



MyApple

magazyn



-10%

skorzystaj z rabatu
użyj kodu:

magazyn



**MyApple
Poleca**

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE



MyApple

magazyn

Nr 01/2020 (44)

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 Zufi, Apple.com, Pixabay.com, prywatne archiwa autorów, archiwum Redakcji



Spis treści

Rok 2020 rozpoczął się na dobre, mamy za sobą już cały styczeń i prawdopodobnie masę nowych premier przed nami, znamy wyniki Apple za ostatni kwartał ubiegłego roku (który - żeby wszystko było łatwiej zrozumieć - jest dla Apple pierwszym kwartałem rozliczeniowego roku 2020), za nami też targi CES w Las Vegas. Jest to więc czas zarówno na pewne podsumowania, jak i przewidywania.

Do Las Vegas w tym roku wybrał się Tomek Wyka. Podsumowuje on swoją wyprawę, omawiając najciekawsze rzeczy, które zobaczył podczas tegorocznego Consumer Electronic Show. O tym, jak może wyglądać następca popularnego iPhone'a SE, pisze w tym numerze Bartek Mazurek, a wyniki finansowe Apple podsumowuje niezawodny Michał Maślowski.

Ciekawych tekstów w najnowszym numerze jest oczywiście więcej (moim zdaniem są same ciekawe). Dlatego nie przedłużam i zapraszam Was do czytania oraz życzę miłej lektury.

Krystian Kozerawski
MyApple Magazyn

Wyjście ze strefy komfortu	5
Wielki powrót iPhone'a	10
Czy iPhone 9 będzie sprzedażowym strzałem w dziesiątkę	14
Apple Car - czy ktoś o nim jeszcze pamięta?	17
Kupiłem zegarek z kalkulatorem	20
TCL 55EC78 - bardzo dobry telewizor ze średniej półki	24
CES 2020	28
GameClub - nowe życie klasycznych gier z App Store	35

Wyjście ze strefy komfortu



Jacek Swoboda



Ekosystem Apple przyzwyczaił nas do wygody. Synchronizacja pomiędzy urządzeniami, wydajne zabezpieczenia, prosta obsługa. To wszystko sprawia, że „rozleniwieni” bardzo rzadko myślimy o opuszczeniu tej bezpiecznej przystani. Co jednak, gdy różne losowe sytuacje nas do tego zmuszą? Być może nawet nie zdajecie sobie sprawy, jak cienka jest granica pomiędzy komfortem i dyskomfortem, a czasem nawet poważnymi problemami. Czas na przegląd czarnych scenariuszy oraz możliwych zabezpieczeń przed nimi.

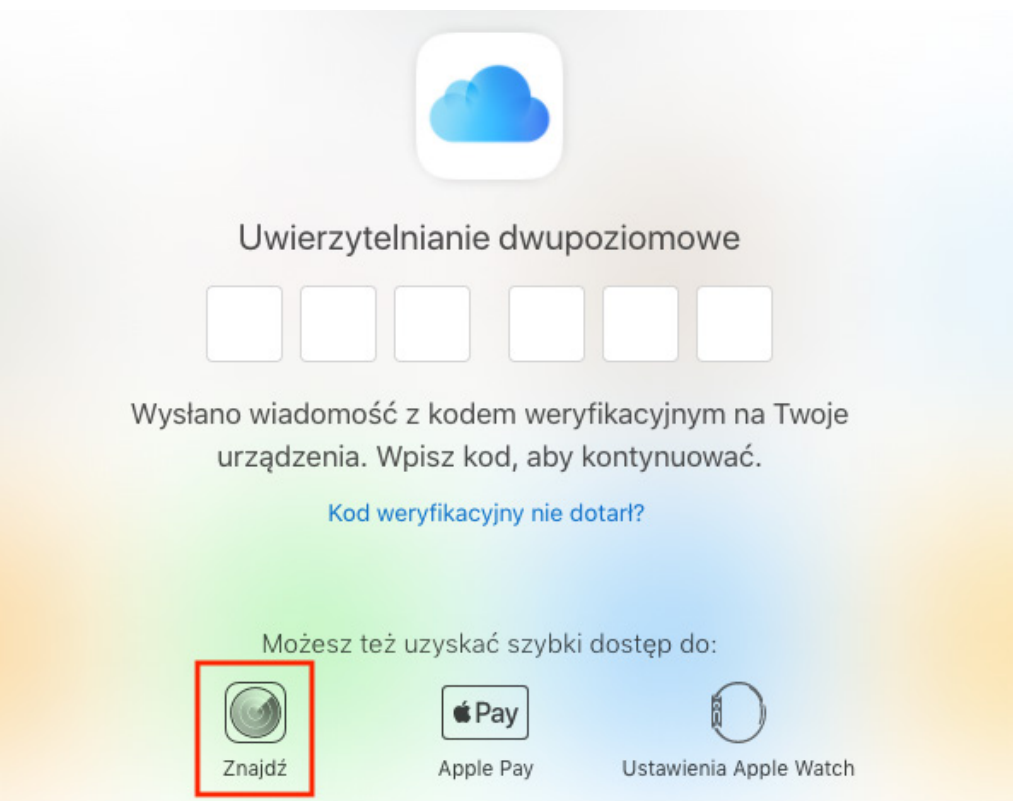
Lokalizator urządzeń

Jedziesz w daleką podróż pociągiem, w jej trakcie aktywnie korzystasz z iPhone'a. Ucinasz sobie drzemkę, o mały włos nie przespiając docelowej stacji. Wybiegasz w ostatniej chwili i jak tylko pociąg odjeżdża, orientujesz się, że Twój telefon został na siedzeniu! Cóż, z pewnością trzeba będzie zgłosić się do kogoś z obsługi danego przewoźnika i liczyć na chęć pomocy. Na szczęście możesz skorzystać również z opcji „Znajdź mój iPhone”. Pojawia się tylko jeden problem, jak ją wywołać, skoro jedyne iUrządzenie, które Ci towarzyszyło w podróży, odjechało razem z pociągiem? Dowolna przeglądarka internetowa i dostęp do strony icloud.com może okazać się wybawieniem z tej sytuacji. Może współpasażer udostępni Ci urządzenie lub znajdziesz punkt usługowy, dający możliwość skorzystania z komputera (np. przestrzeń coworking, sklepy z elektroniką, hotelowe lobby)? Tylko jak potwierdzić dwustopniową weryfikację? Otóż w tej awaryjnej sytuacji po zalogowaniu można wybrać ikonkę „Znajdź” jeszcze przed wpisaniem kodu uwierzytelniającego.

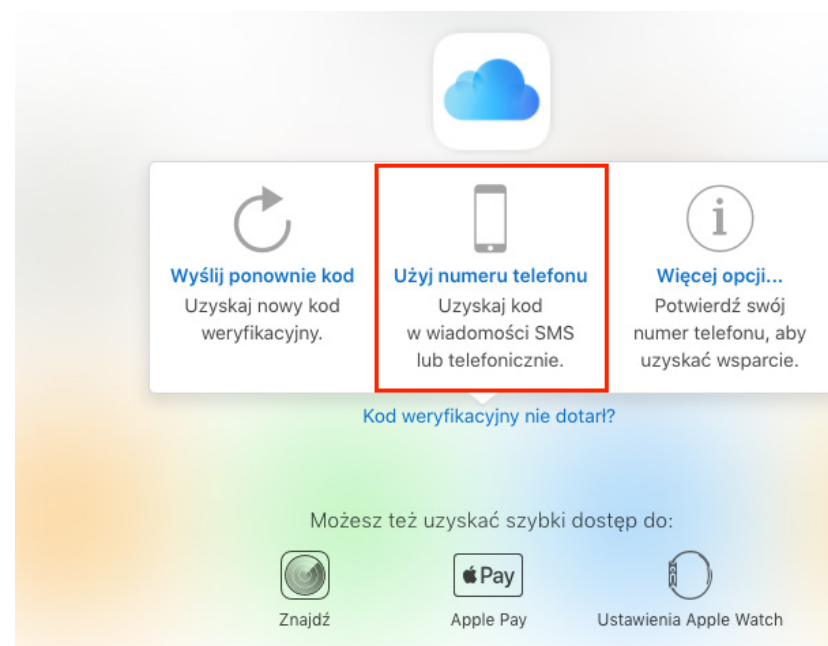
do poczynienia odpowiednich kroków w serwisie Apple może być kluczowy, dlatego tym bardziej warto wiedzieć, że to obejście pozwoli nam znacznie skrócić czas potrzebny na wykonanie awaryjnej autoryzacji dwupoziomowej. Gdy sytuacja zostanie już opanowana, koniecznie zmień hasło iCloud, gdyż to wpisywane na udostępnionym sprzęcie mogło zostać przechwycone!

Logowanie iCloud

Jesteś na dwutygodniowych wakacjach ze swoją drugą połówką, niestety pierwszego dnia nieszczęśliwie padasz ofiarą kradzieży i zostajesz bez swojego ulubionego iPhone'a i MacBooka. Postępując zgodnie z pierwszą poradą, skutecznie blokujesz urządzenia, korzystając z funkcji „Znajdź mój iPhone”. Dalej postanawiasz, że mimo wszystko nie pozwolisz zepsuć sobie wyjazdu, a dostęp przez przeglądarkę do platformy iCloud zapewni Ci niezbędne dane kontaktowe oraz odczytanie planu wycieczek z cyfrowych notatek. No tak, ale co z dwustopniową weryfikacją? Nie masz urządzenia, na którym odczytasz kod. Na szczęście jest jeszcze możliwość alternatywnej autoryzacji po kliknięciu w „Kod weryfikacyjny nie dotarł?”, a następnie wybraniu metody z wykorzystaniem SMS-a lub rozmowy telefonicznej.



Stamtąd pojawia się już możliwość aktywacji „Trybu Utraconego” i zlokalizowania zguby. Czas od momentu stwierdzenia zagubienia

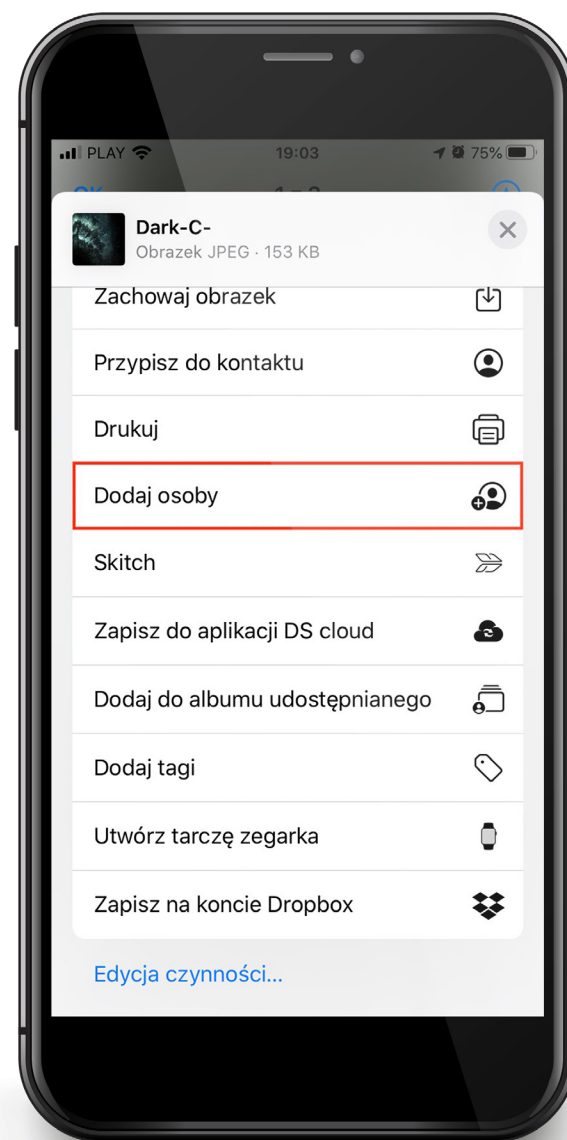


Warunek? Trzeba wcześniej dodać alternatywny numer, oprócz tego, którego używasz w iPhone. Idealnie sprawdzi się tutaj służbowa komórka, telefon kogoś z rodziny lub współtowarzysza podróży. To jest ten moment, w którym warto upewnić się, że nasze konto AppleID posiada takie wpisy. Jeżeli nie, zmiany można dokonać w ustawieniach zabezpieczeń profilu użytkownika pod adresem: <https://appleid.apple.com/account/manage>

Jeżeli korzystacie z dwustopniowej weryfikacji (a korzystacie, prawda?), koniecznie dodajcie zaufane numery telefonów, bo nie znacie dnia ani godziny, gdy uratuje Wam to skórę.

Transfer danych

Podczas nagrywania pamiątkowego filmu z wycieczki przypadkowo dokumentujesz nie-szczęśliwe zdarzenie drogowe. Poszkodowany prosi Cię o jak najszybsze udostępnienie materiału, co może pomóc mu w sprawie o odszkodowanie. Z pomocą AirDropa nie będzie z tym większego problemu, ale okazuje się, że odbiorca korzysta z Androida. Transfer po Bluetooth z powodu ograniczeń iPhone'a nie wchodzi w grę. Mail? Jest to jakiś pomysł, ale niezbyt wydajny przy dużych plikach. Na instalację dodatkowych programów nie ma czasu ani sposobności. Co w takiej sytuacji? Skorzystaj z uniwersalnych możliwości udostępniania z wykorzystaniem chmury. Zapisz film w natywnej aplikacji Pliki (iCloud Drive), a następnie skorzystaj z mało mówiącej funkcji „Dodaj osoby”. W opcjach udostępniania możesz wskazać, aby każdy, kto dysponuje łączem, mógł uzyskać dostęp do pliku. Teraz wystarczy już tylko przekazać link poszkodowanemu, a ten będzie mógł pobrać materiał bezpośrednio z przeglądarki internetowej na swoim urządzeniu – tak długo, dopóki nie wyłączysz udostępniania tego pliku.



Poczta w domenie iCloud.com

Czy na co dzień korzystasz z poczty elektronicznej w domenie iCloud.com? Jest to bardzo wygodna opcja i często wybierana jako domyślna na urządzeniach Apple. A co, gdy okazałoby się, że pewnego dnia przestaje ona istnieć? Mało realny scenariusz? Zgodzę się całkowicie, ale np. zlimitowanie jej obsługi wyłącznie do urządzeń z nadgryzionym jabłkiem, wprowadzenie zaporowych cen subskrypcji lub ograniczenia geolokalizacyjne wynikające z międzynarodowych konfliktów mogą okazać się już bardziej prawdopodobne. Jak szybko przenieść się do innego serwisu, skoro nasz obecny adres podaliśmy już w dziesiątkach – jak nie setkach – miejsc? Tutaj z pomocą może przyjść wykupiona własna domena oraz zewnętrzny operator pocz-

towy np. FastMail, ProtonMail lub chociażby odpowiednio skonfigurowany Office 365 czy Gmail. Jeżeli cokolwiek wydarzy się z samą skrzynką, będziemy w stanie przenieść się w dowolne inne miejsce, zachowując ten sam adres e-mail (to my zarządzamy domeną, którą wykupiliśmy). Wymaga to trochę konfiguracji, ale jeżeli przywiązujesz dużą wagę do swojego adresu e-mail, może warto zawczasu rozważyć tę opcję.

Na szczęście iPhone'y doczekały się bezprzewodowego ładowania, a w coraz większej ilości miejsc znajdziemy punkty, które pozwalają na zwiększenie poziomu baterii w ten wygodny sposób.

Ładowanie

Podróż służbowa, w torbie spakowany najnowszy MacBook Pro z kablem i ładowarką, w kieszeni iPhone. Możesz zawładnąć światem! No prawie, bo bez przejściówki USB-C <-> Lightning Twój iPhone może nie dotrzymać do końca aktywnego dnia. Na szczęście iPhone'y doczekały się bezprzewodowego ładowania, a w coraz większej ilości miejsc znajdziemy punkty, które pozwalają na zwiększenie poziomu baterii w ten wygodny sposób. Niegłupim pomysłem jest również wyposażenie się w awaryjny powerbank z wbudowaną cewką indukcyjną. Nawet gdy zapomnimy kabla Lightning, bez problemu podładujemy telefon w każdym miejscu.

Przedstawione sytuacje są oczywiście mocno przekoloryzowane i zdecydowanie lepiej, jak-

by pozostały jedynie fikcyjnymi przykładami. Warto natomiast wedle nich zrobić przegląd wszystkich udogodnień ekosystemu Apple, z których korzystamy na co dzień, i zadać sobie pytanie, czy mam „plan B” na nietypowe sytuacje? Zdecydowanie lepiej zawczasu przygotować sobie awaryjne scenariusze, niż tracić nerwy w stresujących sytuacjach. Chociażby wspomniane dodanie awaryjnego numeru do autoryzacji iCloud zajmie dosłownie chwilę, a może nas uratować przed poważnymi konsekwencjami.



P Ó U T



q



Wielki powrót iPhone'a



Michał Maśłowski

Wszyscy dobrze znamy historię sprzed roku. Tim Cook, po raz pierwszy od-
kąd został Prezesem Apple w 2011 roku, napisał wówczas list do akcjonariu-
szy spółki, w którym przeproszał za gorsze wyniki kwartalne. Te faktycznie
były słabsze zarówno od przewidywań rynkowych, jak i od własnych prognoz
Apple. Co było wówczas główną przyczyną słabszych wyników? Oczywiście
gorsza sprzedaż iPhone'a.

iPhone najważniejszym produktem Apple

Nie jest wielką tajemnicą, że Apple „stoi” przede wszystkim na iPhone. Gdy pogorszeniu ulega sprzedaż np. Maców lub iPadów, Apple jest w stanie „przykryć” to lepszymi wynikami w innych kategoriach produktowych, np. w świetnie radzących sobie ostatnio Usługach lub Akcesoriach (ang. Wearables, Home and Accesories). Natomiast jakiegokolwiek wahnięcia na wynikach sprzedaży iPhone’a widać bardzo w finansach spółki i nic póki co nie jest w stanie tego „zatuszować”.

W końcówce 2018 oraz przez całe pierwsze półrocze 2019 roku Apple borykało się ze słabszą sprzedażą iPhone’a. Ewidentnie modele XS i XR nie przypadły do gustu użytkownikom. Efekt był taki, że po raz pierwszy od 2012 roku sprzedaż iPhone’a spadła poniżej 50% przychodów spółki. Ogólny obraz finansów Apple ratowały jedynie dynamicznie rosnące przychody w segmentach Usługi i Akcesoria. Przez media przetoczyły się komentarze analityków mówiące o końcu ery iPhone’a, o nasyconiu globalnego rynku smartfonów i o tym, że Apple musi szukać innych nóg przychodowych dla spółki, gdyż przed iPhone’em nie ma już żadnych poważniejszych perspektyw.

Jakże inaczej wygląda sytuacja dzisiaj. Od tamtej pory minął rok. O ówczesnych problemach, w kontekście najnowszych wyników finansowych Apple, nikt już zdaje się nie pamiętać.

Debiut iPhone’ów 11 i 11 Pro zmienił obraz gry

Wraz z debiutem najnowszej linii iPhone’ów, czyli modeli 11 i 11 Pro, Apple zmieniło sposób pozycjonowania swojego najważniejszego produktu. Najważniejszym modelem, podsta-

wowym iPhone’em, został model 11. Natomiast dla chętnych wyprodukowano droższe modele 11 Pro.

Należy zwrócić uwagę, jak odwróciła się sytuacja w porównaniu z poprzednią generacją tego sprzętu. Wówczas to podstawowym modelem był iPhone XS (w dwóch wymiarach), który – jak dobrze pamiętamy – kosztował kosmiczne pieniądze. Natomiast tym tańszym, w ogólnym postrzeganiu gorszym modelem, był iPhone XR. Patrząc na to z perspektywy czasu, nie dziwię się, że sprzedaż iPhone’a złapała zadyszkę. Nikt nie chce kupować gorszego modelu (choć trzeba przyznać, że wedle doniesień Apple, iPhone XR cieszył się bardzo dużą popularnością), wszyscy chcą ten najnowszy, najlepszy, „wszystkomający”. Przypomnijmy, była już taka sytuacja w historii, gdy tańszy model iPhone’a nie był dla Apple zbyt udanym produktem. Mowa tu konkretnie o modelu 5C, który był gorszym i tańszym współtowarzyszem najnowszego wówczas iPhone’a 5S. Z tym że wówczas iPhone 5S nie kosztował aż tak dużo, jak teraz kosztują topowe modele iPhone’a.

Wraz z premierą najnowszego modelu sytuację kompletnie odwrócono. Modelem podstawowym jest tańszy iPhone 11, którego Apple promuje jako iPhone’a pierwszego wyboru. Obok niego jest linia Pro, która oczywiście jest zdecydowanie droższa. Użytkownicy sprzętów Apple od wielu lat zresztą byli przyzwyczajani do takiego segmentowania produktów. Obok MacBooka (czy też MacBooka Air) mamy model MacBook Pro. Podstawowe modele komputerów iMac i Mac mini dorobiły się modeli iMac Pro i Mac Pro. Do linii iPadów z czasem również doszedł droższy model iPad Pro. Ostatnio nawet słuchawki AirPods dorobiły się droższej wersji AirPods Pro.

Te zabiegi spowodowały dla Apple najlepsze, co tylko jest możliwe – wystrzał sprzedaży iPhone’a.

91 miliardów USD przychodu. Za jeden kwartał

28 stycznia Apple podało wyniki kwartalne za I kwartał 2020 roku (IV kwartał roku kalendarzowego 2019). Przychody Apple w podziale na segmenty są następujące:

iPhone 55,9 mld USD (51,2 mld USD rok temu, **+9% r/r**)

iPad 5,9 mld USD (6,7 mld USD rok temu, **-12% r/r**)

Mac 7,1 mld USD (7,4 mld USD rok temu, **-4% r/r**)

Akcesoria 10 mld USD (7,3 mld USD rok temu, **+37% r/r**)

Usługi 12,7 mld USD (10,8 mld USD rok temu, **+17% r/r**)

Aktualnie Apple ma około 1,5 mld aktywnych urządzeń na całym świecie, z czego aż około 900 mln stanowi iPhone!

Łączne przychody Apple osiągnęły astronomiczny poziom 91,8 mld USD (84,3 mld USD rok temu, +8,8%). Zysk netto spółki wyniósł 22,2 mld USD (19,9 mld USD rok temu, +11,5%). Poziom zarówno przychodów, jak i zysku netto jest rekordowy.

Zwróćmy uwagę na porównanie skali dla różnych linii produktowych. Przykładowa zmiana -4% na sprzedaży komputerów Mac na nikim nie robi wrażenia, bo nominalnie jest to spadek o zaledwie około 300 mln USD. Wydawałoby się znaczący spadek na sprzedaży iPadów -12% to zmiana o zaledwie 800 mln USD. W skali przychodów całej spółki brzmi to jak nic nie znaczące drobiazgi. Ale już wzrost

przychodów ze sprzedaży iPhone'a o 9% to bardzo znaczące 4,7 mld USD. To już musi być widoczne w wynikach całej spółki.

Sukces sprzedaży iPhone'a kluczem do powodzenia sprzedaży innych linii produktowych

Dlaczego to jest tak ważne? Bo to iPhone dla większości ludzi na świecie jest bramą do usług, które oferuje Apple. Bez znaczącej obecności iPhone'a na rynku nie byłoby więc wzrostów w kategorii Usługi, gdzie – jak wiemy – ukryte są przychody ze sprzedaży w App Store, takie usługi jak Apple TV+, Apple Arcade, Apple News+, Apple Pay, subskrypcje iCloud, itp. oraz subskrypcje firm trzecich przechodzących tylko przez App Store. To jak wielką dominację wśród produktów Apple ma iPhone, widać choćby w liczbie aktywnych urządzeń Apple. Aktualnie Apple ma około 1,5 mld aktywnych urządzeń na całym świecie, z czego aż około 900 mln stanowi iPhone! Jeżeli ktoś ma tylko jedno urządzenie Apple, to najczęściej jest to właśnie iPhone.

Bez iPhone'a nie byłoby także wzrostów w kategorii Akcesoria, gdzie prym wiodą Apple Watch oraz AirPods, które bez istnienia iPhone'a tracą w ogóle sens bycia. Jeszcze używanie AirPodsów bez iPhone'a można sobie wyobrazić (karkołomne, ale możliwe), ale Apple Watch bez iPhone'a jest całkowicie bezużyteczny.

To dlatego właśnie sprzedaż iPhone'a jest tak ważna dla Apple. Wydaje się, że po roku przerwy Apple ponownie wskoczyło na właściwe tory i tak wywindowało sprzedaż iPhone'a, że przychody z tego segmentu zaczęły stanowić ponownie aż 61% ogólnych przychodów spółki. Wszystko więc wróciło do normy.



-10%

skorzystaj z rabatu
użyj kodu:
magazyn

PROTECTED BY
D30



**MyApple
Poleca**

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE

Czy iPhone 9 będzie sprzedażowym strzałem w dziesiątkę?



Bartłomiej Mazurek

O możliwym pojawieniu się iPhone'a SE2 pisałem na łamach MyApple już w ubiegłym roku. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że Apple rzeczywiście planuje wprowadzić ten model do swojej oferty. Zamiast iPhone'a SE2 mamy dostać iPhone'a 9, który jednocześnie wypełni lukę w ofercie amerykańskiego producenta. Czy nowy telefon ma szansę stać się sprzedażowym hitem na miarę iPhone'a XR czy iPhone'a 11? Postaram się odpowiedzieć na to pytanie w tym tekście.

Na temat iPhone'a 9/SE2 pojawiało się pod koniec 2019 roku coraz więcej plotek. Kilka dużych serwisów technologicznych poinformowało, że Apple przymierza się do wprowadzenia kolejnego budżetowego telefonu do swojej oferty. Ming-Chi Kuo podał nawet informację, że nowy smartfon ma pojawić się w pierwszej połowie 2020 roku. Część przewidywań analityka zwykle sprawdzała się w przeszłości, dlatego jego słów nie należy lekceważyć.

Pojawienie się trzeciego budżetowego modelu może sprawić, że klienci będą sięgali po niego chętniej, a jak wiadomo Apple chodzi o sprzedaż flagowych urządzeń.

Na początku stycznia serwis Mac Otakara poinformował, że iPhone SE2 zadebiutuje pod nazwą iPhone 9. Miałyby on wypełnić lukę po starzejącym się już iPhone 8. Na pokładzie telefonu miałyby znajdować się procesor Apple A13 Bionic z 3 GB pamięcią RAM. Przedni panel miałyby mieć 4,7 cala. Nie jest do końca jasne, czy bryła dziewiątki będzie taka sama jak w ósemce. Jeśli takie doniesienia się potwierdzą, to będziemy mieli swego rodzaju powrót do przeszłości. Apple wcześniej robiło podobne zabiegi. Przykładem może być MacBook Air, który przed pojawieniem się modelu z Retiną był odświeżany tylko o nowe podzespoły. Podobna sytuacja miała miejsce z iPadami Mini, które przez lata otrzymywały nowe części, ale o radykalnej zmianie wyglądu nie było mowy.

Z drugiej strony pojawiają się doniesienia, że iPhone 9 miałyby mieć ekran pozbawiony w dużym stopniu ramek. Wspólnym mianownikiem wszystkich plotek jest powrót czytnika linii papilarnych, czyli Touch ID. Wiele osób (w tym ja) ceni sobie to rozwiązanie, więc nie miałbym nic przeciwko, gdyby telefon otrzymał technologię wprowadzoną po raz pierwszy w iPhone 5S.

Mówi się, że obok zwykłej dziewiątki mógłby zostać zaprezentowany jeszcze jeden większy iPhone 9 z ekranem o przekątnej 5,5 cala lub 6,1 cala. O ile w plotki o pojawieniu się małego iPhone'a 9 wierzę, to w przypadku większego modelu jestem nieco bardziej sceptyczny. Taki telefon mógłby skutecznie zagrozić sprzedaży iPhone'a 11 oraz wciąż radzącego sobie niezłe iPhone'a XR. Pojawienie się trzeciego budżetowego modelu może sprawić, że klienci będą sięgali po niego chętniej, a jak wiadomo Apple chodzi o sprzedaż flagowych urządzeń.

Z drugiej strony wystarczy spojrzeć na Samsunga, który do swojej oferty wprowadził Samsunga Galaxy Note 10 Lite i Samsunga Galaxy S10 Lite. Tańsze smartfony wykorzystujące wiele rozwiązań z flagowych modeli mają trafić do konkretnej grupy klientów, która dzisiaj sięga po smartfony ze średniej półki cenowej. Do takiego segmentu można zaliczyć jeszcze iPhone'a 8 i iPhone'a XR. Cena iPhone'a 11, mimo że dużo niższa niż wersji 11 Pro, wciąż jest porównywalna do kwoty, jaką trzeba zapłacić za wiele flagowych smartfonów z Androidem.

Przykład iPhone'a SE z 2016 roku świetnie pokazuje, że wielu klientów czeka na prawdziwie budżetowy telefon, który miałyby dobre podzespoły, ale przede wszystkim oferowałby dostęp do systemu iOS. Gdyby na rynku miał pojawić się odgrzewany kotlet, czyli iPhone 9 w obudowie iPhone'a 8, to nie mam wątpliwości, że kolejka zainteresowanych byłaby bardzo długa.

Po cichu liczę, że urządzenie doczeka się poważniejszych zmian, które nie będą dotyczyć tylko procesora, pamięci RAM oraz aparatu. Nowoczesny smartfon w kompaktowej obudowie byłby czymś, czego aktualnie brakuje na rynku.

W ofercie Apple aktualnie brakuje kompaktowego smartfona w dobrej cenie. Przecież jeszcze nie tak dawno w ofercie amerykańskiego producenta były telefony z 4-calowym wyświetlaczem. Nie każdy potrzebuje dużej przestrzeni roboczej, dlatego kompaktowy model powinien sprzedawać się naprawdę dobrze. Za pozostawieniem starego wzornictwa przemawia również dostęp do całej masy rozmaitych akcesoriów. W ten sposób producenci firm trzecich mogliby napędzić sprzedaż i przekonać użytkowników do sięgnięcia po obudowy, szkła hartowane czy inne przydatne gadżety.

Tim Cook i jego inżynierowie potrafią po mistrzowsku sprzedać coś, co na rynku jest już od dłuższego czasu. Do premiery prawdopodobnie pozostało już niewiele czasu. Wierzę w doniesienia, że iPhone 9 pojawi się już w marcu. Czekam na ten telefon z niecierpliwością. Po cichu liczę, że urządzenie doczeka się poważniejszych zmian, które nie będą dotyczyć tylko procesora, pamięci RAM oraz aparatu. Nowoczesny smartfon w kompaktowej obudowie byłby czymś, czego aktualnie brakuje na rynku.



Apple Car

- czy ktoś o nim jeszcze pamięta?



Grzegorz Świątek



Steve Jobs rozważał wejście Apple na rynek automotive jeszcze przed premierą pierwszego modelu iPhone'a, ale ostatecznie zrezygnował z tych planów i postawił na rozwój smartfona. Nie wiadomo, jak wyglądałyby współczesne telefony komórkowe i samochody, gdyby Jobs zdecydował się wtedy na rozwój i produkcję Apple Car.

Współczesna historia samochodu Apple rozpoczęła się pod koniec 2014 roku. Mówiło się wtedy, że to właśnie dzięki dochodom ze sprzedaży iPhone'a Apple może pozwolić sobie na swego rodzaju fanaberię polegającą na rozpoczęciu prac nad autonomicznym samochodem.

Mówiło się, że Apple działało w tym czasie pod przykrywką firmy zajmującej się badaniami rynku o nazwie SixtyEight Research, która uzyskała pozwolenia na budowę centrum serwisowego dla samochodów w mieście Sunnyvale.

W lutym 2015 roku na ulicach Kalifornii pojawiły się samochody wyposażone w systemy kamer, radarów i lidarów, co wzbudziło podejrzenia wielu osób i rozpoczęło fale plotek na temat tego, że Apple pracuje nad autonomicznym pojazdem. Przedstawiciele firmy szybko zdementowali te pogłoski, informując opinię publiczną, że pojazdy te służą do mapowania terenu w celu ulepszenia aplikacji Mapy. Dostównie kilka dni później jeden z pracowników Apple poinformował redakcję **Business Insider** o tym, że jego firma pracuje nad projektem, który może wykończyć Teslę.

W połowie lutego pojawiły się informacje o tym, że Apple rekrutuje pracowników z branży motoryzacyjnej. Według doniesień **The Wall Street Journal** Apple zatrudniało w tamtym okresie setki osób, które pracować miały przy projektowaniu podobnego do minivana elektrycznego pojazdu. W szeregi Apple wstąpiło wówczas wielu fachowców między innymi od systemów autonomicznych oraz od aku-

mulatorów, gdyż auto miało posiadać napęd elektryczny. Wiąże się z tym historia z firmą A123 Systems, która oskarżyła Apple o podkradanie pracowników. Do Apple przeszedł Mujeeb Ijaz, były dyrektor techniczny tej firmy, który kierował zespołem odpowiedzialnym za badania i rozwój. Ijaz pracował wcześniej w Fordzie jako kierownik ds. inżynierii pojazdów elektrycznych i ogniw paliwowych. Do zespołu dołączyli pracownicy takich firm jak Tesla, Ford, Chrysler czy General Motors, którzy sprawowali tam funkcje kierownicze. Do Apple dołączały także osoby niezwiązane z motoryzacją. Jednym z nich był Jonathan Cohen – były dyrektor ds. uczenia maszynowego firmy NVIDIA. Prace toczyły się pod kryptonimem „Project Titan”, a kierowali nimi Steve Zadesky oraz Dan Riccio.

Co prawda auto do tej pory nie powstało, ale już wtedy pojawiały się szczegóły na temat tego projektu. Pracowano podobno nad cichym napędem do zamykania drzwi, wyświetlaczem z technologią rozszerzonej rzeczywistości i czujnikami LIDAR. Powstawały ponoć prototypy, które nie posiadały kierownicy lub pedału gazu. Nie było jednak jasne, czy Apple Car będzie pojazdem autonomicznym, czy „tradycyjnym”.

Opublikowano także informacje o „ściśle tajnym” kampusie, w którym odbywać się miały testy samochodów. Jest on prawdopodobnie zlokalizowany w mieście Sunnyvale w Kalifornii, niedaleko głównego kampusu Infinite Loop. Mówiło się również, że Apple działało w tym czasie pod przykrywką firmy zajmującej się badaniami rynku o nazwie SixtyEight Research, która uzyskała pozwolenia na budowę centrum serwisowego dla samochodów w mieście Sunnyvale. Co więcej, Apple prowadzi podobno tajne laboratorium rozwojowe w Berlinie. Pracuje w nim około 20 osób z ogromnym doświadczeniem z niemieckiego rynku motoryzacyjnego. Wszyscy opisani zostali jako „postępowi myśliciele” w swoich dziedzinach.

Gdyby tego było mało, to w grudniu 2015 roku Apple zarejestrowało trzy domeny - apple.car, apple.cars oraz apple.auto. Obecnie nie są one używane.

Takie i podobne informacje na temat tego samochodu pojawiały się w mediach do stycznia 2016 roku, kiedy to Steve Zadesky ogłosił plany zakończenia projektu, ale pół roku później do Apple powrócił Bob Mansfield, który przejął kierownictwo nad tymi pracami. „Project Titan” miał skupić się wtedy nad programowymi i sprzętowymi rozwiązaniami dla pojazdów autonomicznych, a wielu dotychczasowych pracowników zostało zwolnionych.

Apple uzyskało zezwolenie na testowanie autonomicznych samochodów na drogach publicznych, a wspomniane wcześniej samochody z systemami kamer i radarów na dachu znów pojawiły się na ulicach.

W maju 2016 roku Apple zainwestowało 1 miliard dolarów w firmę Didi Chuxing, chińskiego odpowiednika Ubera. Dane, które posiada ta firma, mogą okazać się bezcenne w rozwoju autonomicznych pojazdów. Co ważne, w lipcu 2016 roku Uber ogłosił połączenie działalności z Didi Chuxing na terenie Chin.

Nieco później Apple uzyskało zezwolenie od kalifornijskiego departamentu ds. pojazdów mechanicznych na testowanie autonomicznych samochodów na drogach publicznych, a wspomniane wcześniej samochody

z systemami kamer i radarów na dachu znów pojawiły się na ulicach.

W sierpniu 2018 roku powróciły doniesienia o samochodzie Apple. Według analityka Ming-Chi Kuo pojazd zostanie wprowadzony na rynek w latach 2023–2025. Kuo uważa, że Apple będzie w stanie zaoferować lepszą integrację sprzętu, oprogramowania i usług niż inne firmy z rynku motoryzacyjnego. W tym samym roku do Apple powrócił z Tesli Doug Field, który od tamtego czasu wraz z Mansfieldem kieruje projektem. Zaraz potem dokonano restrukturyzacji zespołu, zwalniając ponad 200 pracowników.

W czerwcu 2019 roku Apple przejęło firmę Drive.ai, która pracowała nad rozwojem autonomicznego systemu do przewozu ludzi. Większość pracowników tej firmy przeniosła się do Apple.

Apple pracuje także nad programem PAIL (Palo Alto to Infinite Loop), w ramach którego pracownicy przewożeni będą między biurami firmy w Cupertino i Palo Alto autonomicznymi Volkswagenami T6.

Warto przypomnieć, że w czerwcu 2017 roku Tim Cook oficjalnie poinformował, że Apple pracuje nad oprogramowaniem dla autonomicznych samochodów. W jego oświadczeniu nie było jednak mowy o samochodzie, więc nadal nie jest jasne, czy Apple chce zbudować własny autonomiczny samochód, czy jedynie stworzyć oprogramowanie dla tego typu pojazdów.



Kupiłem zegarek z kalkulatorem

 Grzegorz Świątek



Długo zastanawiałem się nad zakupem inteligentnego zegarka od Apple. Podjęcie tej decyzji zajęło mi ponad 5 lat. W 2014 roku Apple zaprezentowało pierwszą generację tego urządzenia. Pomyślałem wtedy, że poczekam na pierwsze recenzje użytkowników i jeśli uznam, że warto kupić to urządzenie, to zrobię to. Jednak pierwsze recenzje nie były zbyt optymistyczne i to skłoniło mnie do wstrzymania się od zakupu. Wstrzymywałem się aż do ubiegłorocznego czarnego piątku i to właśnie w tym dniu kupiłem 44-milimetrową wersję Apple Watch Series 5 bez obsługi sieci komórkowej.

Wróćę do wspomnianych recenzji pierwszej generacji tego zegarka. Wśród wad wymieniano przede wszystkim krótki czas pracy na baterii oraz bardzo ograniczoną funkcjonalność. Urządzenie pozycjonowane było jako akcesorium modowe, czym być może Apple próbowało wytłumaczyć krótką listę funkcji, którą ówczesnie oferował zegarek. Warto przypomnieć, że pierwszy model Apple Watcha nie został nawet wyposażony w moduł GPS. Ja nazywałem go „przedłużeniem” iPhone’a, bo bez tego smartfona był praktycznie zegarkiem wskazującym aktualną godzinę. Dużą wadą była i moim zdaniem nadal jest cena. Przeznaczając dwa tysiące złotych na zakup zegarka możemy skierować się na przykład w stronę takich szwajcarskich marek jak Tissot czy Certina i kupić całkiem niezłe modele. Oczywiście tradycyjne zegarki nie oferują nawet tylu funkcji, co mocno ograniczony Apple Watch pierwszej generacji, ale za to regularnie serwisowane działać będą więcej niż jedno pokolenie. Cykl życia Apple Watcha to obecnie 4 lata, bo wraz z premierą systemu watchOS 5 Apple zakończyło wsparcie dla pierwszej generacji. Oczywiście smartwatche i tradycyjne zegarki to zupełnie inne urządzenia, ale trudno nie zgodzić się z tym, że te pierwsze zdążyły już napsuć sporo krwi producentom tych drugich, zatem rynki tych urządzeń przenikają się już od dłuższego czasu.

Nie od dziś wiadomo, że Apple zbudowało swój własny ekosystem, w którym bardzo dobrze współpracują ze sobą różne urządzenia tej firmy.

Dwie ostatnie generacje zegarków Apple – Series 4 i Series 5 – pozbawione są większości wad pierwszej generacji. Jednak jako fanowi tradycyjnych zegarków nadal trudno

było mi przekonać się do zakupu smartwatcha, który za kilka lat zwyczajnie się zestarzeje i będzie wymagać wymiany. Do zmiany decyzji przyczyniły się między innymi analizy, zgodnie z którymi Apple Watch jest zdecydowanym liderem na rynku inteligentnych zegarków. Apple Watch już od długiego czasu jest najlepiej sprzedającym się smartwatchem, więc stwierdziłem, że przez te kilka lat rynek zeweryfikował już jego jakość i sens użytkowania. Nie od dziś wiadomo, że Apple zbudowało swój własny ekosystem, w którym bardzo dobrze współpracują ze sobą różne urządzenia tej firmy. Pomyślałem, że Apple Watch będzie kolejnym elementem mojego ekosystemu i już teraz wiem, że bardzo dobrze sobie radzi.

Mój Apple Watch nie od razu mi się spodobał. Byłem przyzwyczajony do solidnych zegarków wykonanych ze stali nierdzewnej ze szkłem szafirowym. Zegarek, którego używałem przed Apple Watchem, był także odporny na wstrząsy i charakteryzował się wodoodpornością do 200 metrów. Materiały, z których wykonana została aluminiowa wersja Apple Watcha, nie sprawiają wrażenia tak solidnych jak w przypadku tradycyjnych zegarków z tej półki cenowej. Obawiałem się też sportowego paska wykonanego z fluoroelastomeru, czyli krótko mówiąc z gumy. Wiem, że takie paski są komfortowe, bo do tej pory korzystałem z nich podczas treningów z zegarkami sportowymi, ale nie byłem pewny ich użytkowania na co dzień. Okazało się jednak, że w porach jesienno-zimowych nadgarstek się nie poci, a pasek nie powoduje otarć skóry. Nie wiem jak to rozwiązanie sprawdzi się latem, ale myślę, że nie obejdzie się bez opaski nylonowej, która w odróżnieniu od gumowego paska przepuszcza powietrze. Z zegarkiem do tej pory nic się nie stało, więc mimo tego, że sprawia wrażenie mało solidnego, w rzeczywistości nie jest tak źle.

Szybko przywyknać się można do funkcji, które w odróżnieniu od tradycyjnych zegarków oferuje smartwatch. Efekt ten potęgu-

je używanie go w ekosystemie. Przyjemność sprawiają takie smaczki jak odblokowywanie MacBooka za pomocą zegarka. Mając zegarek na nadgarstku, wystarczy podnieść klapy komputera, a system zajmie się resztą. Nie ma konieczności wpisywania hasła dostępu do Maca. Często korzystam także z wyszukiwania iPhone'a. Za pomocą zegarka można wyzwolić z iPhone'a krótki dźwięk, co pozwala odnaleźć smartfon bez konieczności sakramentalnego „zadzwoń do mnie, bo nie mogę znaleźć telefonu”. Podoba mi się także to, że na tarczy wyświetla się aktualna pogoda. Nie jest to może nic nadzwyczajnego, ale rano wystarczy jeden rzut oka na tarczę, aby dowiedzieć się, czy pada i jaka jest temperatura. Do tej pory pogodę sprawdzałem na telefonie, co zajmowało nieco więcej czasu. Są to funkcje, bez których zdecydowanie można żyć, ale znacznie to życie uprzyjemniają. Nie chcę opisywać oczywistych i podstawowych funkcji Apple Watcha. Wspomniłem kilka tych, których mogą nie znać osoby niekorzystające z tego zegarka na co dzień.

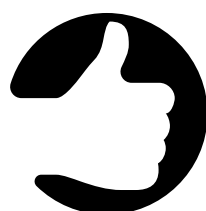
Często korzystam także z aplikacji Oddech, która jest swego rodzaju przewodnikiem i przypomina o tym, że miarowe oddychanie pozwala nam na uspokojenie się i zebranie myśli.

Ważne są dla mnie także funkcje zdrowotne. Monitorowanie pracy serca i EKG. Nie jestem do końca przekonany, czy generowany elektrokardiogram jest wiarygodny, ale trzeba zaufać Apple, że nie wciska nam kitu. Warto podkreślić, że zegarek nie zastąpi wizyty u kardiologa, ale zapewnienia Apple o współpracy z wie-

loma ośrodkami medycznymi oraz informacje prasowe o tym, że Apple Watch prawidłowo zdiagnozował problemy pracy serca u wielu użytkowników, pozwalają zakładać, że nie jest to ściema. Często korzystam także z aplikacji Oddech, która jest swego rodzaju przewodnikiem i przypomina o tym, że miarowe oddychanie pozwala nam na uspokojenie się i zebranie myśli. Nie wierzyłem w skuteczność tego typu aktywności do czasu, gdy rok temu zacząłem testy aplikacji z kategorii self-care o nazwie Fabulous, która jak wiele innych tego typu pomaga prowadzić zdrowy tryb życia. Później na oddychanie trafiłem w zegarku sportowym Polar. Należę do osób, które obserwują otoczenie i wyciągają wnioski – jeśli trzy niezależne firmy proponują takie samo rozwiązanie, to musi coś w tym być, i chyba rzeczywiście jest.

Wbrew wcześniejszym obawom, Apple Watch okazał się strzałem w dziesiątkę. Nie żałuję, że kupiłem ten zegarek. Na końcu wspomnę jeszcze o jednej rzeczy. Apple Watch przypomniał mi jeden z moich pierwszych zegarków marki Casio, który wyposażony był w kalkulator z małą klawiaturą numeryczną. Po pierwszym uruchomieniu aplikacji kalkulator w systemie watchOS od razu przypomniał mi się ten Casio, którego używałem ponad 20 lat temu.





**MyApple
Poleca**

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE

TCL 55EC78

- bardzo dobry telewizor ze średniej półki



Krystian Kozerański



Nie sztuką jest kupić sobie bardzo drogi telewizor, kosztujący grubo ponad pięć tysięcy złotych. Zdecydowanie ciekawiej jest w średniej półce cenowej, tej dostępnej właściwie dla wszystkich klientów. Tutaj dzieje się więcej i różnice w jakości są też znaczne. Jednym z ważnych graczy na rynku jest TCL, którego najnowszy 55-calowy telewizor 55EC78 miałem okazję ostatnio testować.

To co na zewnątrz

TCL od dawna przywiązuje wagę do jakości wykonania i wyglądu swoich telewizorów. Przekonuję się o tym co roku na berlińskich targach IFA, gdzie zawsze odwiedzam ich ogromne stoisko. Tą dbałość o jakość, szczegóły i wygląd widać chyba najlepiej właśnie w testowanym przeze mnie telewizorze. Urządzenie prezentuje się świetnie. Posiada metalową cienką ramę - dzięki czemu ekran zajmuje właściwie niemal cały front urządzenia. Pod nim umieszczono soundbar Onkyo, który dobrze komponuje się z urządzeniem, choć wyraźnie zaznacza swoją odrębność (ramka wokół ekranu jest czarna, a soundbar posiada maskowanie w kolorze szarym). O samym soundbarze piszę więcej poniżej. Urządzenie opiera się na ładnej, ażurowej nodze (łączącej z trzech elementów), dzięki której telewizor sprawia wrażenie lekkiego i zawieszonego w powietrzu.

Gniazda umieszczono wygodnie z boków urządzenia. Nie trzeba więc sięgać na jego tył, mocno go odwracać, co często bywa po prostu niewygodne. W tym wypadku wszystkie porty ukryte są po prawej stronie za ramką (patrzac od przodu), a gniazdo zasilania po lewej. Do dyspozycji użytkownika są trzy porty HDMI wspierające oczywiście rozdzielczość 4K, dwa porty USB (pozwalające na podłączenie np. zewnętrznego dysku z biblioteką filmów), port LAN (do podłączenia telewizora do sieci), optyczne wyjście cyfrowe, gniazda telewizji naziemnej i kablowej oraz gniazdo słuchawkowe.

Piloty

Kiedy w ostatnich miesiącach testowałem telewizory LG i Samsunga, spotkałem się z zupełnie różnym podejściem do tematu pilotów. Te dołączane do telewizorów pierwszego z wymienionych producentów były bardzo funkcjonalne, ale również duże i plastikowe.

Z kolei piloty Samsunga były minimalistyczne, jednak sterowanie nimi nie było aż tak proste. W przypadku telewizora TCL 55EC78 użytkownik ma wybór - dostaje bowiem w komplecie dwa piloty. Jeden prosty, z metalową obudową, a drugi plastikowy z pełnym zestawem przycisków. Na obu pilotach znalazły się przyciski szybkiego otwierania aplikacji Netfliksa. Mniejszy z pilotów ma także przycisk aktywacji sterowania głosowego.

Szkoda jedynie, że pilotów tych nie można skonfigurować tak, by działały także z przystawkami telewizji kablowej czy Apple TV (a przynajmniej mi się to nie udało).

Android TV 9.0

TCL już dawno zdecydowało się na skorzystanie z gotowego i otwartego rozwiązania, jakim jest system Android TV. W telewizorze 55EC78 zainstalowana jest jego najnowsza wersja. Kto miał okazję korzystać z nowszych przystawek z systemem Android (np. z opisywanych na MyApple przystawek Play TV Now i Flix TV Box albo przystawki Xiaomi), odnajdzie się w nim bez problemu. Dość szybko powinien ogarnąć ten system także inny użytkownik. Warto jednak wspomnieć, że nawigacja w nim wygląda trochę inaczej niż w smart tv innych producentów. Wszystko opiera się na głównym pionowym menu, umieszczonym przy lewej krawędzi ekranu, i kafelkach aplikacji, proponowanych treści czy kanałów telewizyjnych, zajmujących jego większą część.

Największym - moim zdaniem - plusem, a trochę i przekleństwem Android TV jest jego otwartość. W sklepie Play znaleźć można naprawdę dużo różnych aplikacji, od wszelkiej maści odtwarzaczy (KODI), przez dedykowane aplikacje różnych serwisów VOD (m.in. Netflix, HBO GO, Prime Video, Filmbox Movie i inne), stacji telewizyjnych (np. France24), po nawet gry. Są to jednak gry dość proste (np. nowa

wersja Pac Mana). Problemem jest niestety jakość tych aplikacji. Niektóre działają bezbłędnie, inne działają w kratkę (np. wspomniana już aplikacja France24), a niektóre wysypują się w ogóle. Nie jest to wina telewizora, raczej tego, że Google niespecjalnie kontroluje to, co znajduje się w sklepie Play Store (takie same problemy z tymi aplikacjami miałem na przystawce Android TV dodawanej do usługi Play TV Now). Oczywiście w sklepie z aplikacjami na Android TV nie znajdziemy też aplikacji Apple TV. Mam nadzieję, że firma z Cupertino w końcu otwórzy się szerzej, w tym i na tę konkurencyjną platformę.

System Android działa na tym telewizorze płynnie, niekiedy widoczne jest niewielkie opóźnienie czasu reakcji na naciśnięcie przycisku na pilocie (np. przy przełączaniu źródeł sygnału). Na tyle niewielkie, że nie czułem z tego powodu irytacji, nie psuło też przyjemności z korzystania z tego telewizora i jego systemu.

Ekran

Matryca VA charakteryzuje się bardzo dobrym kontrastem i czernią znacznie lepszą od ekranów IPS, choć oczywiście nie tak dobrą jak w ekranach OLED. Dodatkowo w ciemnych scenach obraz jest w pewnym stopniu przyciemniany, by uzyskać jeszcze lepszy efekt. Czerń jest na tyle dobra, że oglądanie filmów po zmroku jest naprawdę przyjemne - choć oczywiście ciemne, czy wręcz czarne fragmenty obrazu nie zlewają się z ramą samego telewizora.

55EC78 oferuje wsparcie właściwie dla wszystkich standardów HDR, a więc także HDR10+ i Dolby Vision. Generowany obraz jest jasny, zaś kolory nasycone, a to m.in. za sprawą wsparcia szerokiej palety barw (WCG). Telewizor posiada też funkcję płynnego odtwarzania filmów nakręconych w 24 klatkach,

dzięki czemu nie ma efektu przeskakującego co kilka sekund obrazu.

Wspomnieć też wypada, że TCL wychodzi naprzeciw graczom. 55EC78 charakteryzuje się niskim tzw. „input lagiem”. Przez kilka tygodni testów graliśmy często na podłączonej do niego konsoli PlayStation 4 w najnowsze tytuły – i faktycznie telewizor sprawdzał się w grach bardzo dobrze.

Dźwięk

Głośniki montowane w telewizorach grają zwykle lepiej lub gorzej, producenci jednak zakładają, że użytkownik i tak sprawi sobie odpowiedni soundbar czy zestaw kina domowego. W przypadku telewizora TCL 55EC78 soundbar, i to produkcji ONKYO, stanowi integralną jego część. Dźwięk jest szeroki, o w miarę równym paśmie – może przydałoby się trochę więcej dołów, ale i tak jest o niebo lepiej niż w telewizorach wyposażonych w standardowe, umieszczone z tyłu głośniki. Zintegrowany soundbar sprawdza się zarówno w przypadku filmów, jak i muzyki, którą odtwarzałem na telewizorze z Apple Music w podłączonym do niego Apple TV - oczywiście użytkownicy np. Spotify mogą sobie zainstalować odpowiednią aplikację.

Podsumowanie

Jak widać, w średniej półce cenowej można znaleźć telewizor 4K z bardzo dobrym ekranem i równie dobrą jakością obrazu (szeroka paleta barw WCG, niezła czerń i upłynnianie) oraz niskim opóźnieniem (input lag), wyposażony dodatkowo w soundbar, co docenią zarówno miłośnicy filmów i seriali, jak i gier. TCL pokazuje, jak można to zrobić. Jeśli szukacie telewizora w cenie poniżej trzech tysięcy złotych, to na pewno powinniście zainteresować się modelem TCL 55EC78. Można go już kupić za około 2800 zł.





**MyApple
Poleca**

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE

CES 2020



Tomasz Wyka

Targi Consumer Electronic Show w Las Vegas od dziesięcioleci są ważną pozycją w kalendarium wydarzeń ze świata technologii. Od pięciu lat są także imprezą relacjonowaną przez naszą redakcję. Relacjonując tę i inne imprezy, widzimy, jak zmieniają się zarówno trendy w technologii, jak i nastawienie wielu firm, szczególnie dużych graczy na rynku technologicznym, do wszelkiego rodzaju targów i wystaw. Dotyczy to przede wszystkim chyba właśnie CES. Było to widać podczas zakończonej niedawno tegorocznej edycji tej imprezy.

Od lat duzi gracze – przede wszystkim z rynku mobilnego – decydują się na własne, niezależne wydarzenia, które można transmitować przez sieć i które zwykle dokładnie relacjonowane są przez zaproszonych dziennikarzy, blogerów czy influencerów. Smartfony, choć w pewnym stopniu segment tych urządzeń przeżywa pewną stagnację, wciąż „kręca” ludzi najbardziej i sprzedają się bardzo dobrze. Nie ma więc potrzeby rezerwowania dodatkowych sal i środków podczas imprez targowych na znaczące premiery tych urządzeń. Wszystkie one odbywają się w ciągu roku, czasem tylko w okolicach dat różnych targów i konferencji. Nic zatem dziwnego, że na CES próżno szukać nowych smartfonów. Targi jednak wcale nie są nudne. Znaleźć można na nich masę ciekawych i innowacyjnych rozwiązań, często przedstawionych w formie jeszcze koncepcyjnej czy prototypowej. Są to jednak jaskółki zmian. CES także i w tym roku obfitowało w wiele ciekawych produktów, konceptów, czasem osobliwych, czasem śmiesznych, ale na pewno takich, obok których trudno było mi przejść obojętnie. W niniejszym tekście zebrałem te, które zwróciły moją uwagę najbardziej.

Samochód Sony i inne modele elektryczne

CES od lat jest ciekawym wydarzeniem jeśli chodzi o nowe technologie w motoryzacji. To podczas CES na Stripa (główna ulica nowego Las Vegas) wyjeżdżają samochody autonomiczne. To tutaj pokazywane są modele koncepcyjne, wyglądające mniej lub bardziej fantastycznie. W tym roku największym zaskoczeniem był dla mnie samochód od Sony. Tak, dobrze przeczytaliście. Sony, znane z produkcji RTV, przede wszystkim telewizorów, konsol PlayStation, sprzętu stereo i aparatów fotograficznych, zaprezentowało na targach swój własny samochód o nazwie Vision-S.

Ten świetnie wyglądający elektryczny sedan (o dziwo, nie wygląda on jak model koncepcyjny, jak choćby kosmiczny pojazd Mercedesa, o którym przeczytacie poniżej) wyposażony jest w 33 wewnętrzne i zewnętrzne czujniki i sensory (wśród nich m.in. kamery z laser-



rowymi dalmierzami Times Of Flight i przetworniki obrazu) mające wykrywać wszelkie obiekty w samochodzie, jak i wokół niego. Jak przystało na firmę znaną przede wszystkim z produkcji urządzeń multimedialnych, deskę rozdzielczą – w całej jej szerokości – zastąpiono panoramicznym ekranem. Cała elektronika i systemy samochodu komunikują się ze światem za pomocą sieci 5G. Maszyna wyposażona jest w dwa silniki elektryczne o mocy 200 kW każdy, rozpędza się do setki w czasie 4,8 s, a jej prędkość maksymalna wynosi 240 km/h.

Ciekawe, czy będzie można nim kierować za pomocą pada od PlayStation?

Wspominałem wyżej o koncepcyjnym samochodzie Mercedesa, który wyglądał bardzo kosmicznie, niczym żywcem wyjęty z filmu „Awatar”. Moje skojarzenie nie jest przypadkowe, gdyż maszyna ta nazywa się Vision AVTR i jej wygląd jest efektem partnerskiej współ-

pracy z Jamesem Cameronem (reżyserem i scenarzystą „Awatara”). W zamyśle projektantów Mercedesa samochód ma niejako łączyć się w całość z jego kierowcą, mierząc dodatkowo jego puls i wykrywając jego oddech. Samochód posiada cztery silniki elektryczne dające w sumie moc 350 kW oraz napęd na wszystkie koła z wektorowaniem momentu obrotowego (każde koło może być napędzane osobno w zależności od sytuacji na drodze), co zdaniem producenta gwarantuje dynamikę jazdy na najwyższym poziomie przy zapewnieniu możliwie najlepszego bezpieczeństwa. Dzięki tym rozwiązaniom samochód może poruszać się też na boki o około 30 stopni. Mercedes-Benz chwali się też innowacyjną baterią zbudowaną z organicznych ogniw opartych na grafenie. Dzięki temu zużyte baterie będzie można kompostować. Jeśli faktycznie się to sprawdzi, będzie to rozwiązanie problemu z utylizacją zużytych baterii, co obecnie jest chyba najbardziej negatywną stroną samochodów elektrycznych.

Podczas CES 2020 swój autonomiczny samochód konceptualny pokazał także południowokoreański koncern LG. Powstały w ramach współpracy z firmą Adient samochód zarzą-



dzany jest przez dobrze znany ze smart telewizorów tej marki system WebOS (który dawno temu zarządzał urządzeniami mobilnymi Palm). Ponieważ jest to pojazd autonomiczny, przednią i tylną szybę zastąpiono panoramicznymi ekranami, na których można oglądać filmy lub podglądać obraz z zewnętrznej kamery.

Ciekawym samochodem elektrycznym zaprezentowanym w tym roku na CES był SUV Fisker Ocean. Wyposażony jest on w umieszczone na dachu panele słoneczne – co oczywiście nie robi z niego perpetuum mobile. Producent reklamuje go jako najbardziej ekologiczny samochód na rynku. Wyposażenie jest owszem „eko”, nie wspomina on jednak co z bateriami, które – jak już wspomniałem – do przyjaznych środowisku nie należą.

Moją uwagę na stoisku firmy Samsung zwrócił telewizor Sero TV pozwalający na zmianę orientacji – niczym monitor – z poziomej na pionową.

Swój elektryczny samochód conceptualny zaprezentował także włoski Fiat. Ford pochwalił się elektrycznym Mustangiem, także wyposażonym w duży ekran. Nie jest to jednak motoryzacja, którą lubię. Dla mnie zdecydowanie wszystko to idzie w złym kierunku.

Składane tablety

Od roku dużo się mówi o składanych smartfonach, które mają swoich zwolenników, jak i przeciwników. W końcu jednak na targach CES mogłem zobaczyć składane tablety. Kilka takich konstrukcji wyglądało naprawdę ciekawie. Wśród nich wspomnieć muszę

o Lenovo Thinkpad X1 Fold (na składanego iPada pewnie nie mamy co liczyć). Tablet ten wyposażony jest w 13,3-calowy zginany ekran. Można na nim pracować zarówno przy pełnym rozłożeniu, jak i w zgięciu w podobny sposób jak w przypadku laptopa. Dodatkowo na położoną poziomo część można nałożyć klawiaturę Bluetooth Mini Fold Keyboard, która chowana jest we wnętrzu.

Swój prototypowy składany tablet zaprezentował również Dell. Także on może działać jako tablet (przy pełnym rozłożeniu) lub jako laptop z poziomo ułożoną klawiaturą ekranową.

Telewizory

Jeśli chodzi o targi CES i dużych graczy, to zdecydowanie najwięcej dzieje się w dziedzinie telewizorów. W tym roku dominowały modele 8K i MicroLED. I tak swoje nowe telewizory 8K z linii Real 8K zaprezentowało LG. Sony pokazało telewizory Full Array LED 8K ZH8 z charakterystycznym wzornictwem z prawie niezauważalną podstawą. Swoje telewizory 8K z ekranem MicroLED i QLED zaprezentował na targach także Samsung. Moją uwagę na stoisku tej firmy zwrócił telewizor Sero TV pozwalający na zmianę orientacji – niczym monitor – z poziomej na pionową. Oglądanie filmów nakręconych smartfonem stanie się o wiele łatwiejsze. Wspomnieć jeszcze muszę o chińskim TCL, który na targach zaprezentował serię telewizorów X91 z ekranem 8K QLED. Część telewizorów tej marki produkowana jest w Polsce, choć nie wiem, czy konkretnie te nagrodzone modele.

Automatyka domowa

Od jakiegoś czasu na MyApple opisuję moje przygody z budową automatycznego domu. Sporo w nim urządzeń francuskiej firmy Netatmo. Nic zatem dziwnego, że wśród

najbardziej interesujących mnie premier na tegorocznych targach CES był nowy inteligentny zamek i klucze tej właśnie marki. Na targach można było zobaczyć ten zestaw w akcji. Przyznam, że robi to wrażenie i mam nadzieję, że niedługo będę mógł coś takiego zainstalować we własnym domu.

W ramach targów całe dolne piętro jednej z hal targowych jest swego rodzaju bazarem innowacji. Te często rewolucyjne, a czasem po prostu dziwaczne wynalazki lub gotowe produkty można także zobaczyć podczas specjalnych imprez dla prasy.

Ekscytujące innowacje i inne ciekawostki

To, co zawsze przyciąga mnie na CES, to masa różnego rodzaju mniejszych i większych produktów mniej znanych producentów czy startupów. W ramach targów całe dolne piętro jednej z hal targowych jest swego rodzaju bazarem innowacji. Te często rewolucyjne, a czasem po prostu dziwaczne wynalazki lub gotowe produkty można także zobaczyć podczas specjalnych imprez dla prasy. Tutaj naprawdę dużo się dzieło.

Moją uwagę zwróciła m.in. cyfrowa tablica rejestracyjna od [Reviver Auto](#). Tablice rejestracyjne są specjalnymi, zbrojonymi wręcz, wyświetlaczami, na których poza numerem można wyświetlać także własne komunikaty i zarządzać nimi wprost z iPhone'a. Dostępne są jednak w ramach miesięcznego abonamentu i to tylko w dwóch stanach - Kalifornii i Arizonie. Nie można ich po prostu kupić na własność.



Ogromne wrażenie zrobiły na mnie okulary rzeczywistości rozszerzonej, a właściwie – jak określa to sam producent, firma Nreal – rzeczywistości mieszanej. Wyglądają świetnie, jak klasyczne okulary.

Wśród tych najbardziej dziwacznych produktów, na które trafiłem, wspomnieć muszę inteligentną maszynkę do golenia od firmy BIC. Tak, to zwykła ręczna maszynka z żyłtkami, która analizuje i przedstawia statystyki golenia. Biedna ludzkość, przez tysiąclecia goliła się bez tego przełomowego wynalazku. Drugim, może mniej dziwaczny, choć równie śmiesznym, jest niewielki robot – podajnik papieru toaletowego. Pamiętać jednak trzeba, że zapasowa rolka musi być wcześniej na nim umieszczona.

Ciekawy jestem, jakie nowości zobaczymy na CES w przyszłym roku.

Nasza wyprawa do Las Vegas na targi Consumer Electronic Show była możliwa dzięki wsparciu nas przez Setapp - usługę oferującą grubo ponad setkę świetnych aplikacji dla Maca na żądanie.



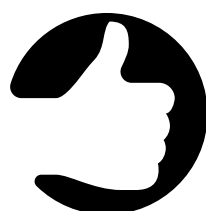
SETAPP





-10%

skorzystaj z rabatu
użyj kodu:
magazyn



**MyApple
Poleca**

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE

GameClub

- nowe życie klasycznych gier z App Store

Marek Gawryłowicz

W ubiegłym roku firma Apple uruchomiła nową usługę – Apple Arcade – dającą graczom nieograniczony dostęp do całkiem obszernego katalogu gier dla iOS, tvOS i macOS w zamian za opłacanie stosunkowo niewielkiego abonamentu. Niedługo po jej debiucie swoją premierę miał kolejny podobny serwis, koncentrujący się jak na razie głównie na grach dla iOS, noszący nazwę GameClub. W porównaniu z Apple Arcade jego oferta prezentowała się dość skromnie, przez co nie wzbudził on równie dużego zainteresowania wśród użytkowników i prasy. Trochę szkoda, bo chociaż GameClub rzeczywiście może sprawiać wrażenie niskobudżetowej podróbki usługi firmy Apple, to jednak w rzeczywistości jego twórcom przyświecała pewna bardzo chlubna idea.

Apple Arcade i GameClub na pierwszy rzut oka prezentują się bardzo podobnie. Oba serwisy oferują użytkownikom nieograniczony dostęp do kilkudziesięciu gier typu premium za 24,99 zł miesięcznie. O ile jednak w katalogu Apple Arcade znajdziemy praktycznie same nowości, w tym wiele tytułów stworzonych specjalnie na zamówienie Apple, GameClub proponuje użytkownikom niemal wyłącznie starsze pozycje, niektóre pamiętające jeszcze czasy, gdy sklep App Store dopiero raczkował. Wprawdzie można znaleźć wśród nich całkiem sporo hitów sprzed lat, takich jak „Super Crate Box”, „Spider: The Secret of Bryce Manor”, „Mage Gauntlet”, „Woords” czy „Space Miner”, jednak nie zmienia to faktu, że dla większości użytkowników oferta Apple Arcade będzie zdecydowanie bardziej atrakcyjna. W końcu po co płacić za starocia, gdy za tę samą cenę można zagrać w najświeższe nowości. Jeśli jednak zaliczamy się do grona osób interesujących się trochę historią gier mobilnych, oferta GameClub może okazać się o wiele ciekawsza. Po bliższym przyjrzeniu się okazuje się bowiem, że wiele gier z katalogu tej usługi to tak naprawdę nie jakieś przypadkowe starocia, lecz prawdziwe zaginione skarby.

Ideą przyświecającą powstaniu usługi GameClub była chęć przywrócenia tych klasycznych, aczkolwiek nieco zapomnianych produkcji do życia.

Wiele gier z katalogu GameClub dzieli ze sobą jedną dość specyficzną cechę – zostały one kiedyś porzucone przez swoich deweloperów. W wyniku tego część z nich została po prostu usunięta z App Store (albo przez samych twórców, albo w efekcie „sprzątnięcia” sklepu przez Apple), a część przez brak aktualizacji nie

była przystosowana do działania na nowych urządzeniach. Ideą przyświecającą powstaniu usługi GameClub była chęć przywrócenia tych klasycznych, aczkolwiek nieco zapomnianych produkcji do życia. Twórcy tej usługi, wśród których znajdziemy osoby od lat ściśle związane z branżą gier mobilnych, m.in. deweloperów i dziennikarzy, samodzielnie odrestaurowali stare gry, przystosowując je do współczesnych standardów i zapewniając im kompatybilność z nowymi modelami iUrządzeń. Było to dość karkołomne zadanie, gdyż początki istnienia App Store były w pewnym sensie programistycznym „dzikim zachodem”. Deweloperzy nie znali jeszcze dobrze nowej platformy, a wielu z nich nie myślało nawet o tym, iż w przyszłości pojawią się nowe iUrządzenia z inną rozdzielczością, podzespołami i nowszym systemem operacyjnym. Nie mieli też dostępu do większości narzędzi i ułatwień, którymi mogą posługiwać się dziś twórcy gier. W efekcie wiele dawnych hitów App Store skrywało „pod maską” bardzo amatorski, niedopracowany i trudny w modernizacji kod, który na domiar złego często działał poprawnie tylko na wybranych starszych modelach iPhone'ów. Niektóre z gier musiały więc niemalże powstać na nowo, co wymagało ogromnych nakładów pracy, jednak ekipa GameClub stanęła na wysokości zadania. Początkowo planowali oni po prostu publikować odnowione tytuły w App Store, każdy jako oddzielną grę typu premium, jednak po wypuszczeniu w ten sposób kilku pozycji (m.in. „Rolando”) uznali, iż lepszym rozwiązaniem będzie model subskrypcyjny, dzięki któremu zainteresowani gracze będą mogli zapoznać się z historią App Store bez konieczności wydawania dużych sum pieniędzy.

GameClub nie jest rzecz jasna ani pierwszą, ani tym bardziej ostatnią organizacją starającą się chronić starsze gry przed zapomnieniem i udostępniać je dla kolejnych pokoleń graczy. Z roku na rok pojawia się coraz więcej podobnych inicjatyw, zarówno w postaci organizacji non-profit, jak i działają-

cych zarobkowo. Nie da się bowiem ukryć, że na przestrzeni kilku ostatnich dekad gry komputerowe stały się tak samo ważnym elementem naszej kultury jak muzyka, filmy, obrazy czy książki. Z tego powodu wiele osób uważa, iż powinniśmy starać się chronić je w ten sam sposób. GameClub jest jednak pierwszą inicjatywą tego typu koncentrującą się na grach dla iOS - platformy, w przypadku której ochrona starszych, porzuconych przez deweloperów gier jest zadaniem niezwykle wręcz trudnym. Wszystko przez bardzo rygorystyczną politykę Apple w kwestii oprogramowania dla tego systemu.

Prędzej czy później
przychodzi bowiem
moment, w którym ciągłe
rozwijanie i aktualizowanie
gry po prostu przestaje
być opłacalne. W takiej
sytuacji wielu deweloperów
albo samodzielnie usuwa
daną pozycję ze sklepu,
albo pozostawia ją bez
aktualizacji

W odróżnieniu od większości najpopularniejszych systemów operacyjnych, które zwykle oferują użytkownikom możliwość instalowania gier i aplikacji z wielu różnych źródeł, w przypadku iOS istnieje tylko jeden oficjalny i w pełni legalny sklep z aplikacjami – App Store. W praktyce oznacza to więc, że jeśli jakaś gra znika z jego katalogu lub przestaje być kompatybilna z nowszymi wersjami systemu, większość użytkowników iUrządzeń po prostu całkowicie traci do niej dostęp. O ile w przypadku gier dostępnych na wielu

systemach nie jest to wielkim problemem – jak komuś naprawdę zależy na jakimś tytule, po prostu zagra w niego na innej, bardziej otwartej platformie – o tyle w przypadku iOS-owych „exclusive'ów” sytuacja jest już znacznie trudniejsza. Gdy taka gra znika z oferty sklepu, to niemal tak jakby zupełnie przestała istnieć. Niestety, takie sytuacje zdarzają się dość często, czasem nawet dotycząc gry, które swego czasu mogły się pochwalić bardzo dużą popularnością i prestiżowymi nagrodami (na przestrzeni lat z App Store zniknęło nawet kilka gier wyróżnionych nagrodą Apple Design Awards). Co gorsza Apple nie tylko nie robi nic, by w jakikolwiek sposób pomóc ochronić przed zapomnieniem te jakby nie patrzeć ważne elementy historii swojego najpopularniejszego systemu, ale często wręcz bezlitośnie pozbywa się ich w imię postępu.

Jak już wcześniej wspomniałem, Apple prezentuje bardzo stanowcze i bezkompromisowe podejście do kwestii zawartości sklepu App Store, regularnie usuwając z jego katalogu gry i aplikacje, które w jakiś sposób naruszają regulamin lub nie spełniają wyznaczonych przez firmę standardów. Te ostatnie są zaś co jakiś czas aktualizowane o nowe wymagania, co zmusza deweloperów do ciągłego modernizowania i usprawniania swoich programów. Takie podejście z jednej strony gwarantuje użytkownikom wyższą jakość pobieranych aplikacji, z drugiej zaś jest jedną z głównych przyczyn porzucania ich przez deweloperów. Prędzej czy później przychodzi bowiem moment, w którym ciągłe rozwijanie i aktualizowanie gry po prostu przestaje być opłacalne. W takiej sytuacji wielu deweloperów albo samodzielnie usuwa daną pozycję ze sklepu, albo pozostawia ją bez aktualizacji tak długo, aż przestanie współpracować z nowymi urządzeniami lub padnie ofiarą „porządków” Apple.

Wiele osób powie zapewne, że nie powinniśmy oczekiwać od firmy takiej jak Apple,

by inwestowała czas i pieniądze w próbę ochrony starych, od dawna nieaktualizowanych i porzuconych przez swoich twórców gier tylko dlatego, że niektóre z nich cieszyły się kiedyś sporą popularnością wśród użytkowników, przez co stanowią w mniemaniu niektórych ważny element historii. W biznesie, jakim jest prowadzenie jednego z największych na świecie sklepów z aplikacjami, nie ma miejsca na takie sentymenty. Warto jednak zauważyć, że dla wielu innych firm takie działania nie stanowią żadnego problemu, a czasem wręcz wydają się działać na ich korzyść. Świetnym przykładem są Microsoft i Nintendo, które wykorzystują emulator, by umożliwić użytkownikom swoich nowoczesnych konsol dostęp do starych gier (w przypadku wielkiego N nawet kilkudziesięciolletnich) z poprzednich generacji produkowanych przez nich urządzeń.

Kto wie, być może, gdy pokolenie, które dorastało wraz z App Store, w przyszłości zechce z nostalgią wspominać gry swojego dzieciństwa, będzie mogło zagrać w nie tylko dzięki wysiłkom grupki zapaleńców, którzy w 2019 postanowili stanąć w obronie historii App Store.

Trudno mi uwierzyć w to, że Apple nie byłoby w stanie zaoferować użytkownikom iOS podobnego rozwiązania, dzięki któremu mogliby oni ponownie zainstalować na swoich smartfonach i tabletach starsze gry, niekompatybilne z nowymi wersjami systemu (co przy

okazji być może powstrzymałoby niektórych deweloperów przed usuwaniem swoich gier ze sklepu), jednak na chwilę obecną nie widzę szans na to, by firma tak lubiąca szczyścić się bezkompromisowym parciem naprzód bez oglądania się za siebie (tempo, w jakim się porusza, to temat na inny artykuł), zdecydowała się na taki krok. W takiej sytuacji jedynym ratunkiem dla starych gier dla iOS zostają właśnie takie zewnętrzne inicjatywy jak GameClub. Wprawdzie twórcy tego serwisu nie posiadają tak dużych możliwości jak Apple, jednak nadrabiają pasją i zaangażowaniem. Kto wie, być może, gdy pokolenie, które dorastało wraz z App Store, w przyszłości zechce z nostalgią wspominać gry swojego dzieciństwa (tak jak teraz wiele dzieci lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych z rozrównieniem wraca do gier z epoki SNES-a, Game Boya i pierwszego PlayStation), będzie mogło zagrać w nie tylko dzięki wysiłkom grupki zapaleńców, którzy w 2019 postanowili stanąć w obronie historii App Store.



