

MyApple

magazyn



-10%

wykorzystaj rabat
użyj kod:
magazyn32020



**MyApple
Poleca**

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE



MyApple

magazyn

Nr 02/2020 (45)

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

Przełom marca i lutego w świecie Apple zdominowany jest przez dwa główne tematy. Pierwszy to ten nasz, można rzec „lokalny” temat, dotyczący tylko społeczności Apple. Jest nim możliwa marcową prezentacja nowych produktów. Mówi się tutaj o nowych iPadach, nowej wersji przystawki Apple TV, ale chyba przede wszystkim o następcy popularnego iPhone'a SE. Analizę tego, co być może wkrótce zobaczymy, oraz tego, co może mieć nowy budżetowy iPhone, przedstawiają w swoich tekstach Bartek Mazurek i Grzegorz Świątek.

Konferencja to jednak nie jest jedyny temat, o którym mówi się w kontekście Apple. Tym globalnym, w którym o Apple wspomina się jako o elemencie globalnego rynku, jest oczywiście koronawirus i wpływ tej - śmiało można już powiedzieć - pandemii na globalną gospodarkę. Czy Apple będzie odporne na spowolnienie gospodarcze w Chinach, będących głównym producentem urządzeń tej marki, i szerszy globalny kryzys spowodowany koronawirusem? Kluczem są tutaj usługi. Píše o tym Michał Mastowski.

To oczywiście tylko niektóre z tematów, które poruszamy w bieżącym numerze naszego magazynu. Życzę Wam jak zwykle miłej lektury.

Krystian Kozerawski
MyApple Magazyn

Czego możemy spodziewać się na najbliższej konferencji Apple? 5

MacBook? A komu to potrzebne? 9

iPhone SE 2 - brakujące ogniwo sukcesu Apple 13

Usługi - segment przychodowy Apple, który obroni się przed kryzysem 16

Front and Center - przywoływanie okien w macOS w starym stylu 19

Setapp - mój niezbędnik z narzędziami programisty 21

iOS w świecie esportu, czyli profesjonalne zawody w graniu na iPhone 27

Namibia 34

Czego możemy spodziewać się na najbliższej konferencji Apple?



Bartłomiej Mazurek

Od wielu tygodni mówi się, że Apple planuje w najbliższym czasie zorganizować konferencję, która zostanie poświęcona prezentacji nowych produktów. To wydarzenie może być jednym z ciekawszych, jakie firma z Cupertino zorganizowała w ostatnich latach.

Ostatnia konferencja Apple miała miejsce 10 września 2019 roku. Od tamtego czasu w świecie technologicznym wydarzyło się naprawdę sporo. Mimo że iPhone 11 oraz iPhone 11 Pro sprzedają się bardzo dobrze, to amerykański producent nie śpi i przygotowuje dla klientów kolejne nowości. Od kilku tygodni coraz głośniej mówi się o potencjalnej konferencji, która miałyby odbyć się 31 marca.

Wiele wskazuje na to, że w 2020 roku zapowiadająca się konferencja będzie równie ciekawa, a to za sprawą urządzeń, które pojawiają się w nieoficjalnych doniesieniach.

Taki scenariusz jest wysoce prawdopodobny, ponieważ Apple podobne wydarzenia organizowało w latach ubiegłych. Przypomnijmy, że 25 marca 2019 roku Apple Special Event był poświęcony Apple News, Apple Card, Apple Arcade, a także nowo powstałej platformie Apple TV+. W 2018 roku Tim Cook poświęcił całą konferencję sektorowi edukacyjnemu, zobaczyliśmy wtedy m.in. budżetowego iPada.

Najciekawszym spośród wszystkich marcowych eventów był ten zorganizowany 21 marca 2016 roku. Jednego dnia zobaczyliśmy iPhone'a SE oraz iPada Pro z 9,7-calowym ekranem. Te dwa urządzenia sprzedawały się świetnie i wielu miłośników marki do dzisiaj wspomina je z uśmiechem na twarzy. Wiele wskazuje na to, że w 2020 roku zapowiadająca się konferencja będzie równie ciekawa, a to za sprawą urządzeń, które pojawiają się w nieoficjalnych doniesieniach.

iPhone 9

Na temat ewentualnego pojawienia się iPhone'a 9 pisałem w poprzednim numerze Magazynu MyApple. Do sieci nadal napływają informacje o jego prawdopodobnej premierze. Nie mam wątpliwości, że iPhone 9 może być głównym punktem całej konferencji. Choć telefon nie będzie dysponował przełomową technologią, to wiele osób z pewnością zainteresuje się jego zakupem. Nowy smartfon kosztujący mniej niż 2 tys. złotych mógłby powtórzyć sukces iPhone'a SE. Przypomnijmy, że jego nieoficjalny następca ma otrzymać 4,7-calowy ekran, jeden aparat fotograficzny, a także procesor Apple A13 Bionic znany chociażby z iPhone'a 11. Wzornictwo urządzenia ma być delikatnie zmienione, jednak nie spodziewam się tutaj rewolucji ze strony Apple. Tim Cook i spółka z pewnością będą szukali oszczędności, dlatego bryła znana z iPhone'ów 8 powinna pojawić się w nowym modelu.

Odświeżony iPad Pro

iPad Pro jest drugim produktem, który miałby zostać pokazany na wiosennej konferencji Apple. Podobnie jak w przypadku iPhone'a zmiany nie będą aż tak przełomowe. Flagowy tablet Apple ma mieć identyczne wzornictwo, a największe nowości prawdopodobnie pojawią się w zestawie aparatów fotograficznych. Użytkownicy mają dostać do dyspozycji trzy kamery znane z iPhone'a 11 Pro. Te doniesienia potwierdza przeciek opublikowany przez Bena Geskina na Twitterze. Według jego informacji etui przeznaczone dla nowego iPada ma wycięcie na wspomniane wcześniej aparaty.

Nic nie wskazuje na to, aby kolejna generacja iPada Pro otrzymała nowy procesor czy odświeżony ekran. Oprócz aparatu zmiany nie będą wielkie. Osoby, które mają już iPada Pro, raczej nie będą zainteresowane przesiadką na nowy model.

Nowe Apple TV

W styczniu otrzymaliśmy informację, że w kodzie systemu iOS 13.4 beta znajduje się wzmianka o Apple TV z procesorem o architekturze takiej samej jak układy A12 i A13 Bionic. To oznacza, że podczas marcowej konferencji może zadebiutować kolejna wersja przystawki telewizyjnej. Taki ruch ze strony Apple nie dziwi, ponieważ serwis Apple TV+ rozwija się bardzo prężnie, dlatego pojawienie się nowego urządzenia z pewnością pomogłoby w promowaniu platformy. Apple TV Gen X, bo tak miałyby się ono nazywać, może kosztować około 180 dolarów. Możliwości procesora Apple A13 Bionic są ogromne, dlatego przystawka powinna pozwolić na odpalanie wielu ciekawych gier. Stosunek jakości do ceny byłby zachowany tym samym idealnie. Na razie informacji na temat Apple TV niema zbyt wiele, ale przyznam, że czekam z zacięciem na tę premierę!

...po cichu liczę, że Apple zaskoczy wszystkich i pokaże nowego laptopa. Mówi się, że w 2020 roku komputer ma być napędzany przez procesory Intel 10. generacji. To powinno zapewnić dodatkowy przyrost mocy, który zwiększyłby komfort pracy. Wciąż nie jest jasne, czy MacBook Pro będzie dysponował 13,3-calowym wyświetlaczem.

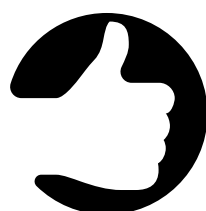
MacBook 13,3-calowy z klawiaturą nożycową

W ubiegłym roku zadebiutował 16-calowy MacBook Pro, który oprócz ekranu i nowych podzespołów zyskał klawiaturę nożycową. Rozwiązanie zastępujące nieudaną klawiaturę motylkową rozbudziło nadzieję na pojawienie się odpowiednika w mniejszej wersji. Ewentualna premiera MacBooka Pro nie jest łączona z marcową konferencją, jednak po cichu liczę, że Apple zaskoczy wszystkich i pokaże nowego laptopa. Mówi się, że w 2020 roku komputer ma być napędzany przez procesory Intel 10. generacji. To powinno zapewnić dodatkowy przyrost mocy, który zwiększyłby komfort pracy. Wciąż nie jest jasne, czy MacBook Pro będzie dysponował 13,3-calowym wyświetlaczem, czy Apple zastosuje 14-calową matrycę. Większa przestrzeń robocza przy zachowaniu obecnych rozmiarów na pewno byłaby bardzo dobrym ruchem.

Wiosenne premiery zapowiadają się bardzo ciekawie i Apple ma szansę wywołać sporo zamieszania swoimi produktami. Miejmy nadzieję, że przecieki okażą się prawdziwe i rzeczywiście ujrzymy opisane produkty!



-10%
wykorzystaj rabat
użyj kod:
magazyn32020



**MyApple
Poleca**

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE

MacBook? A komu to potrzebne?



Jacek Swoboda

Dożyliśmy bardzo ciekawych czasów. Nosimy w kieszeni komputery o mocy obliczeniowej, jakiej jeszcze całkiem niedawno nie powstydziliby się specjalistyczny sprzęt, którego gabaryty z całą pewnością nie pozwoliłyby na tak swobodny transport. W mgnieniu oka z poziomu telefonu wykonujemy operacje, które niegdyś wymagały zdecydowanie więcej uwagi. Większość z nas już nie wyobraża sobie życia bez wygodnych, mobilnych aplikacji, które zlikwidowały potrzebę korzystania z klasycznych desktopowych programów. Stąd pojawia się pytanie, czy dla przeciętnego Kowalskiego klasyczne komputery pokroju MacBooka mają jeszcze sens? Czy – cytując znaną w internecie sondę uliczną – możemy już odpowiedzieć: „w żadnym wypadku, a komu to potrzebne”?

Zastanówmy się, jak tak naprawdę wygląda dzisiejsze użytkowanie komputerów przez „zwykłych” użytkowników? Podczas porad zakupowych dla znajomych często spotykam się z odpowiedziami: „potrzebuję komputera do przeglądania internetu, wysyłania maili i sporadycznego pisania dokumentów”. Przyznacie, że jak na dzisiejsze standardy takiemu zadaniu bez problemu sprosta praktycznie każda maszyna dostępna na rynku. Ba! Jeżeli mówimy o rozwiązaniach stacjonarnych, znany pasjonatom elektroniki mikrokomputer Raspberry Pi o wielkości zbliżonej do karty kredytowej z 4 GB pamięci RAM również da radę. Idąc dalej, wymaganiom tym bez problemu podoła również iPhone czy iPad. Jednak wielu użytkowników będzie negować takie podejście stwierdzeniami: „jak pracować na tak małym ekranie?”, „przecież tam nie ma fizycznej klawiatury”, „nie poradzę sobie bez pełnowymiarowych aplikacji” itp.

W dobie akcesoriów pokroju Smart Keyboard, Apple Pencil, klawiatur z łącznością Bluetooth czy monitorów z USB-C granice pomiędzy klasycznym desktopem, a sprzętem mobilnym coraz bardziej się zacierają.

Czy jednak mimo wszystko to nie najwyższy czas na zmianę podejścia? Zróbmy eksperyment. Siedzisz wygodnie na kanapie i przypominasz sobie o konieczności opłacenia ostatniej faktury za prąd. Czy wstajesz do komputera, wyszukujesz maila z rachunkiem w programie pocztowym, logujesz się na stro-

nie banku, przepisujesz dane płatności i w końcu finalnie zlecasz przelew? Czy może wyciągasz z kieszeni iPhone'a, odpalasz aplikację Twojego dostawcy energii i w kilka chwil, korzystając z wbudowanego systemu płatności, dokonujesz opłaty? Druga metoda jest zdecydowanie wygodniejsza i znajduje swoje odwzorowanie w coraz większej ilości sytuacji. Wyszukiwanie biletów, zakupy internetowe, komunikatory, dbanie o zdrowy tryb życia, sprawdzanie pogody, monitorowanie aktywności itd. Całe mnóstwo operacji przeciętny użytkownik jest w stanie dzisiaj wykonać wyłącznie z poziomu swojego telefonu. Większy ekran? Tutaj z pomocą przychodzą tablety, a pewnie lada moment rozkładane/rozwijane konstrukcje ekranów. Czytanie magazynów, przeglądanie zdjęć czy surfowanie po internecie to zadania, w których nasz iPad spisie się doskonale. No dobrze, a co z pisaniem i tworzeniem różnych treści? W dobie akcesoriów pokroju Smart Keyboard, Apple Pencil, klawiatur z łącznością Bluetooth czy monitorów z USB-C granice pomiędzy klasycznym desktopem, a sprzętem mobilnym coraz bardziej się zacierają.

Nie wypada zapominać również o ewolucji w dziedzinie szeroko pojętego sprzętu AGD/RTV – przenosi on na siebie szereg zadań, które wcześniej użytkownicy naturalnie wykonywali na swoich komputerach. Oglądanie filmów czy seriali z internetu? Mamy wbudowane funkcje SmartTV, przystawki pokroju Apple TV, obsługę technologii AirPlay, bezprzewodowy streaming z urządzeń mobilnych. Wyszukiwanie i słuchanie muzyki? Tutaj podobnie – królują rozwiązania łączności bez kabli, ekrany wbudowane w odtwarzacze multimedialne, rozbudowane piloty sterujące. Coś bardziej klasycznego? Dajmy na to szukanie przepisów kulinarnych? Z pomocą przychodzą piekarniki i lodówki z wbudowanymi wyświetlaczami lub urządzenia pokroju Thermomix. Sprzęt codziennego użytku to niejednokrotnie kolejne komputery do naszej dyspozycji. Coraz chętniej korzysta-

my z nich na co dzień, a tym samym coraz mniej jest sytuacji, w których trzeba by sięgnąć po klasyczny komputer.

Do kompletu rozważań musimy dodać jeszcze temat gier, wszak wielu użytkowników właśnie po to kupuje komputery. Tutaj nie ma co czarować, są tytuły, których bez dobrej karty graficznej nie ma sensu nawet uruchamiać. Pytanie tylko, czy dla takich gier Kowalski lub Nowak kupiliby MacBooka, czy raczej PC-ta z Windowsem? Nie ukrywajmy, że gry na Maca to wciąż egzotyka i pewnie niejednego Macusera po prostu kupi konsolę. Z drugiej strony niezwykle popularne są obecnie gry przeznaczone do grania na iPhone'ach i iPadach, co znowu sprowadza nas do głównego wątku i podważenia konieczności posiadania MacBooka na korzyść inwestycji w sprzęt mobilny.

...myślę, że niejednokrotnie
duet iPhone oraz iPad
z odpowiednimi akcesoriami
może całkowicie zniwelować
konieczność posiadania
MacBooka.

Dobrze, przeanalizowaliśmy już szereg sytuacji, z których wynika, że MacBook niekoniecznie jest sprzętem, po jaki ochoczo mogą sięgać zwykli użytkownicy, co natomiast z tzw. „power userami”? Tutaj sytuacja jest zgoła odmienna. Nie zawsze sprawdzi się filozofia „iPad only”. Praca w terminalu, wirtualizacja, kontenery, rendery, szeroko pojęte projektowanie inżynieryjne, makra, skrypty i cała masa innych zadań, z którymi mierzą się specjaliści wielu branż, nie obejdzie się jeszcze bez klasycznych komputerów. Oczywiście mówimy tu o zastosowaniach biznesowych,

bo wracając z biura do domu, niekoniecznie możemy mieć ochotę na kolejne godziny przed komputerem. Może zwyczajnie chcemy szybko pozatwierać obowiązki, jak chociażby opłacenie rachunków czy zamówienie karmy dla naszego pupila w sklepie internetowym, a następnie zrelaksować się przy ulubionym serialu. Do tego nawet zaawansowany użytkownik nie potrzebuje MacBooka – gdy zostawi go w biurze, nie odczuje żadnej straty z tego tytułu.

W ramach podsumowania – myślę, że należy przyjąć fakt, iż MacBooks ustępują miejsca mobilnym urządzeniom. W wynikach finansowych Apple jasno widać, że Maki są daleko w tyle za iPhone'ami, bo to te drugie w głównej mierze trafiają pod strzechy. Czy tego chcemy, czy nie, konsumpcja treści mocno ewoluuje. Klasyczne komputery coraz bardziej będą nam się kojarzyć z profesjonalnymi i biznesowymi zastosowaniami. W domowym zaciszu specjalne stanowiska komputerowe odejdą do lamusa, bo kto będzie chciał wydzielać miejsce pod komputer, skoro nie korzysta z niego na co dzień? Odpowiadając zatem na tytułowe pytanie – myślę, że niejednokrotnie duet iPhone oraz iPad z odpowiednimi akcesoriami może całkowicie zniwelować konieczność posiadania MacBooka. Warto mieć to na uwadze przy wymianie posiadanego sprzętu. Dzisiaj mobilne urządzenia w parze z solidnymi aplikacjami potrafią zdziałać cuda, trzeba tylko przełamać stare przyzwyczajenia i otworzyć się na nowe podejście...





**MyApple
Poleca**

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE

iPhone SE 2 - brakujące ogniwo sukcesu Apple



Grzegorz Świątek

Od dłuższego czasu w sieci pojawiają się pogłoski na temat nowego i niedrogiego modelu iPhone'a. Jeśli rzeczywiście pojawi się on w ofercie firmy z Cupertino, to warto będzie zwrócić na niego uwagę. Będzie to dobre uzupełnienie oferty smartfonów Apple, które pomoże tej firmie zdobyć zupełnie nowy dla niej rynek tanich smartfonów. Warto przypomnieć, że Apple już raz próbowało sprzedawać „taniego” iPhone'a, ale zakończyło się to porażką. W 2013 roku Apple zaprezentowało model 5c, który już w dniu premiery nazywany był przestarzałym urządzeniem. Wyposażono go w podzespoły, które wcześniej wykorzystano w iPhone 5, a jego cena była zaledwie o 500 zł niższa niż topowego wówczas 5s – to były główne przyczyny porażki. Tym razem ma być inaczej.

Według doniesień nowy model kosztować ma 399 dolarów, co w Polsce przeliczone zostanie prawdopodobnie na 1999 zł, tak jak w przypadku podstawowego modelu zegarka Apple Watch Series 5. Byłoby to znaczne obniżenie bariery wejścia w świat iPhone'ów. Obecnie najniższa cena, którą zapłacić trzeba za bieżący model, to 3599 zł.

Według doniesień nowy model kosztować ma 399 dolarów, co w Polsce przeliczone zostanie prawdopodobnie na 1999 zł, tak jak w przypadku podstawowego modelu zegarka Apple Watch Series 5. Byłoby to znaczne obniżenie bariery wejścia w świat iPhone'ów. Obecnie najniższa cena, którą zapłacić trzeba za bieżący model, to 3599 zł.

W przeciwieństwie do 5c, nowy smartfon ma być wyposażony w nowoczesne podzespoły, co sprawi, że jego wydajność nie będzie dużo niższa niż topowych modeli. W połączeniu z niską ceną może się on okazać hitem sprzedażowym. Logo nadgryzionego jabłka przyciąga wiele osób, a przy takiej cenie iPhone będzie dostępny dla dużo szerszego grona konsumentów. Co więcej, zarzuty, które stawiano modelowi 5c, nie będą miały zastosowania. Będzie to rozsądny wybór dla tych, którzy marzyli o iPhone, ale do tej pory nie było ich na niego stać.

Analitycy sugerują, że tani iPhone nazwany zostanie SE 2 lub 9. Lepsza wydaje się pierwsza opcja, bo wydany w 2016 roku SE był tańszy od pozostałych modeli. Taka nazwa stanowiłaby logiczny ciąg. Dziwne byłoby wydanie iPhone'a 9 pół roku po premierze iPhone'a 11.

SE 2 ma być ulepszonym iPhone'em 8. Według doniesień wyposażony zostanie w 4,7-calowy wyświetlacz LCD, procesor A13, który znajduje się w bieżących modelach, oraz 3 gigabajty pamięci RAM – o jeden mniej niż w najnowszych iPhone'ach. Jako metoda uwierzytelniania wykorzystana ma być technologia Touch ID. Nie będzie więc rozpoznawania twarzy. Tylne aparaty ma być taki sam jak w iPhone 8. Podobnie jak najnowsze telefony firmy Apple, SE 2 nie będzie obsługiwał 3D Touch. Zamiast tego zastosowana zostanie technologia Haptic Touch. SE 2 wyglądać ma tak samo jak 8 i będzie dostępny w kolorze szarym, srebrnym i czerwonym. To chyba będzie jego największą wadą. Szerokie ramki sprawią, że będzie on wyglądać jak z poprzedniej epoki. W sieci opublikowano nawet render nowego modelu iPhone'a wraz z jego wymiarami. Wysokość i szerokość ma być taka sama jak w przypadku ósemki. SE 2 będzie od niego pół milimetra grubszy – być może zastosowana zostanie bardziej pojemna bateria. Nie wiadomo nic na temat sposobu ładowania. Jeśli będzie możliwość ładowania bezprzewodowego, to smartfon będzie musiał mieć tylny panel wykonany ze szkła.

Powody, dla których SE 2 będzie cieszyć się popularnością, są co najmniej dwa. Pierwszy to stosunkowo niska cena, a drugi to mały rozmiar. Wprowadzenie tego smartfona obniżyłoby cenę najtańszego modelu o 1600 zł, a to znacząca obniżka. Rozmiar również ma znaczenie. Najmniejszy obecnie 11 Pro ma ekran o przekątnej 5,8 cala, osobiście znam wiele osób, dla których jest to za duży smartfon. Po SE 2 sięgną więc te osoby, których portfele nie są zbyt zasobne oraz miłośnicy mniejszych i bardziej poręcznych

smartfonów, które z łatwością obsłużyć można jedną ręką. Analitycy twierdzą, że będzie on atrakcyjny także dla osób, które obecnie korzystają ze starszych modeli, na przykład 6 czy 6s. Nie mają oni potrzeby korzystania z najlepszych dostępnych obecnie rozwiązań technologicznych, ale przez lata przyzwyczaili się do systemu iOS i chętnie kupią nowego, niedrogi iPhone'a.

Niska cena w porównaniu z modelem 11 i zdecydowanie mniejszy rozmiar na pewno przyczyniłyby się do rynkowego sukcesu. Byłby to model dla niezbyt wymagających użytkowników, który obok podstawowego iPhone'a 11 i linii Pro stanowiłby świetne uzupełnienie oferty...

Doniesienia o SE 2 opublikowano już w wielu źródłach. O tym telefonie pisano między innymi na łamach serwisu Bloomberg, Nikkei oraz Taiwan Daily Economic. Wiele informacji na jego temat opublikował także znany analityk Ming-Chi Kuo.

Początkowo informowano, że SE 2 zaprezentowany zostanie w pierwszej połowie bieżącego roku. Nieco później informacje te zostały sprecyzowane i podano, że смартфон ma pojawić się najpóźniej pod koniec marca. Według doniesień Ming-Chi Kuo jego produkcja już trwa, ale szalejący w Chinach koronawirus może przyczynić się do niewielkiego zwolnienia produkcji, które jednak nie wpłynie na datę premiery.

SE 2 byłby zupełnie innym telefonem niż pozostałe iPhone'y. Niska cena w porównaniu z modelem 11 i zdecydowanie mniejszy rozmiar na pewno przyczyniłyby się do rynkowego sukcesu. Byłby to model dla niezbyt wymagających użytkowników, który obok podstawowego iPhone'a 11 i linii Pro stanowiłby świetne uzupełnienie oferty i pozwoliłby firmie Apple na zdobycie jeszcze większej części rynku smartfonów. Ming-Chi Kuo prognozuje, że w 2020 roku Apple sprzeda około 20 milionów iPhone'ów SE 2.



Usługi — segment przychodowy Apple, który obroni się przed kryzysem



Michał Maślowski

W połowie lutego Apple wysłało ostrzeżenie do inwestorów. Już teraz, w połowie kwartału zapowiedziało, że nie będzie w stanie „dowieźć” zapowiadanym wyników finansowych. Jako główny powód podało panującą w Chinach epidemię koronawirusa.

Nie jest to żadnym zaskoczeniem i Apple nie jest wyjątkiem. Na taki ruch zdecydowało się już mnóstwo spółek z całego świata.

Koronawirus i ostre hamowanie chińskiej gospodarki

Epidemia będzie miała wpływ na wyniki Apple przynajmniej na dwa sposoby. Po pierwsze w regionie dotkniętym koronawirusem mają swoje siedziby dostawcy części do wielu sprzętów Apple, przede wszystkim do iPhone'ów. Zostanie więc zaburzony cały logistyczny łańcuch dostaw, co spowoduje to, że spółka nie będzie w stanie zaspokoić całego światowego popytu na swoje produkty. Wielu klientów, którzy nie zdecydują się czekać na zamówienia wiele tygodni, odejdzie od lady w Apple Store'ach na całym świecie z przystawowym kwitkiem.

Drugi powód jest taki, że bez wątpienia w najbliższym czasie Chiny dotknie poważny kryzys gospodarczy, co spowoduje znaczne cofnięcie się wewnętrznego popytu. Należy pamiętać, że Chiny generują ogromne obroty dla Apple. Tylko w ostatnim kwartale przychody Apple w tym regionie świata wyniosły 13,5 mld USD wobec 91,8 mld USD ogólnych przychodów firmy na całym świecie.

Usługi odporne na problemy z dostawami sprzętu

Należy się więc liczyć z tym, że w kolejnych kilku miesiącach, a może nawet latach, wyniki Apple będą zdecydowanie gorsze od tych, do których spółka zdążyła przyzwyczaić inwestorów.

Jest jednak jeden segment przychodowy, który wydaje się być odporny na wszelkie globalne zawirowania czy lokalne epidemie. Są to Usługi. Przypomnijmy, że Apple zalicza do tego segmentu przychody z subskrypcji iCloud, sprzedaż oprogramowania w App Store, subskrypcje Apple Music oraz wszystkich nowych usług, czyli Apple TV+, Apple Arcade, Apple News+, a także przychody z takich usług jak Apple Pay czy Apple Card.

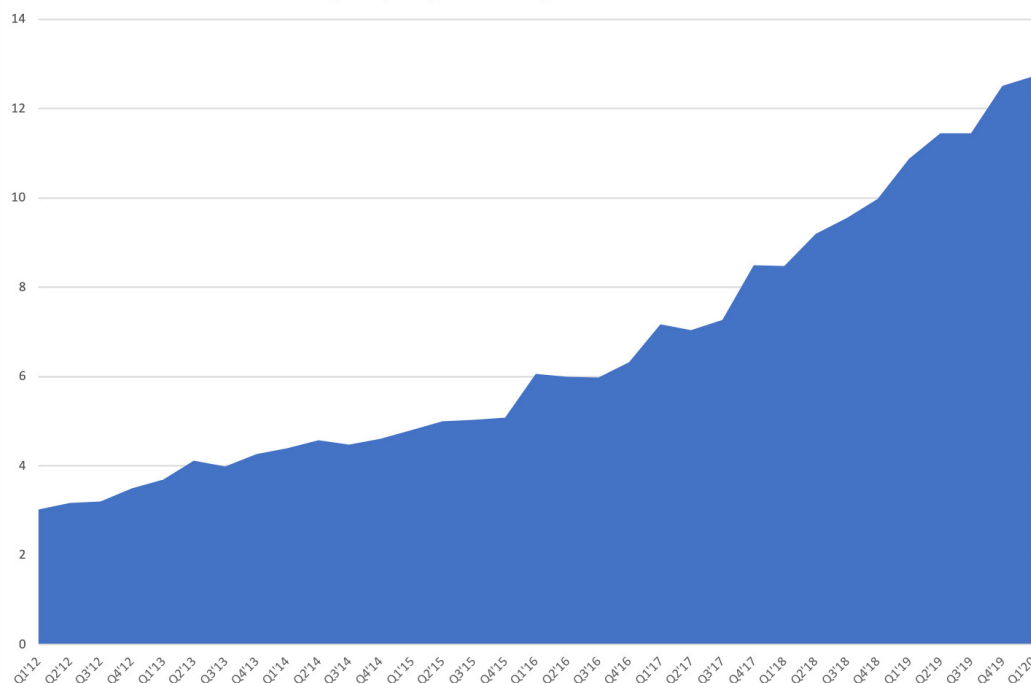
Trudno sobie wyobrazić, żeby przez to, że Apple sprzeda gdzieś na świecie mniej iPhone'ów, spadły przychody z wyżej wymienionych Usług. To, co może się zdarzyć, to ewentualne spowolnienie tempa wzrostu w tym segmencie, ale spadek wydaje się wręcz niemożliwy. Mało prawdopodobne, żeby wpłynęło to np. na liczbę subskrypcji takich usług jak miejsce w chmurze iCloud. Ewentualnie ten wpływ, jeżeli w ogóle będzie, to umiarkowanie niewielki, gdyż z pewnością w najbliższym czasie „siądzie” sprzedaż zarówno iPhone'ów i iPadów, jak i Maców. A zatem mniej klientów weźmie do ręki nowe urządzenie, a w konsekwencji mniej z nich wykupi dodatkowe miejsce w iCloud, mniej kupi aplikacje w App Store, mniej zdecyduje się na subskrypcję Apple Music itd. Spadnie więc co najwyżej tempo wzrostu tych przychodów. Spadek przychodów jest natomiast niewyobrażalny.

Przychody z usług są także całkowicie pozbawione sezonowości. Tak jak największe przychody ze sprzedaży fizycznego sprzętu Apple osiąga w I kwartale każdego roku obrotowego (IV kwartale roku kalendarzowego), tak przychody z Usług rosną systematycznie, bez względu na porę roku.

Przychody w kategorii Usługi w I kwartale 2020 roku (IV kwartale kalendarzowego roku 2019) wyniosły aż 12,7 mld USD. Dla porównania, łączne przychody ze sprzedaży iPadów i Maców wyniosły 13 mld USD. Wzrost przychodów w tej kategorii wyniósł 17% r/r (10,8 mld USD rok temu).

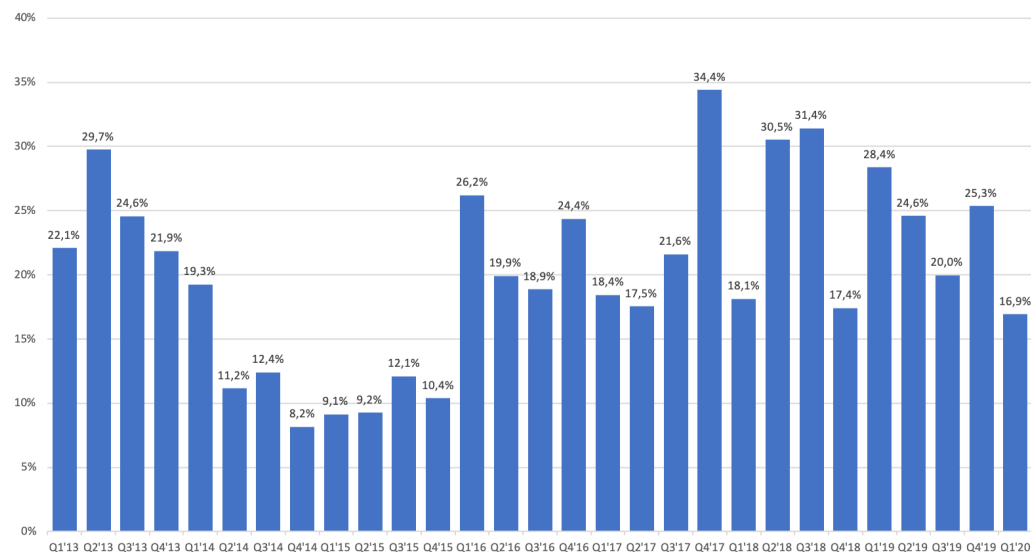
Przychody z tego segmentu w ostatnich 6 latach (od 2012 roku) kształtują się następująco:

Przychody z segmentu Usług i okresie Q1'12 – Q1'20



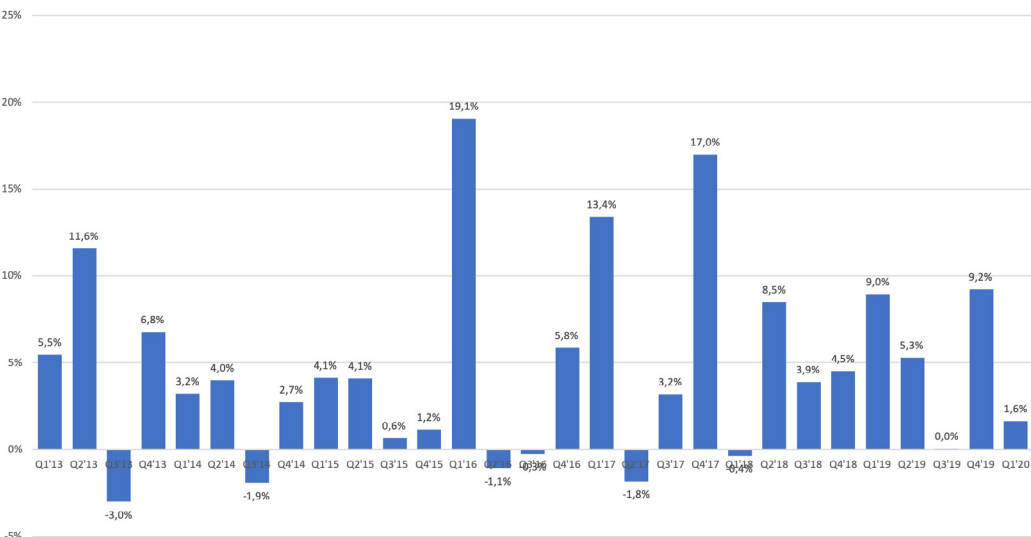
Tak natomiast wygląda dynamika tego wzrostu w ujęciu rok do roku:

Dynamika przychodów w segmencie Usługi w okresie Q1'13 – Q1'20 w ujęciu rok do roku



A tak w ujęciu kwartał do kwartału:

Dynamika przychodów w segmencie Usługi w okresie Q1'13 – Q1'20 w ujęciu kwartał do kwartału



W odróżnieniu od wszystkich segmentów przychodowych, gdzie odnotowywane są przychody ze sprzedaży iPhone'ów, iPadów, Maców i Akcesoriów (ang. Wearables, Home & Accessories), trudno wskazać choćby jeden kwartał w ostatnim okresie, w którym spadłyby przychody liczone rok do roku, czy wręcz kwartał do kwartału, a jeżeli tak, to minimalnie.

Ponad pół miliarda subskrybentów już za chwilę

Podczas ogłaszania ostatnich wyników kwartalnych Apple podało, że ma aż 480 mln aktywnych subskrybentów płatnych usług (ich własnych lub dostawców third-party przechodzących przez App Store). Ich cel zakładał osiągnięcie liczby 500 mln aktywnych subskrybentów do końca 2020 roku. Wraz z publikacją ostatnich wyników finansowych Apple zwiększyło ten cel z 500 do 600 mln.

Oczywiście trzeba mieć na uwadze, że Apple każdemu, kto kupił w ostatnich kilku miesiącach dowolne urządzenie umożliwiające korzystanie z usługi Apple TV+, dało tę usługę za darmo na okres jednego roku. Należy więc założyć, że wśród tych 480 mln użytkowników grube kilkadziesiąt milionów może póki co nie przynosić Apple nawet dolara. Z pewnością jednak nie są oni ujmowani we wspomnianych wcześniej 12 mld USD przychodu. Stanowią więc co najwyżej bazę do ewentualnych wyższych przychodów w przyszłości, gdy darmowe okresy zaczną im się kończyć. Ryzyko spadku przychodów w tym segmencie wydaje się w chwili obecnej, nawet w obliczu światowego kryzysu, minimalne.

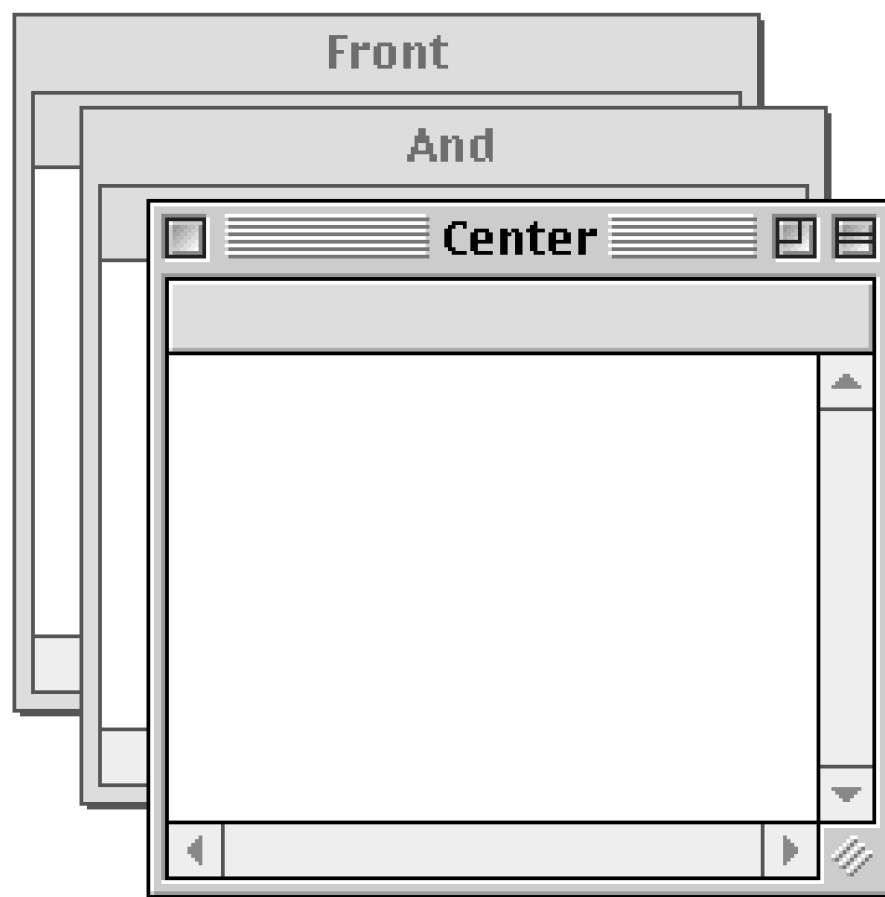


Front and Center

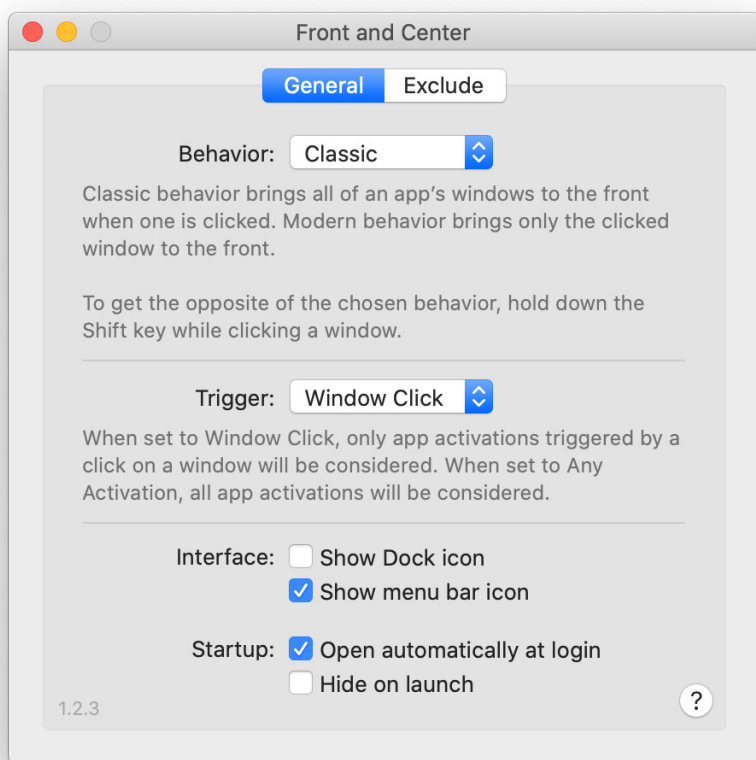
- przywoływanie okien w macOS w starym stylu



Krystian Kozerański



Magia klasycznego Macintosha nie ogranicza się tylko do tego, że w swoim czasie był to komputer inny niż wszystkie, oferując konstrukcję typu wszystko w jednym i graficzny interfejs użytkownika. W samym systemie i wspomnianym już interfejsie zastosowano wiele rozwiązań, które czyniły pracę z komputerem wygodną i szybką. Z biegiem lat, w kolejnych wersjach Mac OS X (macOS to dalej system dziesiąty), pewne sprawdzone rozwiązania były zastępowane innymi, przygotowanymi z myślą o szerszej grupie użytkowników, w tym i tych przesiadających się na Maca z komputerów PC z Windowsem. Często były to małe, pozornie niewiele wnoszące funkcje. Jednak dla pewnych użytkowników były one niezastąpione.



...przywraca klasyczny sposób przywoływania okien otwartego programu. Wystarczy kliknąć w jedno z nich, by na wierzch przywrócone zostały pozostałe. Podobnie przełączenie się na wybraną aplikację za pomocą skrótu Command+Tab przywołuje na wierzch wszystkie jej okna.

Jedną z nich jest przywoływanie na wierzch wszystkich okien danego programu po kliknięciu w jedno z nich. Mi najbardziej brakowało tego w przypadku okien Findera. Często mam ich otwartych nawet dziesięć albo więcej. Zalegają one gdzieś niezauważone pod oknami innych programów, a często jedno okno Findera przysłania kilka kolejnych. Mam z tym poważny problem. Co rusz otwie-

ram kolejne okno, kiedy nie widzę żadnego, często też pracując w Xcode, muszę dostać się do plików projektu, a wybranie „pokaż w Finderze” zwykle skutkuje otwarciem kolejnego okna menedżera plików.

Rozwiązaniem jest tutaj program Front and Center, który przywraca klasyczny sposób przywoływania okien otwartego programu. Wystarczy kliknąć w jedno z nich, by na wierzch przywrócone zostały pozostałe. Podobnie przełączenie się na wybraną aplikację za pomocą skrótu Command+Tab przywołuje na wierzch wszystkie jej okna. Ten niewielki programik daje dodatkowo możliwość stosowania obu rozwiązań, tego klasycznego i nowoczesnego. W zależności od tego, które zostało wybrane jako domyślne, to przeciwne aktywowane jest poprzez przytrzymanie klawisza SHIFT podczas klikania w okno programu. Jeśli więc ktoś chciałby tylko niekiedy korzystać z przywoływania wszystkich okien danej aplikacji jednym kliknięciem, może po prostu przytrzymać wspomniany klawisz. Front and Center oferuje też tzw. białą listę, czyli listę aplikacji wykluczonych, których zmiana sposobu przywracania okien nie będzie obejmować.

Oczywiście nie jest to jedyne tego typu rozwiązanie w App Store. Zawsze też można skorzystać ze skrótu klawiszowego Command+Option+H.

Program Front and Center dostępny jest w Mac App Store w cenie 23,99 zł.



Setapp - mój niezbędnik z narzędziami programisty

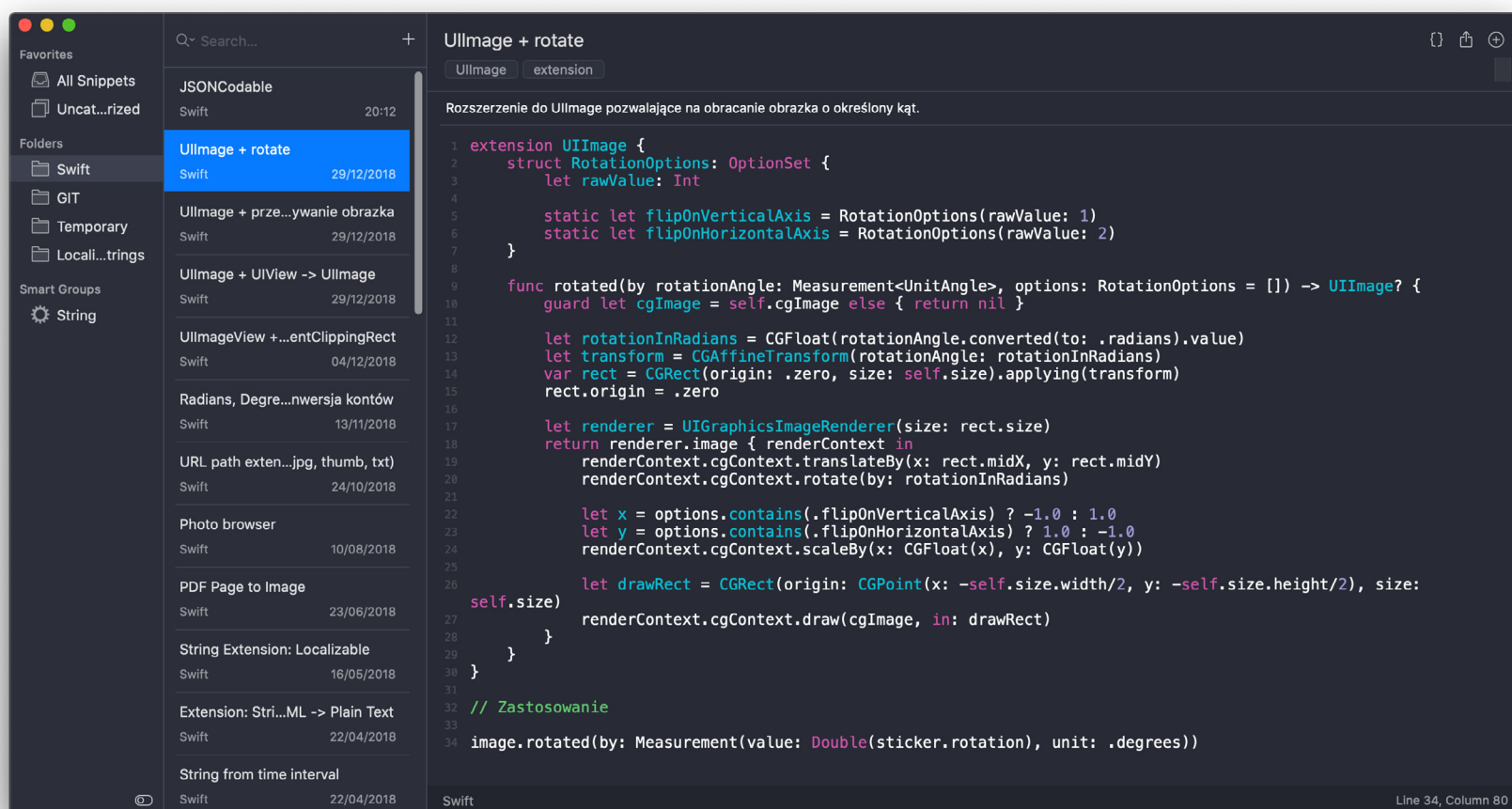


Krystian Kozerański

3
44
45
46
47
48
49

```
check_catch(self):  
    """ Check if catch balls.  
    for ball in self.overlapp  
        self.score.value += 1  
        self.score.right = go  
        ball.handle_caught()  
    """  
    Change game level  
    if self.score.value =  
        self.level.value  
        self.level.left =  
        """ Next level  
        level_message
```

Setapp jest już na rynku od kilku lat. W tym czasie liczba aplikacji dostępnych w tej usłudze znacznie wzrosła. Obecnie jest ich już sto kilkadziesiąt, a wszystko to za 9,99 dolara za miesiąc. Za wszystkie aplikacje dostępne w Setapp, z których obecnie korzystam, zapłaciłbym tyle, ile za czteroletni abonament za tę usługę. Jest ich faktycznie tyle, że nadszedł czas, by je wszystkie opisać i rozwiązać wątpliwości sceptyków, którzy na słowo „abonament” dostają gęsiej skórki.



Każdej notatce można przypisać odpowiednie tagi, dzięki temu łatwiej wyszuka się tę właściwą, kiedy notatnik stanie się już opasłym tomiszczem. Notatki można synchronizować z chmurą iCloud lub dodać do repozytorium użytkownika w serwisie GitHub.

Na pierwszy ogień idą aplikacje, z których korzystam codziennie i które stanowią - obok Xcode - mój podstawowy zestaw narzędzi deweloperskich lub pomagają mi w nauce kolejnych języków programowania. Nie będę tu wymieniał aplikacji, z których nie korzystam, a które także mogą przydać się deweloperom (np. narzędzia do zarządzania bazami danych).

SnippetsLab

O SnippetsLab pisałem już na MyApple ponad dwa lata temu. Od niemal samych początków mojej przygody z nauką programowania jest to mój podstawowy notatnik do zapisywania różnych znalezionych w sieci fragmentów kodu, przede wszystkim rozszerzeń klas i struktur z podstawowych bibliotek dostarczanych przez Apple, a więc Foundation, UIKit, Cocoa czy SpriteKit. Przez kilka pierwszych lat zapisywałem w nim niemal wyłącznie fragmenty kodu w języku Swift i czasem w Objective-C. Jako programista Swift wykorzystuję go także jako podręczny notatnik do większych fragmentów kodu do wykorzystania na później. Od niedawna służy mi także do zapisywania podobnych skrawków kodu (po angielsku „snippet”) w Pythonie, którego także się uczę.

To, co w tym programie jest wspaniałe, to wygodne podświetlanie bloków kodu w jednym z 350 języków programowania i języków skryptowych. Wśród nich są oczywiście te najbardziej popularne, jak C, C#, C++, Objective-C, Swift, Python, Java, JavaScript, PHP, HTML

czy CSS. W jednej notatce znaleźć się może nie tylko fragment kodu w wybranym języku, ale także opis tego, co on robi.

Każdej notatce można przypisać odpowiednie tagi, dzięki temu łatwiej wyszuka się tę właściwą, kiedy notatnik stanie się już opasłym tomiszczem. Notatki można synchronizować z chmurą iCloud lub dodać do repozytorium użytkownika w serwisie GitHub. Zbiory możemy także wyeksportować jako XML lub JSON, a nawet jako plik tekstowy osobny dla każdej notatki.

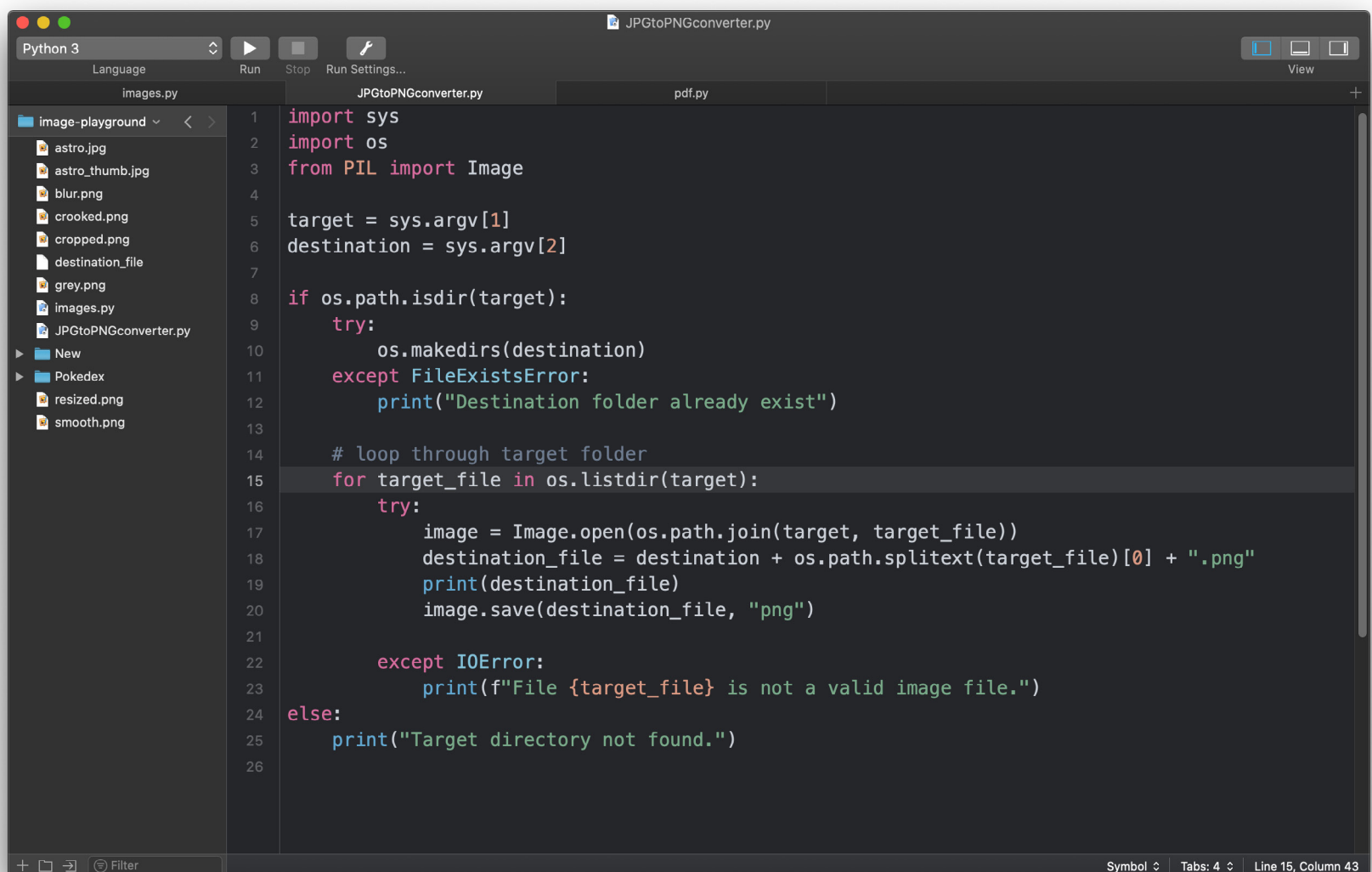
To w CodeRunnerze stawiam swoje pierwsze kroki w programowaniu w Pythonie. Pod wieloma względami jest to dla mnie aplikacja idealna.

SnippetsLab oferuje też wiele tematów kolorystycznych, dzięki czemu wygodnie się z niego korzysta w każdych warunkach oświetleniowych.

Code Runner

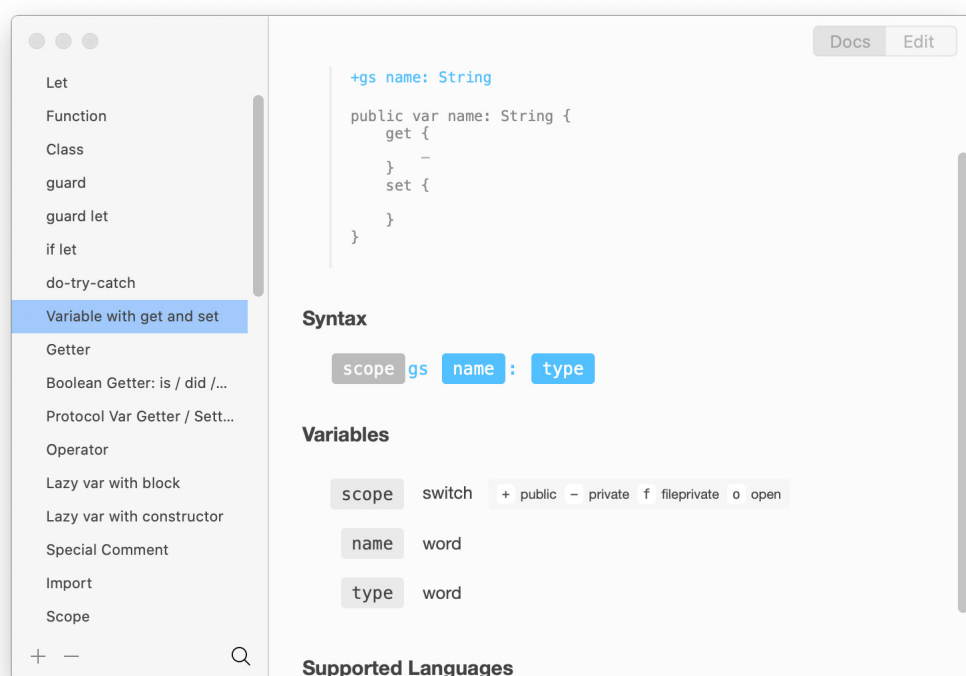
Tę aplikację odkryłem, kiedy zabrałem się do nauki Pythona i poszukiwałem jakiegoś wygodnego edytora kodu w dowolnym języku z możliwością jego uruchamiania. Pierwszym źródłem, które sprawdziłem, był oczywiście Setapp. Okazało się, że jest tam program dokładnie taki, jakiego potrzebuję, czyli właśnie CodeRunner. To w CodeRunnerze stawiam swoje pierwsze kroki w programowaniu w Pythonie. Pod wieloma względami jest to dla mnie aplikacja idealna.

Program ten wspiera ponad 25 różnych języków, poczynając od Apple Scriptu, przez C, C#, C++, Go, Haskell, HTML, Java, JavaScript, Kotlin, a także Objective-C, Objective-C++, PHP, Python, Swift po Ruby czy skrypty po-



włoki. Jest oczywiście autouzupełnianie kodu, automatyczne wcięcia (tak ważne choćby w Pythonie), możliwość uruchamiania tworzonego kodu bezpośrednio w programie (przynajmniej jeśli chodzi o Pythona – bo z tego korzystam). Jest wreszcie dostęp do dokumentacji danego języka. Można więc łatwo znaleźć to, czego się tam szuka bez przełączania się na przeglądarkę web.

Teacode



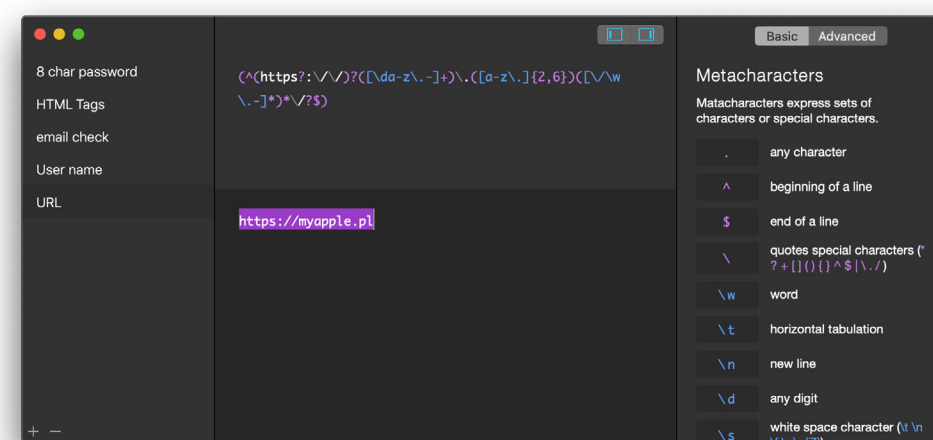
Chyba każdy programista wie, jak irytujące i mozolne jest ciągłe wklepywanie pewnych fragmentów kodu, czy nieraz kilku komend, które z jakichś powodów nie zostały dodane do autouzupełniania w Xcode. Ot choćby takie „weak self” czy z automatu wklejanie podstawowych metod generowania komórek tabeli lub obsługi związanych z nimi zdarzeń, a więc metod należących do protokołów UITableViewDataSource i UITableViewDelegate. Mimo autouzupełniania w Xcode brakuje większej automatyzacji. Wynika to chyba jednak z tego, że każdy deweloper ma inne preferencje i chce, by te fragmenty czy całe szablony dla poszczególnych klas wyglądały inaczej. W tym miejscu sprawdza się u mnie świetnie specjalny program do szybkiego za-

stępowania jednego tekstu drugim. Tego typu aplikacji jest całkiem sporo, jednak chyba tylko jedna stworzona została z myślą właśnie o kodzie. Tym programem jest TeaCode. Co więcej, został on stworzony przez polskie studio deweloperskie - Apptorium.

Korzystając z TeaCode, wystarczy wpisać odpowiedni ciąg znaków przypisany do danego fragmentu kodu i następnie użyć zdefiniowanego skrótu klawiszowego. Jak chyba każdy tego typu program także TeaCode pozwala na definiowanie odpowiednich pól, tak by w chwili zastępowania wybranego ciągu znaków wprowadzić odpowiednie wartości do wklejanego kodu, dzięki temu można stworzyć uniwersalne wklejki, które przydadzą się w wielu sytuacjach.

TeaCode działa oczywiście z wieloma różnymi edytorami kodu czy środowiskami IDE, choć ja korzystam z niego wyłącznie przy tworzeniu kodu w Swiftcie w Xcode.

Expressions



Wyrażenia regularne są powszechnie wykorzystywane w każdym języku programowania. Pozwalają na tworzenie – za pomocą ustalonych z góry kombinacji liter, cyfr i znaków – szablonów umożliwiających zastępowanie wybranych znaków, całych zwrotów oraz sprawdzanie tego, czy wprowadzany tekst

spełnia odpowiednie kryteria (jest np. adresem email). Z wyrażeniami regularnymi spotkałem się już w pierwszych tygodniach mojej pracy na stanowisku junior dewelopera w jednym z software house'ów. Co jakiś czas przy okazji różnych projektów w Swiftcie czy w Pythonie korzystam z wyrażen regularnych. Dzięki Expressions mogę łatwo tworzyć poprawne kombinacje i testować je na różnych ciągach znaków. Expressions to także baza tego typu wyrażen. Dzięki temu programowi mam już ich cały zbiór, do którego mogę sięgać w razie potrzeby.

Wspomnieć też wypada, że Expressions także wyszło z tego samego polskiego studia - Apptorium.

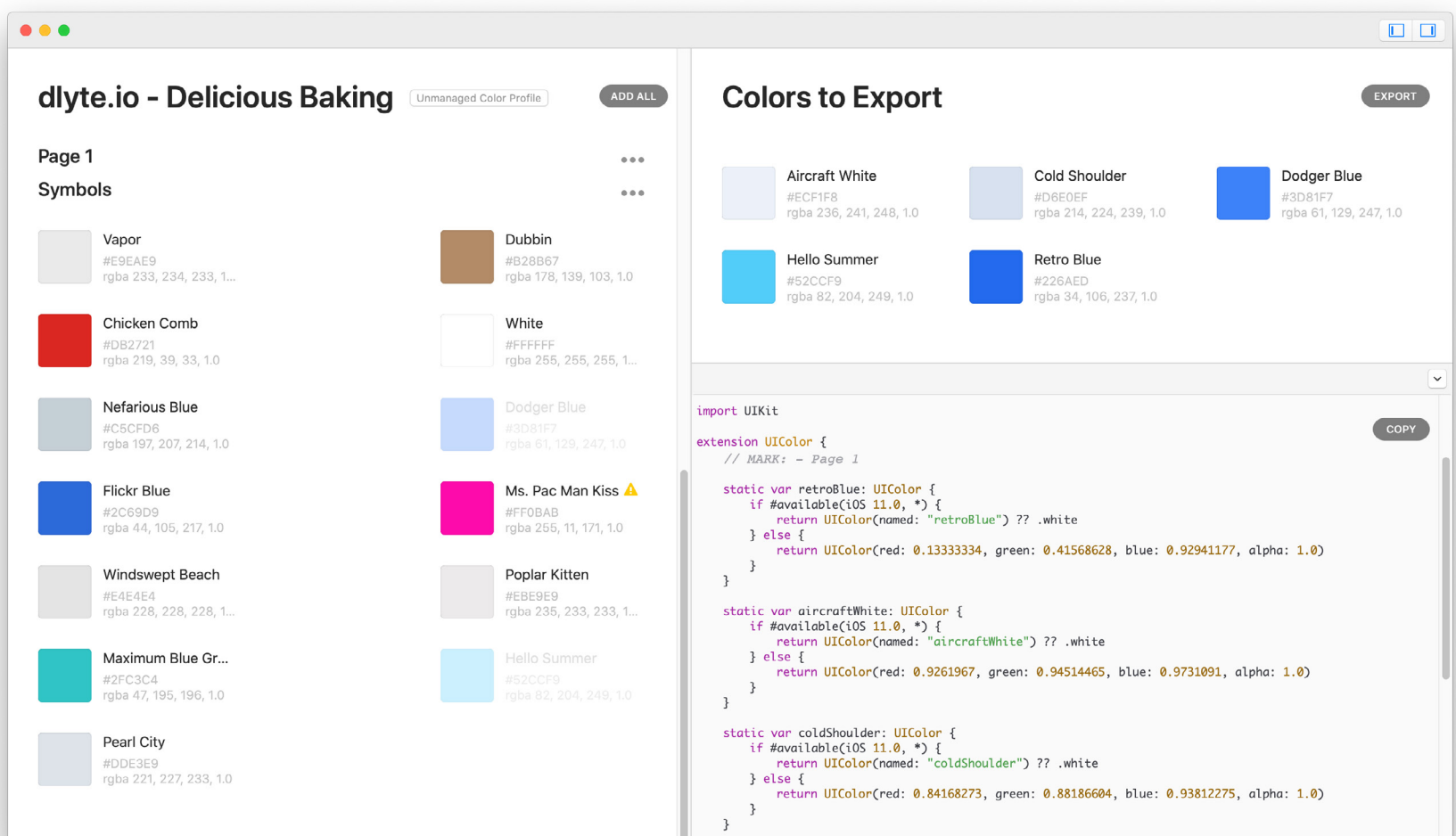
Sketch Export for Xcode

Podczas mojej pracy nad różnymi projektami, ale często także podczas przekopywania się przez dostępne w sieci zasoby różnych projektów przygotowanych w Sketchu (aplikacja do tworzenia szczegółowych projektów interfejsów użytkownika), chcę zapisać sobie znaj-

dujące się w projekcie kolory czy całe zestawy kolorów. Tutaj zwykle sięgam właśnie po Sketch Export for Xcode.

Wystarczy upuścić taki projekt na oknie tego programu, a zostaną z niego wyodrębnione wszystkie użyte kolory. Pozostaje wybrać te, które chcemy zapisać, a w prawym dolnym panelu pojawi się gotowy kod w Swiftcie, który można skopiować i wkleić bezpośrednio w Xcode lub np. zapisać we wspomnianej wyżej aplikacji SnippetsLab.

To tylko niektóre programy dostępne w Setapp, które pomagają mi w codziennej pracy programisty czy w nauce programowania w Pythonie (choć nie ukrywam, że Swifta dalej się uczę, bo i języki programowania cały czas ewoluują). Z tych jednak korzystam najczęściej. W kolejnym odcinku zajmę się aplikacjami narzędziowymi, które pomagają mi w codziennej pracy z komputerem, dokumentami czy szerzej z plikami znajdującymi się na jego dysku.





-10%

wykorzystaj rabat
użyj kod:

magazyn32020

PROTECTED BY
D30[®]



**MyApple
Poleca**

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE

iOS w świecie esportsu, czyli profesjonalne zawody w graniu na iPhone

Marek Gawryłowicz

Termin esports od samego początku swego istnienia wywoływał sporo kontrowersji. Dla wielu osób porównywanie rywalizacji w grach komputerowych do „prawdziwych” dyscyplin sportowych, takich jak koszykówka czy piłka nożna, jest po prostu śmieszne lub wręcz obraźliwe. Mimo to na przestrzeni kilku ostatnich lat popularność esportsu nieustannie rosła, przyciągając nie tylko coraz więcej fanów i widzów, ale też sponsorów, dzięki którym turnieje gier komputerowych przekształciły się z niszowych, hobbystycznych imprez w wysokobudżetowe wydarzenia, w trakcie których zawodnicy rywalizują o ogromne nagrody pieniężne.

...w App Store można mimo wszystko znaleźć gry, które regularnie przyciągają tłumy fanów i pozwalają najlepszym zawodnikom wygrywać spore sumy pieniędzy w turniejach...

Nikogo zapewne nie zdziwi, że wśród najbardziej popularnych „dyscyplin” esportowych królują gry PC-towe, gdyż to właśnie ta platforma uznawana jest przez większość graczy za najpoważniejszą i najlepiej nadającą się do profesjonalnych zmagania na najwyższym poziomie. Gry konsolowe, choć trochę mniej popularne, również mają swoje oddane grono zwolenników, co także nie powinno stanowić wielkiego zaskoczenia. Dla wielu osób sporą niespodzianką będzie jednak zapewne fakt, iż swoje miejsce w świecie esportu odnalazły też iPhone'y i iPady – urządzenia mimo wszystko nadal kojarzone głównie z „casualowymi” grami pokroju „Candy Crush Saga”, a nie poważnymi tytułami dla „hard-core'owych” graczy. Wprawdzie mobilna platforma Apple nie oferuje tak wielu esportowych tytułów jak PC i konsole, jednak w App Store można mimo wszystko znaleźć gry, które regularnie przyciągają tłumy fanów i pozwalają najlepszym zawodnikom wygrywać spore sumy pieniędzy w turniejach (a także zarabiać na streamingu i umowach ze sponsorami, co dla wielu profesjonalnych graczy jest o wiele lepszym źródłem dochodu niż nagrody). W poniższym artykule postaram się przybliżyć Wam kilka takich tytułów.



Arena of Valor

MOBA, czyli Multiplayer Online Battle Arena, to gatunek gier cieszący się wyjątkowo dużą

popularnością w świecie esportu, gdyż wymaga on od zawodników zarówno refleksu i zręczności, jak i umiejętności pracy zespołowej i strategicznego planowania. W grach tego typu dwie drużyny mierzą się ze sobą na mapie składającej się zwykle z dwóch baz i trzech łączących je ścieżek. Wygrywa ta, której jako pierwszej uda się przedostać przez fortyfikacje przeciwników i zniszczyć „serce” ich bazy. W przypadku urządzeń z systemem iOS jedną z najpopularniejszych gier tego typu jest „Arena of Valor”. Pod względem mechaniki rozgrywki oraz stylistyki oprawy graficznej bardzo przypomina ona jedną z najślawniejszych PC-towych gier tego typu - „League of Legends” (studia odpowiedzialne za obie gry należą zresztą do tego samego właściciela). „Arena of Valor” wprowadza jednak kilka uproszczeń, dzięki którym rozgrzywka staje się szybsza, nieco bardziej zręcznościowa i lepiej przystosowana do specyfiki gry na urządzeniach mobilnych.

„Arena of Valor” posiada bardzo rozbudowaną, choć trochę skomplikowaną i chaotyczną scenę esportową. W Chinach, gdzie gra ta dostępna jest w nieco zmienionej wersji pod nazwą „Wángzhě Róngyào”, funkcjonuje jej największa i najbardziej prestiżowa (a jednocześnie całkowicie odseparowana od reszty świata) liga, King Pro League, w ramach której rywalizuje ze sobą obecnie 16 drużyn. Pula nagród na pojedynczy sezon zwykle przekracza tam milion dolarów. Na tym tle oficjalne rozgrywki organizowane w innych krajach wypadają trochę mniej imponująco. Wydawcy gry, firmy Tencent i Garena, organizują wprawdzie wiele różnych regionalnych lig i pojedynczych turniejów, jednak zwykle mają one znacznie mniejszą skalę i odpowiednio mniejsze nagrody. Podczas ubiegłorocznej edycji Arena of Valor World Cup, jednego z największych turniejów odbywających się poza Chinami, pula nagród wynosiła „zaledwie” pół miliona dolarów.

[Pobierz Arena of Valor z App Store](#)



Fortnite

Battle Royale to bijący obecnie rekordy popularności podgatunek sieciowych strzelanek, w których duże grupy graczy (zazwyczaj 100 jednocześnie) walczą między sobą na wielkich, otwartych mapach do momentu, aż na arenie zostanie tylko jeden z nich. Jedną z najślawniejszych gier tego typu jest „Fortnite” firmy Epic Games, od jakiegoś czasu dostępny również w wersji dla iOS. Tytuł ten wyróżnia się na tle innych podobnych gier charakterystyczną stylistyką oprawy graficznej (wystarczająco wesołą i kolorową, by przyciągnąć młodszych użytkowników, lecz nie na tyle, by zniechęcić dorosłych), możliwością budowy fortyfikacji oraz ciekawie zaprojektowanymi specjalnymi wydarzeniami, pojawiającymi się w grze co jakiś czas, by urozmaicić rozgrywkę.

...niedobór oficjalnych turniejów w pewnym stopniu nadrabiany jest przez prężnie działających niezależnych organizatorów.

Mimo iż mobilna wersja „Fortnite” oferuje dokładnie tę samą zawartość co edycje znane z konsol i komputerów, jej scena esportowa jest z oczywistych powodów znacznie mniejsza (mimo wszystko najwygodniejszym sposobem na granie w gry tego typu jest mysz i klawiatura, więc gracze chcący rywalizować na najwyższym poziomie zwykle korzystają z PC-tów), a samo Epic Games jak na razie nie stara się zbyt mocno, by ją rozwinąć. Firma ta bardzo rzadko organizuje oficjalne turnieje dla użytkowników iOS i Androida, a kiedy już jej się to zdarzy, pula nagród

są w nich stosunkowo niskie (w największym zorganizowanym do tej pory pula nagród wynosiła 20 tysięcy dolarów – dla porównania, na nagrody w Fortnite World Cup 2019 przeznaczono łącznie 40 milionów). Jest jednak nadzieja na to, iż w przyszłości coś się w tej kwestii zmieni. Konsolowe edycje gry również przez długi czas były pod tym względem traktowane przez Epic Games po macoszemu, jednak niedawno doczekały się wreszcie dużych oficjalnych turniejów. Istnieje więc spora szansa na to, że wersja dla urządzeń mobilnych jest następna w kolejce. [Na razie jednak niedobór oficjalnych turniejów w pewnym stopniu nadrabiany jest przez prężnie działających niezależnych organizatorów. Nieoficjalne turnieje oferują zwykle o wiele niższe nagrody (najwyżej kilkaset dolarów za pierwsze miejsce), jednak jest ich na tyle dużo, że najbardziej zapaleni gracze bez większego problemu mogą brać udział nawet w kilku dziennie.]

[Pobierz Fortnite z App Store](#)



PUBG Mobile

„PUBG” to gra opierająca się na podobnych założeniach co „Fortnite”, jednak cechująca się znacznie poważniejszym klimatem i stylistyką oprawy wizualnej. W odróżnieniu od produkcji studia Epic Games jej mobilna wersja nie jest niemal identyczną kopią gry znanej z komputerów i konsol, lecz zupełnie odrębnym bytem zaprojektowanym od podstaw z myślą o smartfonach i tabletach. Takie podejście ma zarówno swoje wady, jak i zalety. Z jednej strony cała mechanika rozgrywki jest lepiej przystosowana do specyfiki urządzeń mobilnych – starcia są krótsze i bardziej dynamiczne, a różnego rodzaju uproszczenia sprawiają, że gra za pomocą ekranu dotykowego staje się znacznie łatwiejsza. Z drugiej zaś dla wielu co bardziej wymagających graczy tego typu zmiany jedynie splotają rozgrywkę, czyniąc wersję mobilną gorszą od pierwotnego wzoru.

Jeśli jednak chodzi o podejście twórców gry do jej esportowej strony, „PUBG Mobile” ma ogromną przewagę nad mobilną edycją „Fortnite”. Odpowiedzialna za nią firma PUBG Corporation regularnie organizuje duże oficjalne turnieje, w których gracze rywalizują o pokaźne nagrody pieniężne. W 2019 roku łączna pula nagród w oficjalnych turniejach wynosiła dwa miliony dolarów, natomiast w 2020 wzrosła ona do pięciu milionów. „PUBG Mobile” ma także całkiem złożony, ale też bardzo dobrze przemyślany podział turniejów na różne kategorie, poczynając od niewielkich imprez na szczeblach lokalnych, a kończąc na rywalizacji o tytuł mistrza świata. Dzięki temu zainteresowani gracze mogą znaleźć zawody dopasowane do swoich umiejętności, a następnie próbować piąć się coraz wyżej po szczeblach esportowej kariery.

[Pobierz PUBG Mobile z App Store](#)

Mimo konkurencji ze strony bardziej rozpoznawalnych marek jej popularność nie tylko nie spada, ale wręcz stale rośnie. Duża w tym zasługa niskich wymagań sprzętowych, dzięki którym może ona działać także na nieco starszych iUrządzeniach oraz tanich smartfonach z Androidem.



Garena Free Fire

Zanim jeszcze „Fortnite” i „PUBG” doczekały się swoich oficjalnych wersji na iOS i Andro-ida, wiele mniejszych firm próbowało wykorzystać nieobecność największych reprezentantów gatunku Battle Royale na platformach mobilnych, tworząc gry bardzo mocno „in-spirowane” wspomnianymi tytułami. Jedną z takich produkcji była „Garena Free Fire”, która oferowała graczom znaną i lubianą formułę w naprawdę skondensowanej, kieszonkowej postaci, z mniejszymi mapami, mniejszą liczbą graczy i znacznie szybszą rozgrywką. Gdy „Fortnite” i „PUBG Mobile” pojawiły się w sklepach z aplikacjami, większość podróbek szybko odeszła w zapomnienie, jednak „Garena Free Fire” stanowiła w tej kwestii wyjątek. Mimo konkurencji ze strony bardziej rozpoznawalnych marek jej popularność nie tylko nie spada, ale wręcz stale rośnie. Duża w tym zasługa niskich wymagań sprzętowych, dzięki którym może ona działać także na nieco starszych iUrządzeniach oraz tanich smartfonach z Androidem. Nie bez znaczenia jest też oczywiście fakt, że sama rozgrywka, choć nie wnosi praktycznie nic nowego do tego szalenie popularnego w ostatnich latach gatunku, również stoi tu na całkiem przyzwoitym poziomie.

„Garena Free Fire” pomimo stosunkowo skromnych początków zdołała zbudować wokół siebie naprawdę potężną scenę esportową, której mogłyby jej pozazdrościć nawet niektóre popularne tytuły znane z konsol i komputerów. W 2019 roku jej dwa największe turnieje, Free Fire World Cup w Bangkoku i Free Fire World Series w Rio de Janeiro, zaliczały się do jednych z najchętniej oglądanych w sieci wydarzeń esportowych, przewyższając pod względem liczby widzów ubiegłoroczne mistrzostwa świata w grach DOTA 2 i Overwatch. Niedawno ogłoszono zaś, iż plany na 2020 rok są jeszcze bardziej ambitne. Oprócz różnego rodzaju regionalnych lig

i mniejszych zawodów twórcy gry zamierzają bowiem zorganizować tym razem aż cztery duże międzynarodowe turnieje z łączną pulą nagród wynoszącą dwa miliony dolarów.

[Pobierz Garena Free Fire z App Store](#)



Hearthstone

„Hearthstone” to popularna cyfrowa kolekcjonerska karcianka studia Blizzard, osadzona w świecie znanym z gier z serii Warcraft. Od niemal samego początku swego istnienia jest ona dostępna zarówno na komputerach, jak i urządzeniach mobilnych, oferując dokładnie taką samą zawartość na wszystkich tych platformach. Mimo iż dziś nie cieszy się już ona tak ogromnym powodzeniem jak jeszcze kilka lat temu, to jednak nadal pozostaje jednym z najpopularniejszych tytułów w swojej kategorii. Stosunkowo proste zasady, dynamiczna (jak na ten typ gier) rozgrywka oraz niski próg wejścia sprawiają, iż jest to świetna propozycja nie tylko dla fanów gatunku, ale też kompletnych nowicjuszy.

„Hearthstone” posiada jedną z największych scen esportowych spośród wszystkich cyfrowych karcianek. Obecnie największą i najpopularniejszą profesjonalną serią turniejów jest Masters Tour. W tym roku składa się ona z sześciu dużych imprez, każda z pulą nagród wynoszącą 250 tysięcy dolarów, na które zapraszani są zwycięzcy różnych pomniejszych zawodów kwalifikacyjnych. Pula nagród w każdym z tych turniejów może być jednak zwiększona dzięki wsparciu fanów – dokładana jest do niej bowiem połowa dochodów ze sprzedaży specjalnych pakietów kart dostępnych w oficjalnym sklepie gry. Oprócz Masters Tour firma Blizzard organizuje też specjalną pokazową ligę arcymistrzowską, w której 48 najlepszych graczy z całego świata rywalizuje między sobą o pół miliona dolarów.

[Pobierz Hearthstone z App Store](#)



Clash Royale

„Clash Royale” to stosunkowo prosta sieciowa gra strategiczna, w której musimy zniszczyć budynki należące do przeciwnika, jednocześnie broniąc własną bazę przed jego atakami. W tym celu wykorzystujemy różnego rodzaju jednostki, czary i zdolności specjalne, zdobywane i ulepszone pomiędzy kolejnymi starciami. „Clash Royale” to zdecydowanie najbardziej casualowa gra z wszystkich na tej liście – rozgrywka jest prosta i dynamiczna, starcia krótkie, a oprawa graficzna wesół, kolorowa i wyraźnie skierowana do młodszego odbiorcy. Jeśli jednak mamy ambicję, by regularnie wygrywać i stale piąć się w górę w rankingach, szybko okazuje się, że wymaga to jednak pewnych umiejętności – strategicznego planowania, szybkiego podejmowania decyzji i reagowania na ruchy przeciwnika.

„Clash Royale” posiada oficjalną ligę esportową, do której zapraszani są najlepsi gracze z całego świata. W rozgrywkach ligowych wyłaniane są najlepsze drużyny z poszczególnych regionów, które oprócz nagród pieniężnych (wysokość puli nagród różni się w poszczególnych ligach, wynosząc maksymalnie 150 tysięcy dolarów) zdobywają też możliwość reprezentowania swojego regionu w mistrzostwach świata. W ubiegłym roku pula nagród na tym ostatnim etapie zawodów wynosiła 400 tysięcy dolarów. Warto też zauważyć, że podczas gdy większość organizatorów wydarzeń esportowych traktuje ten temat bardzo poważnie, organizatorzy największych turniejów „Clash Royale” wyraźnie podchodzą do swojej pracy z lekkim dystansem i przymrużeniem oka. Widać to zwłaszcza w oprawie wizualnej tych wydarzeń, która zwykle znacznie odbiega od tego, do czego przyzwyczaili nas inne profesjonalne turnieje. Przykładowo: podczas gdy organizatorzy większości zawodów sadzają graczy w profesjonalnych gamingowych fotelach (produkujące je firmy są zwykle jednymi ze sponsorów turnieju), podczas

mistrzostw świata w 2017 roku najlepsi gracze w „Clash Royale” dowodzili swoimi armiami, stojąc na szczytach zamkowych wież, między którymi wyświetlano z projektora pole bitwy. Podczas finałów w 2019 posadzono ich zaś na komicznie przerośniętych królewskich tronach.

[Pobierz Clash Royale z App Store](#)



Brawl Stars

„Brawl Stars” to sieciowa gra zręcznościowa z elementami strategii, w której gracze wcielają się w tzw. Zadymiarzy - nieustannie walczących między sobą bohaterów posiadających różne specjalne umiejętności. Esencję zabawy stanowią tu więc starcia z innymi graczami, w trakcie których biegamy po mapie, strzelając do przeciwników, jednocześnie starając się unikać ich ataków. Dokładny przebieg rozgrywki i warunki zwycięstwa zależą jednak od aktualnie wybranego trybu gry, których jest tu całkiem sporo, dzięki czemu każdy gracz powinien znaleźć wśród nich coś dla siebie. Mamy tu więc m.in. wariant Battle Royale, w którym gra toczy się, aż na arenie zostanie tylko jeden zawodnik, starcia pięciu na jednego, w których samotny gracz dysponuje dużo mocniejszą postacią niż pozostali, walki z przeciwnikami sterowanymi przez AI, w których gracze muszą współpracować, by pokonać specjalnego wroga lub utrzymać się przy życiu przez jak najdłuższy czas, oraz drużynowe walki o kontrolę strategicznych miejsc na planszy.

„Brawl Stars” to najmłodsza gra na tej liście, jednak widać wyraźnie, że jej twórcy bardzo starają się, by uczynić z niej popularną dyscyplinę esportową. Pierwszy duży turniej – Brawl Stars World Championship 2019 – odbył się zaledwie dziewięć miesięcy po jej oficjalnej premierze, a łączna pula nagród wynosiła w nim 250 tysięcy dolarów. Wydarzenie to było jednak zaledwie przedsmakiem tego, co zaplanowano na 2020 rok. Od stycznia do sierpnia organizowane będą specjalne wydarzenia w grze, dające wszystkim graczom, którzy ukończyli szesnasty rok życia, szansę na wzięcie udziału w comiesięcznych regionalnych turniejach kwalifikacyjnych. Wybrani w ten sposób najlepsi zawodnicy z poszczególnych regionów będą mogli następnie zmierzyć się w Finałach Miesiąca, które będą odbywać się w katowickiej ESL Arenie (zwykle z dwumiesięcznym opóźnieniem – finaliści stycznia zagrają w marcu, lutego w kwietniu itd.). W trakcie wszystkich tych turniejów gracze będą zdobywać punkty, które następnie zadecydują o możliwości wzięcia udziału w mistrzostwach świata. Podstawowa pula nagród na wszystkie tegoroczne turnieje wynosi milion dolarów, jednak fani gry mogą zwiększyć ją o kolejne pół miliona, kupując w jej oficjalnym sklepie specjalne turniejowe dodatki.

[Pobierz Brawl Stars z App Store](#)

Pierwszy duży turniej – Brawl Stars World Championship 2019 – odbył się zaledwie dziewięć miesięcy po jej oficjalnej premierze





**MyApple
Poleca**

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE

NAMIBIA



Marcel Gawron

Namibia - o pustyni i buszu rozmowa z polskimi ekspertami, Anną i Krzysztofem Kobusami. Wywiad przeprowadzony w czasie festiwalu KOŁOSY 2019 w Gdyni.



Nie ma kradzieży, nie ma znanych z Afryki chorób i wszelkich innych zagrożeń, których by można się spodziewać po kraju „afrykańskim”

Marcel Gawron: Mieszkają Państwo w Warszawie, ale drugim domem jest Namibia?

Anna Kobus: W pewnym sensie tak, bo jest to nasze takie ukochane miejsce na Ziemi, być może nawet kiedyś się tam przeprowadzimy. Dla ludzi jest to zaskakujące, ponieważ Namibia jest takim krajem pustynnym - wydaje się, co tam może być ciekawego, a jest to kraj niebywale zróżnicowany.

Krzysztof Kobus: Niebywale zróżnicowane krajobrazy. Pustynia Namib to najpiękniej-

sza pustynia świata, i nie jest to tylko tak powiedziane, aby reklamować Namibię, tylko we wszelkich wynikach konkursów fotograficznych – jeżeli wygrywa zdjęcie z pustyni, na 99% będzie to zdjęcie z pustyni Namib, a jest na świecie sporo pustyni. Namibia to też ludzie - ikoniczne plemiona, np. Himba, Buszmeni, Herrero, Damara... nieprawdopodobnie bogata mozaika, no i oczywiście zwierzęta. Bo w Namibii to my jesteśmy między zwierzętami - nie jest tak, że jedziemy na safari w 15 terenówek i oglądamy jednego lwa leżącego pod jakimś drzewem. Wiadomo, jest wiele innych krajów, gdzie znajdziemy piękne krajobrazy, przyrodę, zwierzęta. Tak to prawda - ale Namibia ma to wszystko z górnej półki.

MG: Jak wygląda sprawa bezpieczeństwa?

KK: Tak, bo teraz wszyscy pytają o bezpieczeństwo. Kraj praktycznie trzy razy większy od Polski, 2,5 mln ludzi – daje nam to niewielkie zagęszczenie, ale ludzie są tam dumni.



Nie ma znanej z innych państw afrykańskich nachalności - takiej, że kiedy się gdzieś zatrzymamy, to zaraz ktoś przybiega i nas ogląda i się wypytuje. Nie ma kradzieży, nie ma znanych z Afryki chorób i wszelkich innych zagrożeń, których by można się spodziewać po kraju „afrykańskim”, jaki często widzimy w wizerunku kreowanym przez media.

...tutaj w Namibii Niemcy mieli swoje pierwsze obozy koncentracyjne, które służyły eksterminacji lokalnej ludności.

MG: Jak wygląda podróżowanie po Namibii?

KK: Pick-upy z nadbudową turystyczną to zdecydowanie jedyny środek transportu, jaki używamy. Na samochodzie mamy roz-

kładany namiot, który zapewnia nam bezpieczeństwo. Żadne zwierzę nam nie wejdzie, plus rozkłada się go dosłownie kilka sekund, na zasadzie harmonijki. W Namibii nie ma (generalnie) środków transportu, więc wszyscy miłośnicy kolei i autobusów w Namibii się niestety nie odnajdą. Samochód wypożyczamy u znajomego - Jurka Mazgaja, który założył w Namibii swoją firmę Bocian Safaris. Przybył do Namibii wiele lat temu jako rybak i poznał tutaj w Walvis Bay swoją żonę Helmi. Niestety w Polsce było dla niej za zimno, więc zdecydowali się zostać w Namibii, a sam Jurek nadal poławia, ale już nie ryby, a diamenty - na diamentowcu w ujściu rzeki Oranje.

MG: Namibia to poniemiecka kolonia - widać to w tym młodym niepodległym państwie?

AK: Nazewnictwo niemieckie pozostało w tym kraju - trochę w ramach poprawności politycznej, choć niektóre nazwy zmienia się w oparciu o języki lokalne. Niektóre nazwy wrosły już w historię i kartografię. Masyw Bramberg, gdzie znajduje się Königstein, najwyższy szczyt Namibii, czy miasto Swakopmund, ale również ulice np. Bismarcka. A co warto przypomnieć, tutaj w Namibii Niemcy mieli swoje pierwsze obozy koncentracyjne, które służyły eksterminacji lokalnej ludności. Skomplikowane są te przeszłe relacje, ale na szczęście Namibijczycy potrafili przezwyciężyć te podziały i stworzyć harmonijne, rozwijające się społeczeństwo. Może brzmi to trochę jak z tandetnego sloganu, ale oni naprawdę się starają, żeby żadnego demona nacjonalizmu nie wypuścić przedwcześnie, ani rasizmu, bo widzą, co dzieje się w sąsiadujących krajach, i wiedzą, że do niczego dobrego to nie prowadzi.

KK: Co ciekawe, jest w Namibii wielu uchodźców z RPA - i są to uchodźcy, którzy sprzedają piękne domy, świetne firmy, przyjeżdżają i zaczynają wszystko od początku w Namibii. Dlatego że oni po prostu chcą mieć życie - chcą móc wyjść na piwo do knajpy i móc wrócić pieszo do domu, a nie przed zachodem

stońca barykadować się w domu, podłączać prąd do ogrodzenia i liczyć na to, że nikt ich nie napadnie w nocy.

...z już przygotowanych kilku koszy do recyklingu mieszkańcy wysypują śmieci na dużego pick-upa, i na jego pace jeszcze raz segregują...

MG: Można powiedzieć, że Namibia jest przykładem dla państw afrykańskich?

AK: To jest w ogóle przykład dla świata. To jest kraj, który bardzo dba o ochronę środowiska, do tego stopnia, że wszędzie jest prowadzony recykling, bo kraj jest pustynny i trzeba dbać o to, żeby wody się za dużo nie zużywało - i Na-

mibijczycy mogą nas zawstydzać, jeśli chodzi o ochronę środowiska. Nawet najprostszy robotnik, zamiatając ulice, widząc, że rzucamy papier gdzie popadnie, upomni nas od razu - przestrzeże oraz wytłumaczy, że jeśli ten papier zostanie porwany przez wiatr i wywiany na pustynię - a tu nie pada - to nigdy się nie rozłoży i będzie zaśmiecać krajobraz jego pięknego kraju.

KK: Odpowiedzialność obywatelska sięga do tego stopnia, że z już przygotowanych kilku koszy do recyklingu mieszkańcy wysypują śmieci na dużego pick-upa, i na jego pace jeszcze raz segregują, w obawie, że ktoś świadomie lub w zapomnieniu wrzucił choćby jeden śmieć do nieodpowiedniego pojemnika.

MG: Namibia ma wiele obliczy - nie jest tylko pustynna, bo znajdziemy tam prócz Oceanu Atlantyckiego trochę wody.

KK: Tak, w pobliżu wyschniętego jeziora Etosha





– ale jeszcze warto wspomnieć, że Namibia od północy i od południa jest obramowana rzekami. Rzeką Kunene stanowi północną granicę państwa, a południową rzeka Oranje. Szczególnie pięknie jest na północy, tam przy granicy z Angolą znajdują się Epupa Falls, które tworzą tak piękny krajobraz, że każdy Namibijczyk uważa, iż jest to najpiękniejsze miejsce w Namibii – bo jest tam zielono, baobaby rosną na występach skalnych, a pomiędzy nimi płynie woda.

MG: Ile grup etnicznych zamieszkuje Namibię?

AK: 11 głównych, a z tego 5 najważniejszych. Owambo z północy jest najliczniejsza, z niej wywodzi się pierwszy prezydent niepodległej Namibii – Sam Nujoma, a było to niedawno, bo Namibia jako jeden z ostatnich krajów afrykańskich uzyskała niepodległość – w roku 1990. Nujoma to ojciec narodu, wybrany na pierwszą kadencję, potem na drugą i w końcu na trzecią – powiedział podczas tego zwycięstwa: „ale żebyście pamiętali, że to już ostanii raz zostaję prezydentem”. Po 15 latach przeszedł na emeryturę, a do dzisiejszego dnia jest bardzo szanowany. Nawet raz miałam okazję spotkać go na ulicy i uścisnąć mu dłoń. Jego następcą też był człowiek z Owambo, rządzący przez dwie kadencje prezydent Pohamba, a obecnie prezydentem jest Gingob z plemienia Damara – i co jest takie w tym niesamowite? Namibijczycy są na tyle dojrzały, że potrafią wybierać z różnych grup etnicznych.

KK: Dla dobrego przykładu warto wspomnieć spotkanie dwóch głównych grup, które na nim ustaliły, że właściwie to nie mają żadnego dobrego człowieka na urząd prezydenta, i powiedziały: „ale ci tam na czwartym miejscu w kolejce, to oni mają takiego genialnego człowieka – więc my ich popieramy i chcemy, żeby to on był prezydentem, bo dobro kraju jest dla nas najważniejsze”. To tak jakby dwie największe partie polityczne w Polsce uznały

tak samo i wybrały kogoś z malutkiej partyjki albo bezpartyjnego.

AK: Warto dodać, że po I wojnie światowej Namibia przestała być niemiecką kolonią. Trafiła wtedy pod protektorat RPA, któremu zależało na wewnętrznym skłóceniu rdzennych Namibijczyków. Stworzono zatem system, według którego przyznawano mieszkania zależnie od grupy etnicznej, z której się pochodzi. I np. Damara dostał dwupokojowe mieszkanie, Herrero tylko jednopokojowe, a Owambo trypokojowe – co miało szybko doprowadzić do uczucia wzajemnej zazdrości. Ale oni szybko się zorientowali, że jest to nieczysta zagrywka białych, mająca na celu osłabienie Namibijczyków - i udało im się to przetrwać. Dlatego tym bardziej jestem pełna podziwu dla nich.

MG: Czy życie w Namibii jest łatwe?

AK: Nie jest to łatwe życie, szczególnie ze względu na warunki naturalne: brak wody, częste długotrwałe susze, konieczność importu wielu rzeczy - wszelkie rzeczy przemysłowe są importowane.

MG: Jak żyć praktycznie bez wody?

AK: Ciekawie - np. kobiety z plemienia Himba mają oryginalny rytuał piękności. Polega on na okadzaniu ciała wonnym dymem i nacieraniu go okrą zmieszaną z wonnymi ziołami - i to sprawia, że ich skóra pozostaje jędrna i pachnąca. I jest to dobry przykład na to, jak można nie myć się całe życie i pozostać piękną. A są one uważane za najpiękniejsze w całej Afryce.

KK: I mają one bardzo mocną pozycję w społeczeństwie, są bardzo niezależne, np. od strony formalnej – po rozwodzie dom zostaje przy kobiecie. Plus w czasie polowań to kobiety zarządzają całą miejscowością. Wodę zastępuje się kadzeniem - mamy miskę kamienią, do której wrzuca się żar z ogniska, a na to

wonne zioła; pochylając się nad dymem, można się „umyć”, zaś kładąc nad tę miskę stożek wiklinowy, a na niego ubranie – w ten sposób przechodzi przez nie dym – mamy „pranie” gotowe.

MG: Czy brak zębów może być piękny?

AK: Kanony piękna są różne na całym świecie, nas może to dziwić - u Himba wybicie 4 siekaczy dolnych jest uznawane za piękne. Są one wybijane w młodym wieku, za pomocą patyka i kamienia, jako inicjacja w dorosłość. Jest to bolesne, ale są to ludzie, którzy żyjąc na pograniczu pustyni, wiedzą, że życie jest twarde i nie można się mazać. Warto pamiętać, że to dla nas może być „barbarzyństwem” lub zaskakujące - jednak w ich korzeniach kulturowych jest to uzasadnione. A wiele skaryfikacji służyło jako identyfikacja przynależności do danego plemienia - swoisty dowód osobisty, który ma się zawsze przy sobie.

MG: Co można jeszcze powiedzieć o Namibii komuś, kto tam jeszcze nie był?

AK: Chcielibyśmy odczarować Afrykę jako miejsce niebezpieczne, straszne, pełne chorób tropikalnych – nie jest to ogólna prawda, na pewno nie w stosunku do całego kontynentu. W Namibii jest wszystko, przyroda, zwierzęta, ludzie - i to wszystko tworzy wyjątkowy klimat. Marzenia są po to, żeby po nie sięgać. Ja marzyłam o Namibii 20 lat, zanim tam pierwszy raz byłam - a to znaczy, że nie należy czekać, aż nasze marzenia się spełnią, tylko dążyć do ich spełnienia. Zapraszamy do Namibii.



