, że wie o tym niemal każdy w naszym kraju czy w Europie. Oczywiście zdarzają się wpadki, ale zwykle są one szybko korygowane czy krytykowane. Wiedzieli o tym także doskonale klasycy literatury SF, jak choćby Arthur C. Clarke, który napisał przecież „Odyseję kosmiczną 2001”, a nie 2000 (jak już wspominałem rok 2001 był pierwszym w XXI wieku).

Okazuje się jednak, że sprawa nie jest tak oczywista w przypadku mediów amerykańskich czy generalnie społeczeństwa amerykańskiego. Tam dość powszechnie za koniec XX wieku uznano właśnie rok 1999, a za początek wieku XXI i nowego milenium — rok 2000 (stąd „Millennium bug”). Dekady liczy się od roku o okrągłej liczbie, to dlatego właśnie w mediach amerykańskich pełno jest teraz podsumowań dekady. Wszystko to oczywiście błąd, bo gdyby liczyć w ten sposób, jak chcą tego Amerykanie, nieuchronnie Jezus urodziłby się w roku zerowym, a tego — jak już wspominałem — nie było.

Zwracałem uwagę na ten błąd wielu moim znajomym w USA, którzy zwykle wzruszali tylko ramionami, kiedy pokazywałem im, dlaczego ich liczenie dekad, wieków i tysiącleci jest błędne. Nawet kiedy przyznawali mi rację, że faktyczne coś jest na rzeczy, to dalej liczyli źle. Wydaje mi się, że wynika to z pozorowanego upraszczania - w USA wszystko musi być proste i łatwe do skojarzenia. Łatwiej skojarzyć zatem lata 20. z latami 1920 - 29, lata 30. z latami 1930 - 39 itd. Stąd moim zdaniem bierze się to błędne wyznaczanie dekad, a — idąc dalej — wieków i tysiącleci. To, co jest jednak w tym najciekawsze, to aspekt kulturowy. Nikt bowiem w USA nie zaprzęta sobie tym głowy i nawet jeśli przyznaje, że liczy źle, to tego nie zmienia. I tak już pewnie zostanie. Amerykanie będą dalej pierwsi na mecie dekady, za sprawą swojej, wynikającej z wygody, ignorancji. My na koniec dekady — zgodnej z naszym kalendarzem — musimy poczekać jeszcze rok.



P Ó U T



q



Najciekawsze premiery gier w App Store

Marek Gawryłowicz



2019 był bez wątpienia bardzo ciekawym rokiem dla osób lubiących grać na urządzeniach z systemem iOS. Apple wprowadziło bowiem do swojej oferty nową usługę - Apple Arcade - dającą nieograniczony dostęp do kilkudziesięciu gier typu premium (w tym wielu ekskluzywnych tytułów niedostępnych nigdzie indziej) w zamian za śmieszne niski (zwłaszcza jak na standardy tej firmy) miesięczny abonament. Atrakcyjna oferta skupiła na sobie uwagę większości użytkowników, spychając nowe produkcje pojawiające się w App Store na dalszy plan. Z tego powodu bardzo łatwo było przegapić wiele świetnych nowych gier dla iOS. W poniższym artykule postaram się przybliżyć Wam kilka z nich.

DRIFTER



Hyper Light Drifter

„Hyper Light Drifter” to bardzo dynamiczna zręcznościowa gra akcji z elementami RPG, rozgrywająca się w fantastycznym świecie stanowiącym mieszankę fantasy i science fiction. Wcielamy się w niej w bezimiennego podróżnika poszukującego lekarstwa na wyniszczającą go chorobę. Esencję rozgrywki stanowią tu starcia z przeciwnikami, które potrafią być czasem naprawdę trudne, intensywne i wymagające. System walki w „Hyper Light Drifter” nie wybacza błędów, za to nagradza refleks, cierpliwość i uważne studiowanie zachowania przeciwników. Z tego powodu, mimo iż twórcy gry jako swoje największe inspiracje podają serie „Diablo” i „The Legend of Zelda”, wielu graczy porównuje ją do innej serii znanej z wysokiego poziomu trudności - „Souls”.

Ważnym elementem „Hyper Light Drifter” jest też oprawa graficzna, stanowiąca świetny przykład tego, że gry wykorzystujące tzw. pixelart nie muszą zawsze wyglądać jak klony produkcji z lat osiemdziesiątych. Mimo iż „Hyper Light Drifter” pełnymi garściami czerpie inspiracje ze stylistyki gier 16-bitowych, to jednak posiada własny, wy-

razisty charakter, mogący przypaść do gustu nawet osobom nie lubiącym stylu retro. W połączeniu ze świetną ścieżką dźwiękową i ciekawie skonstruowanym światem nadaje to grze niezwykle klimat, wyróżniający ją na tle innych podobnych tytułów.

[Pobierz z AppStore.](#)



Gris

„Gris” to dwuwymiarowa platformówka z elementami gry logicznej, która od razu przykuwa uwagę przede wszystkim swoją nietuzinkową oprawą wizualną, przywodzącą na myśl artystyczny film animowany lub komiks. Bohaterką gry jest młoda kobieta, która trafia do ponurej, pozbawionej kolorów krainy. Początkowo kierowana przez nas postać ma bardzo ograniczony zestaw ruchów, jednak z czasem zdobywa nowe umiejętności, takie jak podwójny skok, zdolność pływania czy zamieniania się w kamień, pozwalające jej pokonywać coraz trudniejsze przeszkody. Wraz z postępami w grze stopniowo przywracamy też kolejne kolory otoczeniu. Warto mieć na uwadze, że „Gris” to stosunkowo łatwa gra,

stawiająca raczej na spokojną eksplorację jej fantastycznego świata i cieszenie oczu i uszu oprawą audiowizualną, a nie na trudne wyzwania. Oczywiście znajdziemy tu typowe dla platformówek elementy zręcznościowe, a także całkiem sporo różnego rodzaju zagadek, jednak nie powinny one sprawić kłopotu nawet mniej doświadczonym graczom. Jak większość artystycznych gier, „Gris” jest też dość krótka – ukończenie jej nie powinno nam zająć więcej niż 5-6 godzin.

[Pobierz z AppStore.](#)



Call of Duty: Mobile

Na przestrzeni jedenastu lat istnienia App Store firma Activision kilkakrotnie próbowała przenieść swoją popularną serię strzelanek „Call of Duty” na ekrany iPhone’ów i iPadów. Wszystkie poprzednie podejścia nie należały jednak do zbyt udanych, o czym świadczy chociażby to, iż firma zdecydowała się usunąć je ze sklepu. W minionym roku wreszcie udało się jej jednak stworzyć mobilną odstonę „Call of Duty”, która trafiła w gusta graczy. Zwycięska formuła okazała się być zaskakująco prosta – wystarczyło pomieścić ze sobą różne elementy z najpopularniejszych konsolowych części serii. Fani znajdą tu więc swoje ulubione mapy, bronie, postacie i tryby gry zapożyczone m.in. z „Modern Warfare” i „Black Ops”. Mechanika rozgryw-

ki również przypomina z grubsza konsolowe edycje, choć oczywiście doszlifowano ją nieco pod kątem urządzeń mobilnych. Na potrzeby wersji mobilnej powstał też specjalny tryb gry typu Battle Royale, luźno wzorowany na trybie Blackout z „Black Ops 4”, w którym może rywalizować ze sobą jednocześnie do 100 graczy.

[Pobierz z AppStore.](#)



Gwent: Wiedźmińska gra karciana

„Gwent” to kolekcjonerska karcianka osadzona w uniwersum znanym z książek i gier o wiedźminie Geralcie. Pierwotnie powstała ona jako minigra stanowiąca element popularnego RPG „Wiedźmin 3: Dziki Gon”, jednak z czasem stała się tak popularna wśród graczy, że firma CD Projekt Red zdecydowała się stworzyć na jej podstawie całkowicie odrębną produkcję. Nowa wersja jest bardziej rozbudowana od swojego pierwowzoru, zarówno pod względem zasad, jak i różnorodności dostępnych kart, dzięki czemu oferuje graczom znacznie więcej strategicznej głębi. Nadal pozostaje jednak dużo prostsza i bardziej dynamiczna od większości najpopularniejszych gier tego typu, takich jak „Magic: The Gathering” czy „Hearthstone”. W grze w „Gwinta” bierze udział dwóch graczy, którzy na przemian zagrywają karty przedstawiające różne postacie, potwory, przedmioty i wydarzenia z sagi o wiedźminie. Niektóre karty zdobywają dla nas punkty zwycięstwa, inne wpływają na sytuację na planszy (np. niszcząc karty w stawione przez przeciwnika lub przywracając te, które sami musieliśmy odrzucić), a jeszcze inne robią i to, i to. Celem gry jest zdobycie większej liczby punktów niż przeciwnik w dwóch z trzech kolejnych rund.

[Pobierz z AppStore.](#)



Layers of Fear

„Layers of Fear” polskiego studia Bloober Team to gra przygodowa osadzona w konwencji psychologicznego horroru. Wcielamy się w niej w malarza mieszkającego w wielkiej wiktoriańskiej posiadłości, który pracując nad swoim najnowszym dziełem, powoli odchodzi od zmysłów. Przemierzając puste korytarze, stopniowo coraz bardziej zanurzamy się w otchłań jego szaleństwa, jednocześnie odkrywając prawdę o wydarzeniach, które doprowadziły go do tego stanu. „Layers of Fear” reprezentuje nową szkołę gier przygodowych, stawiając na pierwszym miejscu klimat i nietypową formę narracji. Osadzenie w głównej roli bohatera powoli tracącego rozum dało twórcom ogromne pole do popisu w kwestii kreowania psychodelicznego świata gry, zbudowanego głównie z halucynacji napędzanych lękiem i traumą. W „Layers of Fear” gracz nigdy nie może być pewien, co wydarzy się za chwilę – co tworzy atmosferę ciągłego napięcia i niepokoju.

[Pobierz z AppStore.](#)

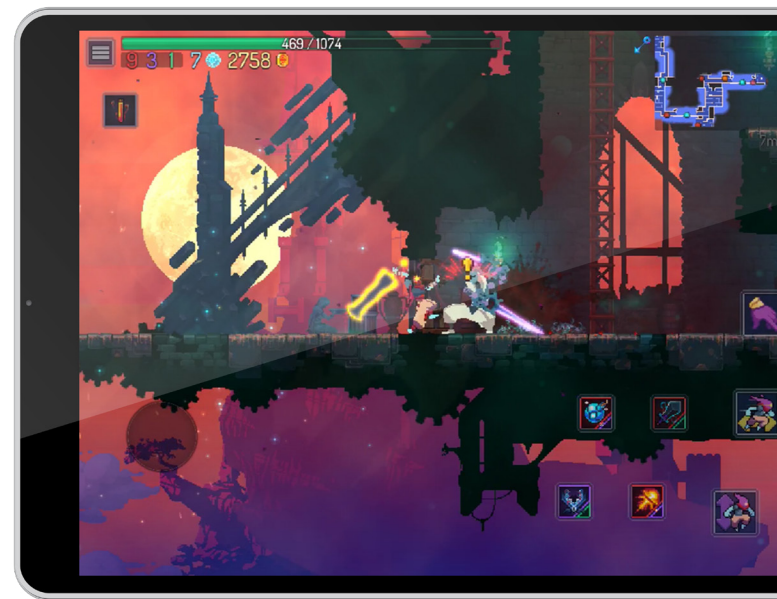


Dead Cells

Metroidvania to dość specyficzny podgatunek gier platformowych, w których zamiast szeregu poziomów przechodzonych w określonej kolejności znajdziemy sieć połączonych ze sobą lokacji, pozwalających graczom wybrać swoją własną drogę (choć niektóre ścieżki wymagają zwykle uprzedniego odblokowania określonych umiejętności). Roguelike to z kolei podgatunek gier RPG, którego typowe cechy to losowo generowany świat i zerowanie postępów gracza po każdej porażce. „Dead Cells” to całkiem ciekawa próba połączenia obu tych typów gier w jedną całość, określaną przez twórców mianem roguevanii.

Wcielamy się tu w istotę będącą wynikiem nieudanego eksperymentu alchemicznego, próbującą wydostać się ze swojego więzienia na dziwacznej wyspie, która nieustannie ewoluuje i zmienia się niczym żywy organizm (co w pomysłowy sposób wyjaśnia, dlaczego przy każdym kolejnym podejściu wygląda ona nieco inaczej). Na drodze do wolności stoją nam jednak liczne zastępy różnego rodzaju przeciwników, w tym rzecz jasna potężni bossowie. Gra jest całkiem wymagająca, więc trzeba się przygotować na to, iż na początku nasza postać będzie bardzo często ginąć, cofając nas tym samym do punktu wyjścia. Na szczęście w odróżnieniu od klasycznych roguelike'ów w „Dead Cells” nie tracimy całkowicie wszystkich postępów – nasza postać jest bowiem w stanie zachować niektóre spośród zdobytych po drodze ulepszeń, dzięki czemu kolejne podejścia stają się nieco łatwiejsze.

[Pobierz z AppStore.](#)



Journey

Gra „Journey” studia thatgamecompany przez siedem lat była dostępna wyłącznie na konsolach firmy Sony, dlatego też jej nagłe i niespodziewane pojawienie się w minionym roku w App Store stanowiło dla wielu osób spore (a przy tym bardzo pozytywne) zaskoczenie. Tytuł ten to dość nietypowa niezależ-

na produkcja o bardzo artystycznym charakterze, stawiająca przede wszystkim na klimat, specyficzną oprawę audiowizualną oraz ciekawą — choć skrajnie minimalistyczną — fabułę, opowiedzianą w taki sposób, by pozostawić graczom dużo miejsca na interpretację. W grze wcielamy się w postać wędrującą samotnie przez pustynię w kierunku majaczącej na horyzoncie góry. Zanim dotrzemy do celu, przyjdzie nam jednak zwiedzić wiele różnych lokacji i rozwiązać po drodze kilka zagadek środowiskowych. W trakcie gry możemy też czasem spotkać postacie kierowane przez innych graczy, które mogą pomóc nam w pokonywaniu kolejnych wyzwań.

[Pobierz z AppStore.](#)



Keep Talking and Nobody Explodes

Gry imprezowe, czyli takie projektowane z myślą o dużej liczbie osób znajdujących się w jednym pomieszczeniu i korzystających z jednego urządzenia, to gatunek, który zwykle dość słabo sprawdza się na smartfonach i tabletach. Niewielkie ekrany i obsługa za pomocą ekranu dotykowego zwykle po prostu uniemożliwiają taką formę rozrywki. „Keep Talking and Nobody Explodes” stanowi jednak chlubny wyjątek od tej reguły, oferując nam świetną grupową (choć można w nią grać nawet w dwie osoby) zabawę, do której wystarczy jedno urządzenie z systemem iOS. Jest to asymetryczna gra kooperacyjna, w której jeden gracz wciela się w sapersa próbującego rozbroić bombę, zaś pozostali w jego pomocników. Saper, czyli gracz trzymający urządzenie, na którym uruchomiona jest gra, widzi ładunek wybuchowy i może manipulować wszystkimi jego elementami. Nie wie jednak, co robi każdy z nich i w jaki sposób należy się nimi zająć, by uniknąć wybuchu. Każda bomba stanowi bowiem nową, generowaną proceduralnie łamigłówkę, składającą się z takich

części, jak przyciski, przełączniki, pokrętła, dźwignie, klawiatury z dziwnymi symbolami, lampki nadające kod Morse'a i zamki szyfrowe. Pozostali gracze mają natomiast dostęp do bardzo obszernej i szczegółowej instrukcji rozbrajania bomb (najlepiej wydrukować ją sobie przed grą, jednak można też po prostu otworzyć ją na innym smartfonie lub tablecie), jednak nie widzą, jak konkretnie zbudowany jest ładunek, z którym zmagają się saper. By wygrać, obie strony muszą więc współpracować i komunikować się ze sobą, co nie jest łatwe, jeśli weźmiemy pod uwagę poziom złożoności niektórych bomb.

[Pobierz z AppStore.](#)



Cultist Simulator

„Cultist Simulator” to bardzo niekonwencjonalna gra karciana dla jednego gracza, silnie inspirowana horrorami H.P. Lovecrafta (choć nie nawiązująca bezpośrednio do żadnego z nich). Gracze wcielają się tu w badaczy okultyzmu, poszukujących wiedzy, władzy i potęgi w świecie pradawnych bóstw, tajemniczych kultów i bluźnierczych rytuałów. W odróżnieniu od większości cyfrowych karcianek w „Cultist Simulator” nie rywalizujemy z konkretnym przeciwnikiem, warunki zwycięstwa nie są jasno określone, a dokładne zasady rządzące rozgrywką spowite są mgłą tajemnicy. Początkowo poruszamy się tu niemal po omacku, metodą prób i błędów odkrywając, jak wykorzystywanie i łączenie ze sobą różnych dostępnych nam kart może wpływać na sytuację na planszy, odblokowując przed nami nowe możliwości i popychając grę do przodu. Rozpracowując kolejne tajemnice gry, stopniowo rozwijamy naszą postać (a z czasem również dowodzony przez nią kult), ale też ściągamy na nią coraz więcej zagrożeń, które — jeśli nie zajmiemy się nimi na czas — mogą przedwcześnie zakończyć naszą przygodę. „Cultist Simulator” stawia też cał-

kiem duży (jak na karciankę) nacisk na fabułę, co chwila racząc nas kolejnymi opisami wydarzeń, będących efektem naszych działań. Wszystko to razem tworzy naprawdę dziwną i nietuzinkową, ale jednocześnie bardzo interesującą mieszankę, która powinna przypaść do gustu miłośnikom niekonwencjonalnych gier niezależnych.

[Pobierz z AppStore.](#)



Detention

„Detention” to chińska gra przygodowa utrzymana w konwencji horroru. Jej akcja rozgrywa się w latach sześćdziesiątych w Republice Chińskiej, zaś tłem historycznym dla przedstawionych w niej wydarzeń jest tzw. „biały terror” - trwający niemal cztery dekady stan wojenny, w trakcie którego ponad 140 ty-

sięcy mieszkańców Tajwanu zostało uwięzionych lub zabitych za działania przeciwko partii Kuomintang. Głównymi bohaterami gry są uczniowie, którzy przez przypadek zostają uwięzieni w opustoszałej szkole, ewakuowanej ze względu na nadchodzący tajfun. Szybko okazuje się, że budynek ten skrywa w sobie wiele mrocznych tajemnic. W „Detention” elementy charakterystyczne dla współczesnych horrorów psychologicznych mieszają się z tradycyjnym chińskim folklorem, co w połączeniu z nawiązaniami do wspomnianych już wcześniej tragicznych prawdziwych wydarzeń z historii Chin tworzy naprawdę nietuzinkową miksturę. Mroczny i niepokojący klimat gry dopełnia specyficzna oprawa wizualna i ścieżka dźwiękowa.

[Pobierz z AppStore.](#)



0 Apple TV+ po miesiącu korzystania



Krystian Kozerański



1 listopada bieżącego roku ruszyła zapowiadana od wiosny i oczekiwana przez wielu usługa oferująca wideo na żądanie – Apple TV+. Po ponad miesiącu korzystania z niej mogę pokusić się już o wstępną jej ocenę i podjąć polemikę z negatywnymi opiniami, które na jej temat pojawiają się w sieci.

Rozumiem, że część z tych krytycznych komentarzy wynika z pewnych nadmiernych oczekiwań, istotnie trochę napompowanych przez Apple podczas wiosennej prezentacji. Wielu spodziewało się bowiem, że nowa usługa wystartuje z bogatym portfolio filmów i seriali, że zaoferuje w ramach miesięcznego abonamentu dostęp do całej, a przynajmniej większej części filмотeki iTunes Store. Oczekiwanie te były w pewnym stopniu zasadne. Apple nie sprecyzowało bowiem, że na jej starcie dostępne będą tylko stworzone dla tej usługi seriale i filmy. Nadmierne oczekiwania mogły wynikać też z pewnej analogii, a mianowicie otwartej kilka lat wcześniej usługi Apple Music, w której to bibliotece znalazła się lwią część tego, co oferuje sklep iTunes.

Usługa Apple TV+ oferuje na razie kilka świetnych seriali i filmów (o niektórych z nich piszę w osobnych tekstach w tym numerze), z których jeden został właśnie nominowany w kilku kategoriach do Złotych Globów

Oczekiwania z pewnością także rosły wraz z informacjami o niebotycznych wręcz sumach, jakie firma wydawała na poszczególne odcinki zamówionych seriali. I choć moim zdaniem były to dobrze zainwestowane pieniądze, co udowadniają same produkcje dostępne w Apple TV+, to jednak informacje te tworzyły wrażenie, że Apple inwestuje w tę usługę tyle środków, iż kupi sobie dodatkowe licencje na filmy sprzedawane w iTunes. Apple oczywiście dysponuje środkami, by ku-

pić sobie takie licencje, by po prostu dogadać się z wytwórniami filmowymi i udostępniać blockbustery. Wydaje mi się jednak, że nie takie jest zamierzenie firmy. Apple – co często powtarza Tim Cook – planuje swoje projekty na lata. Nie musi iść na ilość i być pierwsze. Nie inaczej jest w przypadku Apple TV+. Usługa ta oferuje na razie kilka świetnych seriali i filmów (o niektórych z nich piszę w osobnych tekstach w tym numerze), z których jeden został właśnie nominowany w kilku kategoriach do Złotych Globów, kolejne dodawane są w odstępach trzytygodniowych czy miesięcznych. Oczywiście kilka seriali może u niektórych z czytelników wzbudzić uśmiech szyderstwa lub politowania. Gdzież się ma oferta Apple TV+ do Netfliksa. Racja, pod względem ilościowym ma się nijak i jeszcze przez długie lata, a być może już zawsze Netflix będzie pod tym względem liderem. Na pewno jednak Netflix nie będzie nigdy znany z produkcji świetnych i jednych z najlepiej sprzedających się smartfonów, najlepiej sprzedających się tabletów, smart zegarków czy kultowych (wciąż) komputerów. Nie ma tutaj porównania. Netflix od swojego absolutnego początku w 1997 roku był usługą oferującą filmy i seriale, które od 1999 roku oferowane są w ramach miesięcznej subskrypcji. To jest jedyne profile działalności tej firmy – usługa VOD. Apple produkuje autorskie urządzenia elektroniczne, oprogramowanie i oferuje wysokiej jakości (rzecz oczywiście dyskusyjna) usługi. Apple TV+ jest tylko jednym z produktów w portfolio tej firmy, którego rozwój zaplanowano na lata. Usługa ta na razie jest w trwającym przynajmniej rok okresie rozruchu, firma nie ma oczekiwań, że odniesie ona spektakularny sukces już na starcie. Co więcej, daje do niej darmowy dostęp klientom, którzy kupią sobie nowego iPhone'a, iPada, Maca, Apple TV lub HomePoda. Może sobie na to pozwolić, gdyż usługa ta nie musi ani teraz, ani w najbliższych kilku latach być rentowna. Apple TV+ nie można porównywać ani z Netflixem, ani z HBO Go, ani też z usługą, która także wystartowała w listopadzie,

choć obecnie dostępna jest tylko w kilku krajach – Disney+. Ta ostatnia uruchomiona została przez wytwórnię filmową, której głównym przecież profilem jest produkcja filmów i seriali, a nie produkcja smartfonów, tabletów i komputerów.

Firma ma poważny problem z nazwami. Apple TV to przecież seria urządzeń (obecnie w ofercie są dwa Apple TV HD i Apple TV 4K), Apple TV to także aplikacja dla macOS, iOS, iPadOS, tvOS czy systemu Tizen w telewizorach Samsunga. To wreszcie usługa z plusem w nazwie. Można się pomylić.

Odkładając przynajmniej na rok lub dwa porównania z innymi serwisami, warto jednak przyjrzeć się samej usłudze. To, co moim zdaniem zwraca szczególną uwagę, to naprawdę świetna jakość streamingu. Miałem okazję oglądać seriale z Apple TV+ w 4K zarówno na telewizorach Samsunga z ekranami QLED, jak i na telewizorach OLED od LG. Piszę tutaj o moich subiektywnych wrażeniach, ale pokrywają się one z testami. I tak Rasmus Larsen z serwisu [FlatpanelsHD](#) chwali Apple TV+ za wysoką jakość streamingu zwłaszcza w 4K. Filmy osiągają bitrate nawet około 40 Mbps przy średniej wynoszącej 29 Mbps. Dla porównania streaming filmów w 4K w serwisie Netflix osiąga bitrate na poziomie 16 Mbps. Zdaniem Larsena to połowa bitrate'u oferowanego przez płyty Blue-ray UHD.

Niestety nie do końca podoba mi się to, jak Apple rozwiązało dostęp do tej usługi. I nie mówię tutaj o abonamencie ani jego wysokości. Chodzi mi o aplikację Apple TV, w ramach której dostępna jest usługa Apple TV+. I choć posiada ona w jej ramach osobny widok, to wcale nie łatwo się do niego dostać. Trzeba przewinąć główny widok w dół i kliknąć lub stuknąć w odpowiedni kafelek „Apple TV+”, który można pomylić z innym – „poznaj Apple TV+”. Apple TV+ traktowane jest w aplikacji Apple TV jako kanał, podobnie jak dostępny w naszym kraju kanał Smithsonian. Uważam, że usługa ta powinna mieć osobny widok dostępny z górnej belki, tak jak filмотeka sklepu iTunes. Zauważyliście jeszcze coś, co wyraźnie widać przy tej okazji? Firma ma poważny problem z nazwami. Apple TV to przecież seria urządzeń (obecnie w ofercie są dwa Apple TV HD i Apple TV 4K), Apple TV to także aplikacja dla macOS, iOS, iPadOS, tvOS czy systemu Tizen w telewizorach Samsunga. To wreszcie usługa z plusem w nazwie. Można się pomylić. Nawet pisząc ten tekst, muszę bardzo uważać, by nie zgubić gdzieś tego „+” w nazwie i nie wprowadzić zamieszania.

Sama aplikacja Apple TV, jak i dostępna w niej usługa, cierpi jeszcze na pewne choroby wieku dziecięcego. Czasem zdarza się, że nie zapamiętuje dobrze, który odcinek serialu jest już obejrzany. Niektórzy narzekają także na brak możliwości przeskakiwania czołówek przy odtwarzaniu kolejnych odcinków danego serialu. Faktycznie funkcja ta nie jest dostępna w aplikacji Apple TV dla macOS, iOS, iPadOS czy tvOS. Jest za to dostępna w wersji tego programu dla telewizorów Samsunga z systemem Tizen. Spotkałem się z opiniami, że to dobrze, iż nie ma możliwości przeskakiwania, że ta funkcja to syndrom naszych czasów, w których rządzi natychmiastowa gratyfikacja. Chcę to i to, tu i teraz, i nie zamierzam czekać ani chwili dłużej. Oglądając seriale w Apple TV+ trzeba poczekać lub ręcznie przewinąć czołówkę. Czy to dobrze? Wydaje

mi się, że użytkownik jednak powinien mieć wybór. Ten, kto chce wyrwać się ze szponów „instażycia” i tak nie będzie przesakiwał napisów, bo pewnie nie ogląda seriali „na raz”. Nie sądzę też, by taki był cel Apple. Podejrzewam, że funkcja przesakiwania czołówki pojawi się w aplikacji Apple TV prędzej czy później.

Apple TV+ oferuje naprawdę świetne seriale i filmy, zarówno jeśli chodzi o jakość streamingu, jak i fabułę czy grę aktorską. Oferta ta jest jednak wciąż niewielka, zwłaszcza dla kogoś, kto pochłania seriale i filmy podczas nocnych sesji. Dlatego, gdy ktoś pyta mnie, co wybrać, Apple TV+ czy Netfliksa, polecam oczywiście to drugie

Niewątpliwie obecnie wadą usługi Apple TV+ jest niemal całkowity brak polskiego lektora czy dubbingu. Dostępne są jedynie polskie napisy. Wyjątkiem jest tylko program dla dzieci „Pomagadła”, stworzony przez twórców „Ulicy Sezamkowej”. Polskiej ścieżki dialogowej brakuje bardzo w serialach dla dzieci i młodzieży, a więc w „Snoopy w kosmosie” i „Autor-widmo”. Myślę jednak, że na polski dubbing czy lektora w serialach dostępnych w Apple TV+ przyjdzie nam długo czekać (oby nie tyle, co na polską Siri).

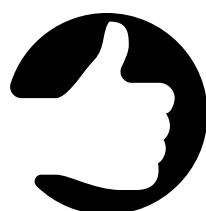
Czy zatem usługa Apple TV+ godna jest polecenia? Absolutnie tak i nie. Już wyjaśniam tę z pozoru przewrotną odpowiedź. Apple TV+ oferuje naprawdę świetne seriale i filmy, zarówno jeśli chodzi o jakość streamingu, jak i fabułę czy grę aktorską. Oferta ta jest jednak wciąż niewielka, zwłaszcza dla kogoś, kto pochłania seriale i filmy podczas nocnych sesji. Dlatego, gdy ktoś pyta mnie, co wybrać, Apple TV+ czy Netfliksa, polecam oczywiście to drugie - czuję też, że za rok wybór ten wcale nie będzie taki prosty. Jeśli jednak wydatek 25 złotych na kolejną usługę VOD nie jest dla Was problemem lub otrzymaliście roczny darmowy dostęp do Apple TV+, to moim zdaniem nie ma się nad czym zastanawiać. Czekajcie na Was moc wrażeń podczas oglądania dostępnych w nowej usłudze Apple filmów i seriali.





-10%

skorzystaj z rabatu
użyj kodu:
magazyn



**MyApple
Poleca**

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE

Subiektywnie o serialach z Apple TV+



Krystian Kozerański

Oferta Apple TV+ - jak już pisałem w osobnym artykule w tym numerze - choć wciąż uboga, bo ograniczona do dwunastu tytułów, w tym jednego filmu fabularnego, jednego dokumentalnego, sześciu seriali dla widzów powyżej piętnastego roku życia, trzech dla dzieci i młodzieży i jednego talk show, to jednak stale jest poszerzana. To, co już można w Apple TV+ obejrzeć, także zbiera raczej pochlebne opinie. Poniżej znajdziecie moją subiektywną rekomendację tego, od czego warto zacząć przygodę z Apple TV+.

„For All Of Mankind” to ciekawe przedstawienie problemów społecznych, z jakimi mierzyło się społeczeństwo amerykańskie w latach 60. i 70. ubiegłego wieku. Spotkałem się z zarzutami, że momentami serial ten jest zbyt feministyczny.

For All Mankind

Moja przygoda z Apple TV+ rozpoczęła się od pierwszego odcinka serialu przedstawiającego alternatywną historię wyścigu ku Księżycowi i innym planetom. W „For All Mankind” to Związek Radziecki pierwszy wysłał człowieka na naturalnego satelitę Ziemi, ale z kolei to Amerykanie założyli tam pierwszą bazę (w rzeczywistości do dzisiaj się to nie udało). Nie jest to jednak serial SF. Twórcy snują alternatywną, ale jak najbardziej możliwą opowieść o podboju kosmosu. Wszystko zgodne jest z epoką, w której toczy się akcja, od muzyki, przez modę, wystrój wnętrz (zarówno mieszkań, jak i biur NASA), po technologię, w tym motoryzację. Odtworzono nawet w najdrobniejszych szczegółach wygląd centrum kontroli lotów. Nie jest to jednak serial, w którym technologia, Księżyc i inne ciała niebieskie odgrywają główną rolę. Na pierwszym planie są tutaj ludzie, zarówno sami astronauty, ich rozterki, problemy osobiste, zawodowe, jak i ich rodziny, które często pozostawione same sobie muszą mierzyć się ze stresem i problemami niekiedy większymi od tych czekających na człowieka w kosmosie. „For All Of Mankind” to także ciekawe przedstawienie problemów społecznych, z jakimi

mierzyło się społeczeństwo amerykańskie w latach 60. i 70. ubiegłego wieku. Spotkałem się z zarzutami, że momentami serial ten jest zbyt feministyczny. Istotnie kobiety odgrywają w nim dużą rolę, jedne trzymają w garści pozostawione przez przebywających na Księżycu rodziny, inne same latają w kosmos. Kwestia feminizmu, ale też szeroko pojętego równouprawnienia – lub ich braku – w różnych grupach społecznych związana jest z polityką, która w działalności NASA ma bardzo duże znaczenie. „For All Mankind” pokazuje także i to, jak ważne sprawy społeczne stają się przedmiotem cynicznej gry polityków. Pozycja obowiązkowa dla fanów political fiction.

The Morning Show

Ten serial jest dla mnie bardzo pozytywnym zaskoczeniem. Przyznaję, że podchodziłem do niego trochę niechętnie. Po pierwsze temat „telewizji śniadaniowej” wydawał mi się błahy. Po drugie zdecydowanie nie jestem fanem Jennifer Aniston ani Reese Witherspoon. Nigdy nie rozumiałem fenomenu serialu „Friends”, nie przypadły mi też do gustu role obu aktorek w różnych mniej lub bardziej naiwnych produkcjach. „The Morning Show” wydaje się być jednak serialem skrojonym specjalnie dla nich i to serialem na bardzo wysokim poziomie. Jego tłem są kulisy pracy w stacji informacyjnej przy popularnym porannym programie. Tak naprawdę serial ten dotyczy jednak tematów o wiele głębszych, w tym mobbingu i związanego z nim molestowania seksualnego. Pokazuje, jak niejednoznaczny i trudny do wydania obiektywnej oceny, ale łatwy do wyrażania skrajnych opinii i potępiania jest ten temat. W którym miejscu zaczyna się molestowanie seksualne? Czy zawsze tego typu relacje pomiędzy podwładnym i zwierzchnikiem są wynikiem mobbingu? Jak zachować się w pracy, w której takie rzeczy mają miejsce, zwłaszcza kiedy jest się ofiarą? Czy udawać, że się tego nie widzi, że nic się nie stało, czy reagować, licząc się

z końcem dopiero co rozpoczętej kariery? Wszystko to w organizacji i życiu pod wieczną presją nieustającego wyścigu szczurów. W serialu padają jednak pytania, czy publiczne potępienie wszystkiego, co może uchodzić za molestowanie, jak i samego molestowania, nie staje się już pewną psychozą. Pojawiające się w jednym z pierwszych odcinków porównanie ruchu „Mee Too” do antykomunistycznej nagonki w latach 50. w USA, czyli tzw. „maccartyzmu”, wydaje się bardzo celne. Molestowanie seksualne nie jest oczywiście jedynym tematem. To także serial o samotności, która jest konsekwencją często podszytego ogromnym egoizmem poświęcenia się pracy, bycia na tzw. „świeczniku”. „The Morning Show” jest równie wciągający, jak pierwsze sezony „The House of Cards”. Z tą jednak różnicą, że jego wszyscy bohaterowie nie są źli i do cna cyniczni. W „The Morning Show” wszyscy wydają się być ofiarami – systemu, relacji, własnych ambicji i wspomnianego już egoizmu.

See

„See”, w przeciwieństwie do dwóch powyższych produkcji, to serial zupełnie innego typu. Utrzymany jest w mieszanych klimatach rodem z filmów postapokaliptycznych i fantasy. Jego akcja rozgrywa się 600 lat po upadku naszej cywilizacji technicznej. Stało się to m.in. wskutek wirusa, który nie tylko zdziesiątkował ludzkość, ale i pozbawił wzroku wszystkich ocalałych. Na ruinach naszego powstaje więc zupełnie nowy, prymitywny świat, w którym ludzie podzielili się na niewielkie, odizolowane od siebie plemiona, korzystające z akurat dostępnych pod ręką zasobów pozostałych po naszym technologicznym świecie. Wrażenie robią sceny, takie jak wciąż działający gramofon z płytą Lou Reeda, czy uzbrojeni w łuki i odziani w skóry wojownicy przemyskający w środku lasu po dawno już zapomnianej drodze pełnej szczelnie obrośniętych

mchem wraków samochodów. Bez wątpienia to właśnie wykreowany świat i piękne widoki Kolumbii Brytyjskiej (gdzie kręcono serial) zrobiły na mnie największe wrażenie.

Servant

Na premierę tego serialu czekałem od dnia, w którym ruszyła usługa Apple TV+. Wystarczającą rekomendacją dla mnie był reżyser M. Night Shyamalan, który na swoim koncie ma choćby „Szósty zmysł”. „Servant” to ciekawa, choć rozkręcająca się powoli historia izolacji w dobie telewizji informacyjnej i internetu. Świetna posada w mediach czy bycie wziętym internetowym mistrzem kuchni, a także całkiem dostatnie życie nie są w stanie ochronić nikogo od życiowych tragedii. Mogą jednak być od nich ucieczką. W tym wypadku jest to strata małego dziecka i to, jakie skrajne reakcje budzi ona w bohaterach. Intryga rozwija się tu w pewnym kwadracie, na którego rogach stoją główni bohaterowie: Dorothy - matka, Sean - ojciec, Jericho - specjalna terapeutyczna lalka, mająca zapewnić powrót po stracie dziecka, i Leanne - wynajęta do opieki nad lalką niania. Jest w tym filmie sporo przerażających momentów, takich jednak, w których bohaterowie ukazują swoje brutalne oblicze w różnych, często codziennych wydawać by się mogło okolicznościach. Shyamalan buduje nastrój grozy bez uciekania się do lejącej się strumieniami krwi czy jakże już niemal oswojonych zombie.



AirPods

— kolejny miliardowy biznes Apple



Michał Maśłowski



Apple ogłosiło premierę AirPodsów we wrześniu 2016 roku. Świat wstrzymał oddech. Jak to? Słuchawki bez kabli? Czy to się w ogóle da zrobić? Oczywiście AirPods nie były pierwszymi słuchawkami pozbawionymi kabla, ale ręka do góry, kto wie, co to były za słuchawki, które poprzedzały AirPods, i drugie pytanie, jak one działały i jaką zdobyły popularność?

Raz sparowane z dowolnym naszym urządzeniem, AirPods stają się rozpoznawalne dla wszystkich pozostałych urządzeń Apple...

Pierwsza reakcja rynku była oczywista. Internet obieżył memy, które można było streścić następująco: „15 minut – tyle czasu jest potrzebne do zgubienia jednej słuchawki”. Apple jednocześnie opublikowało cennik, według którego w serwisach można było dokupić brakującą słuchawkę, co tylko wspomogło owe żarty.

Minęło kilka miesięcy. Apple opóźniało premierę AirPodsów z różnych powodów. Żaden z nich nie został oczywiście oficjalnie ujawniony. Media spekulowały jedynie o problemach technicznych, jak również o problemach z oprogramowaniem. Ponieważ Apple ma już na koncie różne produkty, które zapowiadało, a potem miesiącami odsuwało termin premiery (a w przypadku niektórych produktów wręcz odwoływało premierę, patrz mata ładująca AirPower), zaczęto spekulować, że AirPods są produktem z gruntu wadliwym, nieprzemyślanym, że Apple nie może przezwyciężyć problemów związanych z produkcją i że produkt ten po prostu nie wypali.

W końcu nadszedł grudzień 2016 roku, AirPods ujrzały światło dzienne, a świat momentalnie oszalał na ich punkcie. Po raz kolejny okazało się, że produkty Apple wyglądają i działają w praktyce dużo lepiej niż na grafikach promocyjnych i w medialnych wypowiedziach.

AirPods okazały się nie tylko świetnie działającym, ale wręcz genialnym produktem. Pozbawienie słuchawek kabelków było strza-

łem w dziesiątkę. Nagle każdy zapragnął mieć AirPods. A cena? Ta przestaje w takich momentach mieć znaczenie.

Ikoniczny design

Tak jak kiedyś iPod i jego białe słuchawki stały się stylem życia i w pewnym momencie każdy chciał mieć iPod'a i manifestować to białymi słuchawkami, tak dokładnie to samo stało się z AirPodsami (i trochę z Apple Watchem, ale efekt ten jest mniej widoczny). Nie sposób je pomylić z jakimikolwiek innymi słuchawkami topowych producentów. Gdy wchodzisz do pokoju z AirPodsami w uszach, każdy widzi, że masz właśnie dokładnie te słuchawki na sobie. Nie ma żadnej możliwości pomyłki. Ich podłużny kształt stał się niezwykle rozpoznawalny, charakterystyczny, wręcz ikoniczny.

Dodatkowo okazało się, że działają rewelacyjnie. Wpierw cały internet obieżył screenshoty z iPhone'ów pokazujące niezwykle prosty, intuicyjny sposób parowania AirPodsów z iPhone'em. Raz sparowane z dowolnym naszym urządzeniem, AirPods stają się rozpoznawalne dla wszystkich pozostałych urządzeń Apple, które są zarejestrowane na jednym Apple ID. Wszystkie recenzje i wrażenia pierwszych użytkowników okazały się entuzjastyczne.

Do dzisiaj wielu komentatorów, redaktorów, podcasterów, czy w końcu zwykłych użytkowników, określa AirPods mianem „magicznych”, mianując je najlepszym, najbardziej pożądanym produktem Apple od czasów pierwszego iPhone'a.

Skalę sukcesu AirPodsów podkreśla fakt, że natychmiast znalazły naśladowców. Tak jak do tej pory wszyscy żyli w przekonaniu, że nikomu nie są potrzebne słuchawki douszne bez kabla, bo przecież zaraz się zgubią, tak teraz nie sposób wręcz zliczyć klonów AirPodsów w ofercie różnych producentów.

Wymiar finansowy

W przypadku AirPodsów, podobnie jak w przypadku pozostałych produktów, Apple zastosowało swoją znaną taktykę. Podstawowy model pozostawia w tej samej cenie, ale obok dołącza kolejne, coraz to droższe opcje. W przypadku AirPodsów jest to model z etui, które można ładować bezprzewodowo oraz hit tegorocznej jesieni, czyli AirPods Pro. Każdy kolejny z wymienionych produktów jest coraz droższy, a Apple po raz kolejny testuje naszą wytrzymałość i śrubuje ceny.

Przychody Apple w kategorii Wearables, Home & Accesories w IV kwartale 2019 roku wyniosły 6,5 mld USD i wzrosły w porównaniu z poprzednim rokiem aż o 54%.

Aktualnie, gdy piszę te słowa, czas oczekiwania na AirPods Pro wynosi 4 tygodnie. Oznacza to tylko jedno, są one hitem sprzedażowym tegorocznego sezonu świątecznego. Jak wielkim hitem? To z pewnością zobaczymy w wynikach finansowych Apple za I kwartał 2020 roku (IV kwartał roku kalendarzowego 2019).

Już teraz jednak można próbować szacować, jak dużym biznesem dla Apple są AirPods. Przychody Apple w kategorii Wearables, Home & Accesories w IV kwartale 2019 roku (III kwartał roku kalendarzowego) wyniosły

6,5 mld USD i wzrosły w porównaniu z poprzednim rokiem aż o 54%. Tak dynamiczny wzrost zawdzięczamy w zasadzie dwóm produktom, Apple Watchowi i AirPodsom.

Nie wiemy, ile dokładnie stanowi sprzedaż samych Wearables (urządzeń ubieralnych), czyli Apple Watcha i AirPodsów. Możemy jedynie zgadywać i próbować szacować. Według różnych opinii analityków sprzedaż Apple Watcha stanowi około 50% przychodów z tej kategorii. Zgadując dalej, założmy na potrzeby poniższych rozważań, że AirPods to kolejne 20-25%. Oznaczałoby to, że w ostatnim kwartale przychód Apple ze sprzedaży AirPodsów wyniósł od około 1,3 do 1,6 mld USD.

Przed nami jednak wyniki za kwartał świąteczny. Zakładając, że przychody w kategorii Wearables, Home & Accesories wzrosną znowu 50% rok do roku, będzie to oznaczało sprzedaż na poziomie blisko 11 mld USD (rok temu było to 7,3 mld USD). Podzielmy te przychody według zaproponowanych wyżej proporcji. Na AirPods przypadnie wówczas między 2 a 2,73 mld USD. Dla porównania, przychód ze sprzedaży iPoda w I kwartale 2009 roku (IV kwartał roku kalendarzowego 2008) wyniósł 4 mld USD. Już dzisiaj więc AirPods, słuchawki, których Apple pokazało raptem dwie generacje i dwa różne modele, zbliżają się na wyciągnięcie ręki do iPoda. Całkiem nieźle jak na produkt, którego trzy lata temu jeszcze nie było.



PROTECTED BY
D30[®]

-10%

skorzystaj z rabatu
użyj kodu:
magazyn



**MyApple
Poleca**

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE

Technologiczne trendy w nadchodzącym roku



Grzegorz Świątek

Zbliża się koniec roku. To czas podsumowań minionych dwunastu miesięcy, a także przewidywań dotyczących tego, co czeka nas w najbliższej przyszłości. Wielu analityków wskazuje technologiczne trendy, które w nadchodzącym roku producenci nowoczesnych urządzeń elektronicznych prawdopodobnie zaproponują konsumentom. Wśród nich znalazły się między innymi: sztuczna inteligencja, sieć 5G, autonomiczne pojazdy, spersonalizowana i predykcyjna medycyna, „widzenie” komputerowe, rozszerzona rzeczywistość, technologia blockchain. Czy w najbliższym roku Apple wpisze się w te trendy?

Sztuczna inteligencja (AI) jako usługa

Sztuczna inteligencja to jedna z najszybciej rozwijających się technologii XXI wieku. Konsumenci coraz bardziej przyzwyczajają się do korzystania i współpracy z urządzeniami wyposażonymi w tę technologię. Największe firmy, takie jak Apple, Amazon, Google i Microsoft, oferują szeroki zakres usług i urządzeń wykorzystujących rozwiązania AI. W najbliższym roku będziemy świadkami coraz większego poziomu adaptacji tej technologii zarówno w produktach, jak i usługach. Apple już na początku ubiegłego roku wzmocniło swoje działania w tym zakresie, zatrudniając Johna Giannandree, który w firmie Google zajmował stanowisko wiceprezesa ds. sztucznej inteligencji. Zespół, którym kierować będzie Giannandrea, odpowiadać będzie za rozwój technologii sztucznej inteligencji oraz uczenia maszynowego. Na początku bieżącego roku do Apple dołączył także Ian Goodfellow, znany ze swoich prac nad koncepcją GAN - Generative Adversarial Networks, polegającą na przeciwstawianiu dwóch sieci neuronowych w celu tworzenia kreatywnych treści. Jak widać, Apple wzmocnia działania w tym obszarze i z pewnością nie pozostanie w tyle za konkurencją.

Autonomiczne pojazdy to trend, który dynamicznie ma rozwijać się w przyszłym roku, ale w ciągu najbliższych dwunastu miesięcy technologia ta nie będzie powszechnie dostępna.

Sieci 5G

Piąta generacja mobilnej sieci internetowej zapewnić ma szybszy transfer pobierania i wysyłania danych, a także bardziej stabilne połączenie. Analitycy przewidują, że w 2020 roku sieć 5G wejdzie „pod strzechy” i stanie się powszechnie dostępna. Superszybka sieć to nie tylko możliwość strumieniowania filmów i muzyki w bardzo wysokiej jakości. Zwiększona przepustowość umożliwi różnego rodzaju maszynom gromadzenie i przesyłanie ogromnych ilości danych, co doprowadzi do postępu w dziedzinie internetu rzeczy. Szybkie i stabilne połączenia mobilne staną się kołem zamachowym popularyzacji inteligentnych urządzeń domowych, które bez szybkiego dostępu do internetu nie mogłyby działać. Apple od 2014 roku rozwija platformę HomeKit, która umożliwia tworzenie oprogramowania do zarządzania inteligentnymi urządzeniami domowymi, więc z pewnością fani tego rozwiązania będą mogli rozwinąć skrzydła i jeszcze lepiej wykorzystać możliwości tego frameworka.

Autonomiczne pojazdy

To trend, który dynamicznie ma rozwijać się w przyszłym roku, ale w ciągu najbliższych dwunastu miesięcy technologia ta nie będzie powszechnie dostępna. Elon Musk twierdzi, że w 2020 roku powstawać będzie coraz więcej pojazdów, które nazwać będzie można częściowo autonomicznymi. Testowane i wdrażane będą pojedyncze rozwiązania, np. automatyczne hamowanie i zmiana pasa, które ostatecznie trafią do pojazdów w pełni autonomicznych. Technologia ta trafi zarówno do pojazdów pasażerskich, jak i tych przeznaczonych do transportu. Poza rozwojem pojazdów, spodziewać się możemy także zmian w infrastrukturze i przepisach prawa, które dostosowywane będą do tej technologii. Tajemnicą poliszynela jest projekt Titan, w ramach którego Apple już ponad 5 lat pra-

ować ma nad autonomicznym pojazdem. Na podstawie plotek dotyczących tego projektu, które do tej pory pojawiły się w sieci, można by napisać niejedną książkę. Nie wiadomo, czy Apple w ogóle prowadzi jakiegokolwiek prace nad takim pojazdem lub oprogramowaniem dla niego przeznaczonym, ale biorąc pod uwagę to, że w każdej plotce jest ziarno prawdy, można się spodziewać, że Apple planuje w przyszłości zavalczyć i o ten rynek.

Medycyna spersonalizowana i predykcyjna

Technologia zmienia opiekę medyczną w bardzo szybkim tempie. Wystarczy przywołać nowoczesne smartwatche, które na bieżąco monitorują parametry życiowe swoich użytkowników, a co ważniejsze, potrafią ostrzec ich o ryzyku wystąpienia choroby, co pozwala na uniknięcie poważnych problemów zdrowotnych. W sieci co chwila pojawia się informacja o tym, że Apple Watch uratował komuś życie, bo ostrzegł o możliwych problemach zdrowotnych, a ostrzeżenie to okazało się trafne. Jednak takie smartwatche to dopiero początek. W niedalekiej przyszłości możemy spodziewać się bardziej spersonalizowanej opieki medycznej. Na podstawie danych pozyskiwanych między innymi przez inteligentne urządzenia, lekarze będą mogli podejmować coraz bardziej trafne decyzje dotyczące diagnoz czy przepisywanych lekarstw. Apple rozwija obecnie trzy platformy pozwalające na wykorzystanie nowoczesnej technologii w medycynie: HealthKit, ResearchKit i CareKit.

„Widzenie” komputerowe

Rozwiązania z zakresu technologii computer vision to nic innego jak systemy, które są w stanie zidentyfikować przedmioty, miejsca oraz osoby na obrazach, zarówno na zdjęciach,

jak i na filmach. Technologia ta już od dawna wykorzystana jest w aparatach fotograficznych, które rozpoznają, że w kadrze znajdują się ludzkie twarze. W przyszłości wykorzystywana będzie ona w autonomicznych pojazdach i pozwoli między innymi na identyfikowanie i omijanie znajdujących się na drodze przeszkód. Systemy wizyjne wykorzystywane są także w fabrykach do wykrywania wadliwych wyrobów oraz do rozpoznawania i identyfikowania osób w tłumie. W poprzednim roku Apple zaimplementowało technologię Face ID, która umożliwia rozpoznawanie twarzy użytkownika w celu autoryzowania różnego rodzaju czynności, np. odblokowywania telefonu i zatwierdzania płatności.

Rozszerzona rzeczywistość

Rozszerzona rzeczywistość (XR) to termin obejmujący znane do tej pory technologie - rzeczywistość wirtualną (virtual reality), czyli obraz sztucznej rzeczywistości stworzony przy wykorzystaniu technologii, oraz rzeczywistość poszerzoną (augmented reality), system łączący świat rzeczywisty z generowanym komputerowo, a także rzeczywistość mieszaną (mixed reality), która pozwala użytkownikom wchodzić w interakcje z obiektami cyfrowymi umieszczonymi w prawdziwym świecie. W dużym uproszczeniu umożliwia ona kopanie wirtualnej piłki we własnym salonie bez ryzyka zbitcia szklanki. Co prawda technologie te istnieją już od kilku lat, ale do tej pory wykorzystywane były głównie w świecie rozrywki. W najbliższej przyszłości ma się to zmienić i XR wspomagać będzie inne aspekty życia. Apple nie pozostaje w tyle. Podczas tegorocznej konferencji WWDC zaprezentowano już trzecią odsłonę frameworka ARKit, który umożliwia deweloperom korzystanie z rozwiązań rozszerzonej rzeczywistości w tworzonych przez nich aplikacjach.





**MyApple
Poleca**

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE

Marek Telecki, „Hazel - praktyczny przewodnik”



Krystian Kozerański



Myślę, że programu Hazel, służącego do automatyzacji różnych procesów i codziennych czy często powtarzanych działań w systemie operacyjnym macOS, nie trzeba przedstawiać co bardziej zaawansowanym użytkownikom. Ci początkujący powinni wiedzieć, że wiele rzeczy, które zajmują im cenny czas, można zautomatyzować.

Zautomatyzować można też sprzątanie systemu ze zbędnych plików w koszu, czy tych pozostawionych przez usunięte programy. Lista tego, co można w systemie macOS zrobić szybciej i wygodniej niż mozolne ręczne wyszukiwanie i klikanie, jest długa. Do automatyzacji można wykorzystać oczywiście wbudowane w system narzędzie Automator, zdecydowanie jednak więcej możliwości daje wspomniana już aplikacja. Możliwości jej zastosowania jest tak wiele, że początkujący użytkownik może być w pewnym stopniu tym przytłoczony. Może też minąć wiele tygodni, zanim zaznajomi się on w pełni z funkcjami tego świetnego programu. Może, ale nie musi, gdyż z pomocą przychodzi Marek Telecki, który przygotował praktyczny przewodnik po tym programie w formie e-booka dostępnego w sklepie Apple Books (dawniej iBookstore).

Autor zwraca uwagę czytelnikowi na drobne, z pozoru niezbyt przydatne funkcje, których warto używać, by w przyszłości ułatwić sobie np. wprowadzanie poprawek do stworzonych wcześniej reguł.

W „Hazel - praktyczny przewodnik” autor prowadzi użytkownika tego programu niemal za rękę, od jego pobrania ze strony domowej, instalację i wykupienie wybranej licencji, przez pierwsze kroki związane z jego konfiguracją po tworzenie zaawansowanych reguł automatyzacji. Autor w drobnych szczegółach opisuje działanie każdej dostępnej funkcji czy poszczególne widoki w Hazel. Nie zabrakło też trików, które można wykonywać w pro-

gramie - są one wyróżnione za pomocą szarego tła pod tekstem.

Najbardziej obszernym rozdziałem w tym praktycznym przewodniku jest ten poświęcony budowaniu reguł, czyli swego rodzaju skryptów, które wywoływane są po spełnieniu takich czy innych warunków określonych przez użytkownika. Autor zwraca uwagę czytelnikowi na drobne, z pozoru niezbyt przydatne funkcje, których warto używać, by w przyszłości ułatwić sobie np. wprowadzanie poprawek do stworzonych wcześniej reguł. Imponująco wygląda opis warunków (w tym tych zagnieżdżonych), atrybutów i operatorów, za pomocą których budowane są poszczególne reguły. Rzecz zrozumiała jest na pewno dla osób, które choć trochę zetknęły się z programowaniem i operatorami logicznymi.

Szczegółowość opisów i przykłady wykorzystania prezentowanej w przewodniku wiedzy teoretycznej czynią z niego duże kompendium wiedzy na temat Hazel, ja raczej nazwałbym go rozbudowanym podręcznikiem w języku polskim, którego twórcy tego programu nigdy pewnie nie wydadzą. Na ich miejscu zaangażowałbym Marka Teleckiego w prace nad tym programem i wydał jego dzieło także po angielsku, już jako oficjalny podręcznik lub przewodnik od Noodlesoft.

Jeśli korzystacie z Hazel, to pozycja ta jest moim zdaniem obowiązkowa, a jeśli dotąd jedynie zastanawialiście się, czy kupić ten program i czy czasem nie przytłoczy Was mnogość możliwości jego zastosowania i budowania reguł, to uzbrojeni w e-booka Marka Teleckiego na pewno dacie sobie z nim radę.

„Hazel - praktyczny przewodnik” dostępny jest w Apple Books w cenie 32,99 zł.





-10%

skorzystaj z rabatu
użyj kodu:
magazyn



**MyApple
Poleca**

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE

Triode dla macOS, iOS i tvOS

internetowe radio, którego można słuchać niemal wszędzie



Krystian Kozerański



Przy okazji tekstu o Sonoro Relax wspominałem, że urządzenie to pozwala na odbiór stacji radio internetowego. Oczywiście można ich słuchać na iPhone, iPadzie czy Macu, jednak do niedawna brakowało mi dobrego programu o jednolitym interfejsie, za pomocą którego mógłbym je odbierać. Niedawno Iconfactory, twórcy popularnego klienta Twittera o nazwie Twitterrific, wypuścili taki właśnie program. Mowa o Triode, aplikacji dostępnej zarówno w wersji dla macOS, jak i iOS ze wsparciem dla CarPlay.

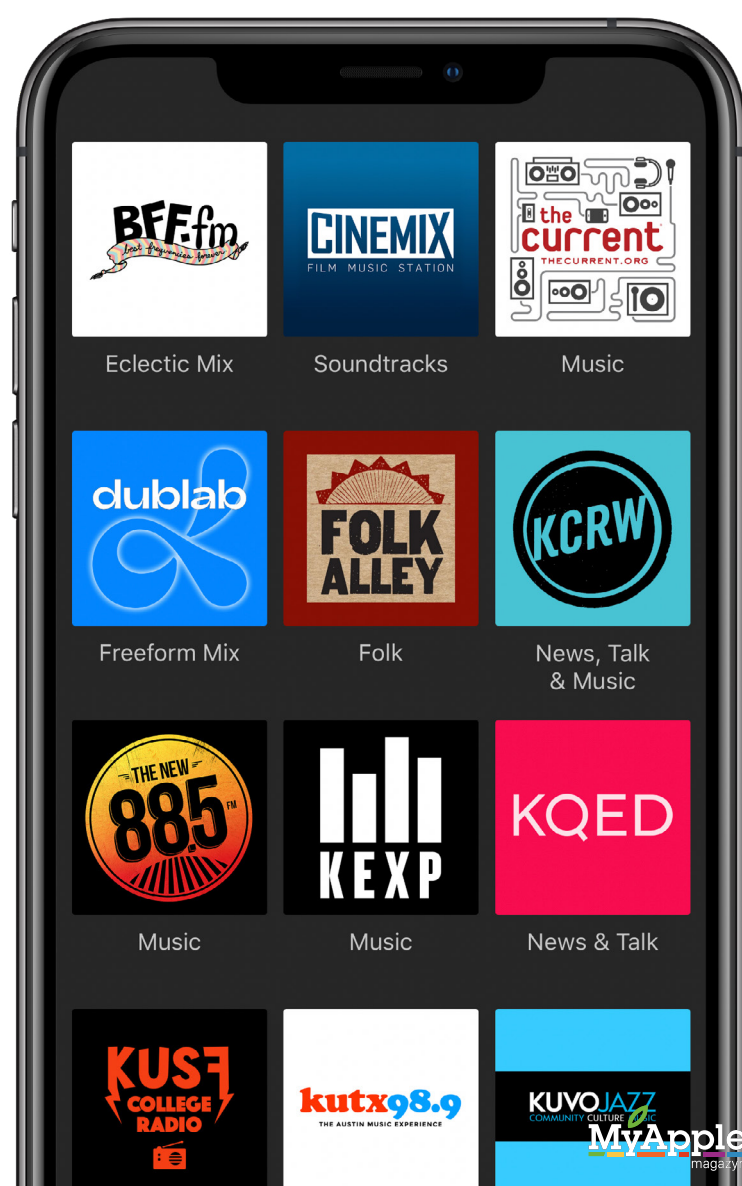
Triode oferuje dostęp do ogromnych zbiorów stacji radio internetowego o różnych profilach.

Znajdziemy więc stacje czysto muzyczne, grające określone gatunki (rock progresywny, metal, muzyka filmowa itp.) czy stacje typowo publicystyczno-newsowe.

Triode oferuje dostęp do ogromnych zbiorów stacji radio internetowego o różnych profilach. Znajdziemy więc stacje czysto muzyczne, grające określone gatunki (rock progresywny, metal, muzyka filmowa itp.) czy stacje typowo publicystyczno-newsowe. Wystarczy wpisać fragment nazwy w wyszukiwarce, by znaleźć tę właściwą. Mnie cieszy to, że wiele stacji nadających analogowo w eterze mogą słuchać także za pośrednictwem tego programu. To, co cieszy mnie jednak najbardziej, to wsparcie dla CarPlay w Triode dla iOS. Dzięki temu mogę słuchać w samochodzie stacji tematycznych albo tych tradycyjnych nadających w internecie. W tym drugim przypadku, niezależnie od tego, w jak głębokiej ulicy się znajdę, zakłócenia czy nachodzenie na siebie różnych stacji nie są mi już straszne (a w łódzkich kanionach w centrum miasta jest to niestety dość częste w przypadku radio FM).

Triode posiada bardzo prosty i czytelny interfejs zarówno w wersji dla iOS, jak i macOS. Aplikacja w każdej z wersji posiada pięć różnych widoków. Pierwszy to lista stacji proponowanych przez twórców tej aplikacji. Drugi widok to z kolei ulubione stacje użytkownika. Ich lista synchronizowana jest przez iCloud,

dzięki czemu stacja dodana na iPhone'ie będzie też dostępna na Macu czy iPadzie. Trzeci widok to wyszukiwarka. Wystarczy wpisać słowo kluczowe, a program wyświetli listę dostępnych stacji. Stuknięcie w wybraną rozpoczyna strumieniowanie i przenosi użytkownika do widoku odtwarzania, z dużym obrazkiem okładki albumu lub logo stacji. Niektóre wraz z muzyką wysyłają także okładki albumów, z których pochodzą piosenki. W tym wypadku taka okładka też będzie wyświetlona. Widok odtwarzania wyświetlany jest oczywiście także po stuknięciu w stację na liście ulubionych czy proponowanych przez twórców aplikacji. W widoku odtwarzania w aplikacji dla iOS użytkownik może dodać lub usunąć stację z ulubionych, a stukając na ikonę „i”, może zmienić jej logo, nazwę czy zdefiniować skrót Siri, by odbiór wybranej stacji inicjowany był komendą głosową. Dodawanie lub usuwanie stacji z listy ulubionych w Triode dla Maca także dostępne jest po stuknięciu w tę ikonę. W wersji dla iOS program pozwala też szybko odnaleźć w Apple Music nadawaną właśnie w radiu piosenkę. Wspomnę też, że Triode działa również na Apple TV.



W Apple CarPlay użytkownik ma do dyspozycji tylko listy proponowanych stacji i ulubionych. Nie ma możliwości wyszukiwania kolejnych. To akurat nie powinno nikogo dziwić, wyszukiwarka odciągałaby wzrok kierowcy od tego, co dzieje się przed i wokół samochodu.

Triode w wersji dla Maca może być z kolei przypięte do górnej belki i aktywowane po kliknięciu w ikonę tego programu. To także jest wygodnym rozwiązaniem.

Trochę bardziej ograniczony jest interfejs programu w Apple CarPlay. Tutaj użytkownik ma do dyspozycji tylko listy proponowanych stacji i ulubionych. Nie ma możliwości wyszukiwania kolejnych. To akurat nie powinno nikogo dziwić, wyszukiwarka odciągałaby wzrok kierowcy od tego, co dzieje się przed i wokół samochodu.

Program dystrybuowany jest w modelu subskrypcyjnym. Można pobrać go za darmo i słuchać wybranych stacji, jednak bez możliwości dodawania ich do ulubionych i pobierania obrazków stacji w wysokiej rozdzielczości. W wersji darmowej użytkownik chcący korzystać z programu za pośrednictwem CarPlay będzie miał do dyspozycji tylko listę stacji proponowanych przez Twitterrific. Uważam, że już choćby z tego powodu - dostępności tej aplikacji na ekranie pokładowego systemu infotainment za pośrednictwem CarPlay - program wart jest opłacenia miesięcznej czy rocznej subskrypcji. To tak naprawdę opła-

cenie rozwoju tego programu. Użytkownik może też zapłacić jednorazowo za „dożywotnią” możliwość korzystania ze wszystkich funkcji tego programu (jednorazowa opłata, która zapewnia korzystanie z aplikacji przez przynajmniej trzy lata).



[Triode dla iOS/iPadOS](#)

[Triode dla macOS](#)

