

MyApple

magazyn





-10%

wykorzystaj rabat
użyj tego kodu:
sweden06

**Do wszystkich
modeli iPhone'a**



**MyApple
Poleca**

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE



MyApple

magazyn

Nr 05/2020 (48)

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, 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

Maseczki zostały zdjęte, ograniczenia poluzowane, ale to jeszcze nie koniec. Wydarzenia z ostatnich miesięcy będą odciskać piętno na gospodarce i na naszym życiu jeszcze długo. Widać to już nawet po wynikach finansowych Apple i zmianie w polityce informacyjnej dla inwestorów, o czym pisze w bieżącym numerze Michał Maślowski. Pozytywy z obecnej sytuacji i luzowanego lockdownu wyciągnąć stara się Jacek Swoboda.

Spokojnie, nasz najnowszy numer nie jest poświęcony w całości sprawom związanym z pandemią, możecie czytać go bez maseczki i rękawiczek (pod warunkiem oczywiście, że systematycznie czyszcicie swojego iPhone'a, iPada lub Maca). Znajdziecie w nim m.in. recenzję czujnika dymu Fibaro (wraca do nas Jacek Zięba po kilkumiesięcznej nieobecności). Grzesiek Świątek zastanawia się nad tym, jaki będzie iOS 14 (o czym przekonamy się pewnie już za dwa tygodnie), a ja jak zwykle serwuję Wam kolejną porcję przydatnych programów dla Maca dostępnych w usłudze Setapp. Z kolei Marek Gawryłowicz i Marcel Gawron zabiorą Was w daleki świat. Marek w ten bardziej wirtualny i fikcyjny interaktywnych filmów dla iOS, a Marcel dosłownie na drugi koniec świata, do Australii.

Nawiązaliśmy też współpracę z serwisem FDB.pl i zarówno w tym, jak i w każdym kolejnym numerze znajdziecie recenzje filmów i seriali dostępnych w usłudze Apple TV+.

W imieniu całej redakcji życzę Wam przyjemnej lektury.

Krzysztof Kozerański
MyApple Magazyn

Szukając pozytywów 5

Koniec z prognozami Apple. Przynajmniej do końca pandemii... 9

Jaki będzie iOS 14? 12

Interaktywne filmy dla iOS, czyli wielki powrót FMV 16

Home Before Dark - recenzja pierwszego sezonu serialu... 22

FIBARO Smoke Sensor - recenzja 25

Samsung Q60R, Apple Music i śmierć Apple TV 28

Setapp - mój niezbędnik z narzędziami programisty 30

Na ostrym kole przez Australię 33



Szukając pozytywów



Jacek Swoboda

Rok 2020 zapamiętamy na długo, bo z całą pewnością jesteśmy świadkami, jak świat przez pandemię COVID-19 ulega zmianom. Na co dzień obserwujemy, jak biznes, medycyna czy chociażby rynek technologiczny starają się dostosować do zgoła odmiennych warunków funkcjonowania. Niestety w tych dniach napotykamy wiele przygnębiających historii, ale postanowiłem dla kontrastu doszukać się też jakichś pozytywów. Czegoś, co wyjdzie nam na dobre, jak już przetrwamy te ciężkie czasy. Przyjrzymy się technologicznym aspektom, które pomagają nie tylko w czasach panującego wirusa, ale również mają potencjał, by zostać z nami zdecydowanie na dłużej.

Współpraca korporacji w służbie medycyny

Apple i Google łączą siły, by wspólnie tworzyć system, który potrafi skutecznie powiadamiać użytkowników o wykrytych spotkaniach z osobami zarażonymi koronawirusem, dbając przy tym o zachowanie pełnej anonimowości. Brzmi to tak abstrakcyjnie, że aż trudno uwierzyć w taki rozwój sytuacji. Jednak to prawda i przygotowane API już zaczyna być stosowane zarówno w iOS, jak i Androidzie. Dobry przykład na to, jak technologia ponad podziałami może działać w służbie człowieka. Oby tylko zapał nie wygasł, a system ten na stałe zagościł w naszych telefonach. Pomijając już COVID-19, dokładnie takie samo rozwiązanie może działać w przypadku każdej innej choroby zakaźnej. Nawet gdyby miało to przełożyć się wyłącznie na niski odsetek nadzorowanych przypadków, i tak może to uratować zdrowie, a nawet życie wielu ludzi w skali ogólnoswiatowej. Potrzeba już tylko świadomego zaangażowania użytkowników smartfonów i zyskamy dodatkowy oręż w walce z „niewidzialnym wrogiem”.

Kupujesz dostęp do wydarzenia online i już możesz czuć się prawie tak, jakbyś siedział z innymi na widowni.

Home Office

Słyszałem już wiele historii handlowców, którzy wcześniej w domu byli wyłącznie gośćmi, będąc stale w niekończącej się trasie pomię-

dzy hotelami a kolejnymi klientami. Nagle okazało się, że jeżeli tylko dwie strony umowy wyrażą chęć, da się zorganizować spotkanie online, wysłać próbki kurierem, a prezentację wyświetlić za pomocą dedykowanych aplikacji. Co więcej, okazuje się, że dzięki temu utrzymywanie pozytywnych relacji z klientami może być o wiele łatwiejsze. W jednym dniu można zaaranżować więcej spotkań, bo odpada gonitwa związana z dojazdem. Tutaj technologia w komunikacji internetowej nie próżnuje. To, jak szybko Microsoft Teams, Zoom czy Google Meet rozwijają się od początku pandemii, jest pozytywnie zaskakujące. Praktycznie z tygodnia na tydzień aplikacje te ewoluują w narzędzia, które sprawiają, że biznesowa komunikacja na odległość przestaje być niedogodnością, a zaczyna być atutem. Z tego miejsca wypada niestety wspomnieć o pewnej bierności Apple na tym rynku. Co prawda jest FaceTime, ale jego funkcjonalność jest wysoce w tyle w stosunku np. do Microsoft Teams. Kto wie, może i to się zmieni w najbliższym czasie?

Kultura

Czy gdyby w zeszłym roku ktoś Wam powiedział, że będziecie uczestniczyć w zdalnych koncertach, uwierzylibyście? Na scenie wyłącznie artysta z minimalnym zespołem, a cała publiczność uczestniczy w nim online. Wtedy brzmiałoby to bardziej jak performance niż codzienność, ale dzisiaj już chyba nikogo to nie zdziwi. Pewnie, że nie jest to takie samo przeżycie jak fizyczne uczestnictwo, ale otwiera zupełnie nowe możliwości dla całej grupy ludzi, która nie mogła wybrać się na występ ze względów zdrowotnych czy lokalizacyjnych. To również nowe sposoby promocji dla artystów. Koncerty w Fortnite, akustyczne live sesje streamowane na żywo, interakcja z fanami na czacie – to tylko nieliczne przykłady kreatywnych pomysłów. Myślę, że e-bilety mogą okazać się strzałem w dziesiątkę również po

zakończeniu pandemii. Nie możesz wybrać się na występ Twojego ulubionego komika? Kupujesz dostęp do wydarzenia online i już możesz czuć się prawie tak, jakbyś siedział z innymi na widowni. Pozostaje olbrzymie pole do popisu w temacie wykorzystania takiego potencjału, tylko oczywiście z rozważą, żeby nie wylać dziecka z kąpielą. Niech to cały czas będzie alternatywa, a nie kryterium dla przygotowania trasy koncertowej.

Może dziecko, które przymusowo siedzi w domu np. z powodu złamania, mogłoby się „wdzwonić” na zajęcia zupełnie tak samo, jak odbywa się to w czasach COVID-a.

E-learning

Zaliczam się do tej grupy ludzi, którzy uczyli się z wykorzystaniem e-learningu, „zanim to jeszcze było modne”. U mnie była to akademia sieciowa CISCO oraz szkolenia HP IT Essential. Było to przeszło 10 lat temu i już wtedy byłem przekonany o zaletach takiego sposobu nauczania. Tak naprawdę rozbija się ono głównie o odpowiednie przygotowanie materiałów szkoleniowych. Im więcej interakcji, tym zajęcia będą ciekawsze, a wiedza bardziej przystępna. Dzisiaj, kiedy dzieci i nauczyciele przymusowo zostali wysłani do systemów zdalnego nauczania, obserwujemy, jak szybko zmienia się podejście do wykorzystania współczesnych technologii, aby poszerzać wiedzę uczniów w nowoczesny sposób. Nie twierdzę, że powinniśmy całkowicie rezy-

gnować z fizycznych placówek oświatowych, ale wykorzystajmy możliwości, jakie przy okazji pandemii odkryliśmy. Może dziecko, które przymusowo siedzi w domu np. z powodu złamania, mogłoby się „wdzwonić” na zajęcia zupełnie tak samo, jak odbywa się to w czasach COVID-a. Dodatkowe zajęcia pozalekcyjne, kursy językowe – jest cała masa możliwości. Podobnie sprawa ma się w przypadku szkoleń doskonalących zawodowo, wcześniej w głównej mierze były to spotkania w salkach wykładowych, a teraz? Od czasu pandemii udało mi się już uczestniczyć w takiej ilości meetupów, kursów, szkoleń i wykładów, w jakiej w normalnych czasach fizycznie nie byłbym w stanie. Pojawiły się nowe możliwości, więc warto z nich skorzystać.

Zakupy online

Od samego początku usług e-commerce byłem ich aktywnym zwolennikiem. Lubię na spokojnie przyrzeć się temu, co chcę kupić i świadomie podjąć decyzję. Wygodnie przygotowuję zamówienie i opłacam je online. Paczka z zamówionymi produktami trafia bezpośrednio do mojego domu lub odbieram ją w dogodnym terminie z wyznaczonych punktów odbioru. Niestety problemem wciąż pozostają zakupy „codzienne”, ze szczególnym uwzględnieniem produktów spożywczych. Co prawda jest już kilka sklepów, które udostępniają możliwość realizacji tego typu zamówień, ale to wciąż kropla w morzu. Punkty odbioru w marketach, systemy dowozu do klienta, „lodówkomaty”, integracje z urządzeniami AGD. Olbrzymi rynek, który tak naprawdę dopiero raczkuje, a czasy pandemii dobitnie pokazały, jak jest potrzebny. Pomijając już samą wygodę takiego rozwiązania, jest to chociażby ukłon w stronę samotnych starszych osób, chorych nie mogących opuścić domu czy pracujących w nietypowych godzinach uniemożliwiających dokonanie klasycznych zakupów.

Magia startupów

Co budzi mój podziw podczas pandemii? To, jak szybko małe firmy i organizacje potrafią dostosować się do panujących warunków. Wielkim korporacjom przychodzi to z dużym trudem, a w startupach błyskawicznie realizowane są pomysły, które szybko trafiają na rynek, a następnie płynnie ewoluują do coraz dojrzalszych rozwiązań i produktów. Przykłady, które mogliśmy obserwować w ostatnich dniach? Restauracje nie mogły przyjmować gości. Rozwiązanie: Pyszne.pl – przerzucenie realizacji zamówień w całości na dostawę prężnie działającą siecią lokalnych kurierów, wprowadzając bezkontaktowe odbiory zamówionego jedzenia z bezpiecznymi płatnościami internetowymi. I tak to działa – rynek stawia zapotrzebowanie, a startup się szybko pod nie dopasowuje. Kolejny przykład – bezprzewodowe otwieranie skrytek w paczkomatach. Przecież to jest genialne w swojej prostocie! Cieszymy się z takiego dynamicznego rozwoju usług i produktów, które sprawiają, że nasze życie staje się łatwiejsze i wygodniejsze.

To, z jaką szybkością w Polsce przyjmowane są nowoczesne metody płatności, to powód do dumy na skalę ogólnoswiatową.

Nowoczesne płatności

Nie sposób pominąć zasług Apple Pay, ale również wszelkich pozostałych metod płatności zbliżeniowych. Wiele osób przez

pandemię odkryło w swoich smartfonach tę funkcję po raz pierwszy i zapewne bardzo się z nią polubiło. Rozwiązanie wygodne, ale i bezpieczne, gdy tylko jest poprawnie skonfigurowane i użytkowane. Fintechy pokroju Revoluta, które pozwalają błyskawicznie przekazywać pieniądze pomiędzy użytkownikami, niwelując konieczność oczekiwania na księgowania przelewów w klasycznych bankach rodem z XX wieku. Możliwość opłacenia tankowania paliwa bezpośrednio z dystrybutora na stacjach Orlen. Dodatkowe systemy płatności w sklepach takie jak Lidl Pay. Systemy kodów jednorazowych do płatności z rodzimym BLIKIEM na czele. To wszystko niezwykle ułatwia obrót pieniądza, a także niweluje konieczność korzystania z jednego z najmniej higienicznych przedmiotów codziennego użytku – gotówki. To, z jaką szybkością w Polsce przyjmowane są nowoczesne metody płatności, to powód do dumy na skalę ogólnoswiatową. Pozostaje nam cieszyć się, że taki wachlarz możliwości zostanie z nami na stałe.

Po przeanalizowaniu tych kilku przykładów, jakie przedstawiłem, możemy mieć nieodparte wrażenie, że miejscami to niczym prezenty z przyszłości, które trafiły pod strzechy zdecydowanie szybciej, niż wydarzyłoby się to w „normalnych” czasach. To niczym przewinięcie taśmy z nagraniem technologicznego rozwoju świata o kilka lat do przodu. Skorzystajmy zatem z tego przywileju i odnajdźmy w nim pozytywy, które chociaż trochę pomogą nam zbilansować negatywne skutki ogólnoswiatowej pandemii.



Koniec z prognozami Apple. Przynajmniej do końca pandemii COVID-19



Michał Maślowski



30 kwietnia Apple ogłosiło wyniki finansowe za II kwartał 2020 roku (I kwartał roku kalendarzowego 2020). Te były w pewien sposób niezwykle, inne od wszystkiego, do czego Apple nas przyzwyczało. I nie chodzi tu o ich wymiar finansowy, tylko o odcisnięte koronawirusowe piętno.

Wyniki te, pod względem przychodu, mimo że oczywiście gorsze od własnej prognozy, są jednak lepsze od wyników sprzed roku.

Już w połowie lutego Apple zapowiedziało, że wyniki za ten kwartał będą słabsze. Jako podstawową przyczynę podano oczywiście panującą wówczas, głównie w Chinach, epidemię koronawirusa. Zarząd Apple tłumaczył wówczas, że wszelkie łańcuchy dostaw w Chinach zostały albo przerwane, albo znacznie spowolnione. Drugą przyczyną był znacznie osłabiony popyt wewnętrzny na terenie Chin. Tak uprzedzeni inwestorzy zaczęli snuć czarne wizje, jak złe mogą być wyniki Apple za ten kwartał. Warto oczywiście wspomnieć, że nie tylko Apple ścięło prognozy i zapowiedziało gorsze wyniki. Zrobili to praktycznie wszyscy światowi giganci technologiczni, którzy mają umiejscowione swoje fabryki na Dalekim Wschodzie.

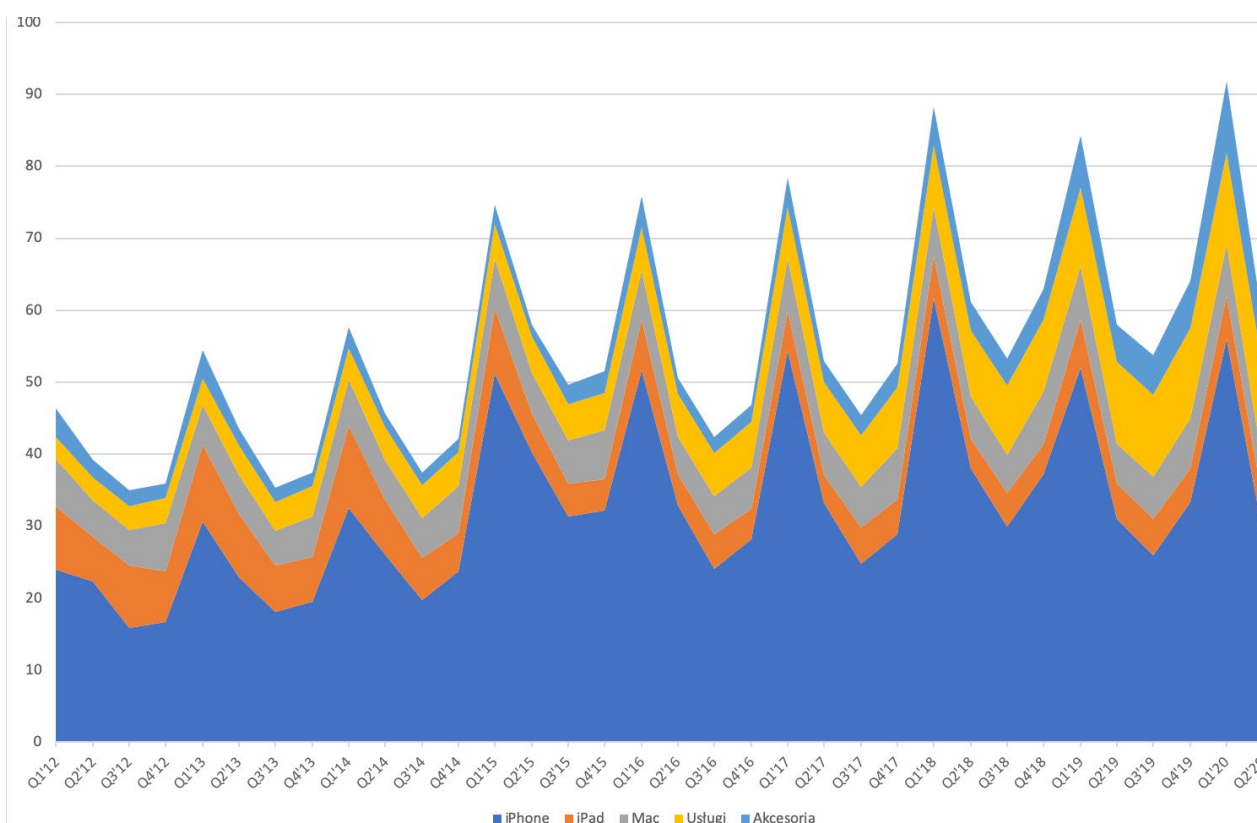
Przypomnijmy, że ta prognoza wynosiła między 63 a 67 mld USD przychodu. Z kolei rok

temu o tej samej porze Apple miało równo 58 mld USD przychodu.

Ogłoszone pod koniec kwietnia wyniki Apple, w podziale na główne segmenty, były następujące:

- **iPhone** 28,9 mld USD (31 mld USD rok temu, **-6,7% r/r**)
- **iPad** 4,3 mld USD (4,8 mld USD rok temu, **-10,3% r/r**)
- **Mac** 5,3 mld USD (5,8 mld USD rok temu, **-2,9% r/r**)
- **Usługi** 13,3 mld USD (11,4 mld USD rok temu, **+16,6% r/r**)
- **Akcesoria** (ang. Wearables, Home & Accessories) 6,2 mld USD (5,1 mld USD rok temu, **+22,5% r/r**)

Łączne przychody wyniosły 58,3 mld USD. Zysk netto to 11,2 mld USD. I tu mamy pierwsze zaskoczenie. Wyniki te, pod względem przychodu, mimo że oczywiście gorsze od własnej prognozy, są jednak lepsze od wyników sprzed roku. Gorszy jest jednak wynik netto. Zysk Apple rok temu wynosił 11,5 mld USD. Samo to jest godne podkreślenia. Tim Cook podkreślał, że Apple wyjątkowo sprawnie, jeszcze do końca II kwartału, udroźniło wszystkie łańcuchy dostaw i cały proces produkcyjny.



Przemiana w spółkę usługową

Warto się na chwilę zatrzymać przy wynikach. To co widać na pierwszy rzut oka, to to, że Apple sprzedaje mniej w zasadzie wszystkich fizycznych produktów z głównych segmentów przychodowych. Gorzej sprzedają się zarówno iPhone'y, iPady, jak i komputery Mac. To co natomiast napędza ogólny wynik Apple, to sprzedaż Akcesoriów, głównie AirPodsów i Apple Watchy, oraz oczywiście Usługi.

Jest to spójne z trendami obserwowanymi już od wielu kwartałów oraz z opisem wyników podanych przez Tima Cooka. Zarówno w trakcie, jak już i po lockdownie w Chinach, Apple obserwuje zmniejszony popyt na tradycyjne fizyczne produkty, z kolei widzi większe zapotrzebowanie na różnego rodzaju usługi online.

Wróćmy jednak do zaskoczeń.

Brak prognozy na kolejny kwartał

Dawanie prognoz wśród spółek giełdowych, przynajmniej w Polsce, nie cieszy się zbyt dużą popularnością. Z jednej strony są to użyteczne informacje dla inwestorów giełdowych, którzy zawsze chcą wiedzieć jak najwięcej i jak najwcześniej, z drugiej jednak strony są bardzo poważnym zobowiązaniem dla zarządów spółek. Problem pojawia się wtedy, gdy spółka w trakcie kwartału już wie, że wypełnienie prognoz nie będzie możliwe. Wówczas to, przynajmniej według wymogów prawa polskiego, spółka powinna poinformować o tym rynek. Kiedy? Bezwłocznie, jak tylko zarząd takiej spółki poweźmie taką informację. I tu zaczynają się schody. Praktyka rynku kapitałowego pokazywała, że spółki bardzo niechętnie podają złe informacje, tając je do ostatniego

momentu. To z kolei, w momencie ogłaszania wyników, powodowało ogromne rozczarowanie inwestorów, którzy twardo trzymali się prognozy podanej wcześniej przez spółkę. Dodatkowym problemem jest to, że rozmijanie się z prognozami i nie podawanie tego odpowiednio wcześniej do publicznej wiadomości skutkuje zainteresowaniem się sprawą przez Komisję Nadzoru Finansowego. To z kolei bardzo często jest zwiastunem problemów, które kończą się dla spółki wysokimi karami finansowymi. Nic więc dziwnego, że mało które spółki w Polsce publikują prognozy. Publikowanie prognoz z natury rzeczy powinno być więc zarezerwowane dla spółek bardzo dużych, o ustabilizowanej pozycji biznesowej, z niezwykle przewidywalnym modelem działania. Im większa spółka, tym mniejsza podatność na zmienność otoczenia, mniej czynników ryzyka, a co za tym idzie bardziej pewne prognozy. W Polsce może być problem z poszukiwaniem takich spółek, nawet wśród tych największych. Co innego w Stanach. Taką spółką z pewnością jest Apple.

Najważniejszą informacją z tych wyników i jednocześnie największym zaskoczeniem jest to, że wraz z ich publikacją Apple nie podało prognozy na kolejny kwartał. Stało się to po raz pierwszy od wielu lat. Zarząd Apple uznał, że sytuacja jest tak zmienna, że prognozowanie czegokolwiek przypomina wróżenie ze szklanej kuli, a to nie ma sensu. Chodzi oczywiście o wspomniany wpływ pandemii COVID-19, która może zachwiać nawet tak dużą spółką, jaką jest Apple.

Pytanie podstawowe jest takie, jak długo potrwa taka sytuacja? Pandemia może skończyć się zarówno za miesiąc, jak i za wiele lat. A kto wie, może zostanie z nami już na zawsze. Tego oczywiście nikt nie wie. Dopóki jednak nie nastąpi jakakolwiek stabilizacja, możemy pożegnać się z prognozami podawanymi przez Apple (ale pewnie i wiele innych spółek) na wiele lat.



Jaki będzie iOS 14?

 Grzegorz Świątek

Tegoroczna konferencja WWDC będzie zupełnie inna niż te, które odbyły się w poprzednich latach. Całe wydarzenie odbędzie się w sieci i przyjmie formę telekonferencji. Bardzo prawdopodobne jest jednak, że – jak co roku – podczas tego wydarzenia Apple zaprezentuje nowe wersje systemów operacyjnych, ale na ich premierę i udostępnienie oficjalnych wersji dla użytkowników poczekać będzie trzeba do września lub października. Stanie się to prawdopodobnie wraz z pojawieniem się iPhone'ów serii 12 i 12 Pro. Jakiś czas temu do sieci wyciekły fragmenty kodu systemu iOS 14, co pozwoliło deweloperom na odkrycie kilku nowości, które się w nim pojawią. Jaki będzie iOS 14?

Apple koncentruje się między innymi na wydajności i jakości nowej wersji systemu iOS. W tym celu stosowany jest nowy proces programowania, w którym dużą rolę odgrywa przegląd przeprowadzanych testów. Programiści będą mieli możliwość wyłączenia poszczególnych funkcji, co pozwoli im skupić się na tych elementach, które wymagać będą dopracowania. Oznaczać to może, że nie wszystkie funkcje, o których do tej pory deweloperzy znaleźli informacje, znajdą się w finalnej wersji systemu. Te, z którymi będą największe problemy, mogą pojawić się później wraz z kolejnymi aktualizacjami.

Z dotychczasowych doniesień wynika, że poza poprawą wydajności i jakości systemu, pojawi się w nim wiele nowych funkcji. Oto lista większości z nich.

...gdy iPhone skierowany będzie na salon Apple Store, użytkownik będzie mógł wyświetlić listę dostępnych w nim produktów.

Zacznijmy od ekranu początkowego. Po raz pierwszy w iPhone'ach możliwe ma być przeglądanie wszystkich zainstalowanych aplikacji w formie listy. Użytkownik będzie mieć możliwość wyboru widoku - tradycyjnych kafelków bądź właśnie listy. Nowy widok pozwoli prawdopodobnie na filtrowanie aplikacji. Będzie między innymi możliwość wyświetlenia widoku z ostatnio używanymi aplikacjami lub z tymi, w których znajdują się nieprzeczytane powiadomienia. Prawdopodobnie pojawią się także widżety ekranu głównego, których położenie będzie można dowolnie modyfikować. Póki co nie ma na ten temat szczegółów, ale działać mają one zupełnie

inaczej niż widżety, z których korzystać można obecnie po przesunięciu ekranu początkowego w lewo.

Pojawią się także nowe aplikacje i nowe funkcje w istniejących aplikacjach systemowych.

Wiele nowości ma znaleźć się w aplikacji **Wiadomości**. W grupowych rozmowach pojawi się możliwość oznaczania poszczególnych użytkowników poprzez wpisanie przed ich nazwą znaku „@”. Możliwe będzie też wciskanie powiadomień z poszczególnych rozmów z wyłączeniem wiadomości kierowanych bezpośrednio do danego użytkownika. Kolejną nowością ma być usuwanie wysłanych wiadomości. Taka funkcja powodowałaby, że usunięte wiadomości byłyby niewidoczne dla wszystkich uczestników konwersacji. Widoczne będą także wskaźniki, które pokażą, kto obecnie pisze wiadomość. Użytkownik będzie mieć również możliwość oznaczania poszczególnych wiadomości jako nieprzeczytane.

Nowością ma być aplikacja **Fitness**, która pozwoli na pobieranie filmów z przewodnikami po poszczególnych treningach. Będą one dostępne za darmo i po pobraniu wyświetlane na iPhone, iPadzie lub Apple TV. Zmiany wprowadzone zostaną w aplikacji **Aktywność**. W systemie watchOS 7 wprowadzony zostanie „tryb dziecięcy” (Kids Mode), w ramach którego nastąpić mają zmiany dotyczące pierścieni aktywności. Zmieni się sposób funkcjonowania czerwonego pierścienia. Cel, który będzie należało osiągnąć, aby domknąć ten pierścień, oparty będzie nie na spalanych kaloriach, a na czasie młodego użytkownika w ruchu. Sposób działania aplikacji aktywność zależny będzie od rodzaju trybu aktywowanego w zegarku Apple Watch.

W sieci pojawiły się także doniesienia o nowej aplikacji korzystającej z technologii rozszerzonej rzeczywistości. Jej nazwa kodowa to Gobi. Pozwoli ona użytkownikom na wy-

świecenie na ekranie iPhone'a informacji na temat rzeczywistych obiektów. W przypadku, gdy iPhone skierowany będzie na salon Apple Store, użytkownik będzie mógł wyświetlić listę dostępnych w nim produktów.

Po raz pierwszy Apple umożliwi ustawianie aplikacji innych firm jako domyślnych. Będzie tak między innymi w przypadku przeglądarki internetowej, klienta poczty i aplikacji do słuchania muzyki.

W aplikacji **Zdrowie** pojawić ma się funkcja śledzenia snu. Będzie ona ściśle związana z zegarkiem Apple Watch, który również otrzymać ma taką funkcję.

Wraz z iOS 14 Apple udostępnić ma aplikację Xcode dedykowaną dla tego systemu. Oznacza to, że deweloperzy korzystający z tej aplikacji będą mogli programować na iPadach i iPhone'ach, chociaż ta druga możliwość wydaje się dość karkołomna.

W aplikacji **Lokalizator** pojawią się nowe rodzaje powiadomień. Nowością mają być alerty dotarcia bądź niedotarcia innego użytkownika do określonej lokalizacji o zaplanowanej porze dnia. Inaczej mówiąc, rodzice będą mogli otrzymać powiadomienie, gdy dzieci nie dotrą do szkoły na czas.

Apple planuje także większą integrację systemu iOS z samochodami. W systemie CarPlay pojawi się tryb nocny. Dostępna ma być także nowa aplikacja o nazwie **CarKey (Kluczyk)**, która pozwoli na otwieranie, zamykanie i uruchamianie kompatybilnych pojazdów z poziomu iPhone'a. Pozwoli ona także na przypisywanie uprawnień do obsługi pojazdu innym użytkownikom. Jednym z pierwszych partnerów ma być firma BMW.

Usprawniony zostanie także pęk kluczy iCloud. Aplikacja powiadamiać będzie użytkownika, gdy będzie on chciał skonfigurować to samo hasło dla więcej niż jednej aplikacji.

Mówi się także o nowej funkcji o nazwie **Clips**. Pozwoli ona użytkownikom na korzystanie z aplikacji bez konieczności ich instalowania poprzez zeskanowanie powiązanego z aplikacją kodu QR. Interakcja z wybranymi funkcjami aplikacji odbywać się będzie za pośrednictwem wyświetlanej na ekranie karty. Funkcja ma być podobna do znanej z systemu Android opcji nazywanej **Slices**.

Nowe możliwości otrzyma także stylus Apple Pencil. Pozwoli on użytkownikom na odręczne wpisywanie tekstu w dowolnym polu. Możliwe będzie zatem korzystanie z rysika na przykład w aplikacji **Wiadomości**. Przed wystaniem tekst konwertowany będzie na standardowy.

HomeKit zyskać ma funkcję **Night Shift**. Źródła światła dostosowywać będą temperaturę barwy do pory dnia. Rano światło ustawione byłoby na bardziej niebieskie, a pod wieczór zmieniałoby się na cieplejsze.

Wśród mniejszych zmian warto wspomnieć o możliwości ustawiania zewnętrznych tapet z poziomu aplikacji **Ustawienia**. Nie zapomniano także o funkcjach **Dostępności**. Wprowadzone ma zostać wykrywanie dźwięków. Smartfon wykryje między innymi alarm przeciwpożarowy, pukanie czy dzwonek do drzwi oraz inne dźwięki otaczającego świata, co znacznie ułatwi funkcjonowanie osób mających problemy ze słuchem.

iOS 14 kompatybilny ma być z iPodem touch 7. generacji oraz iPhone'em SE z 2016 roku i nowszymi. iPadOS 14 będzie można zainstalować na iPadzie Air 3. generacji i wszystkich nowszych modelach tabletów Apple.



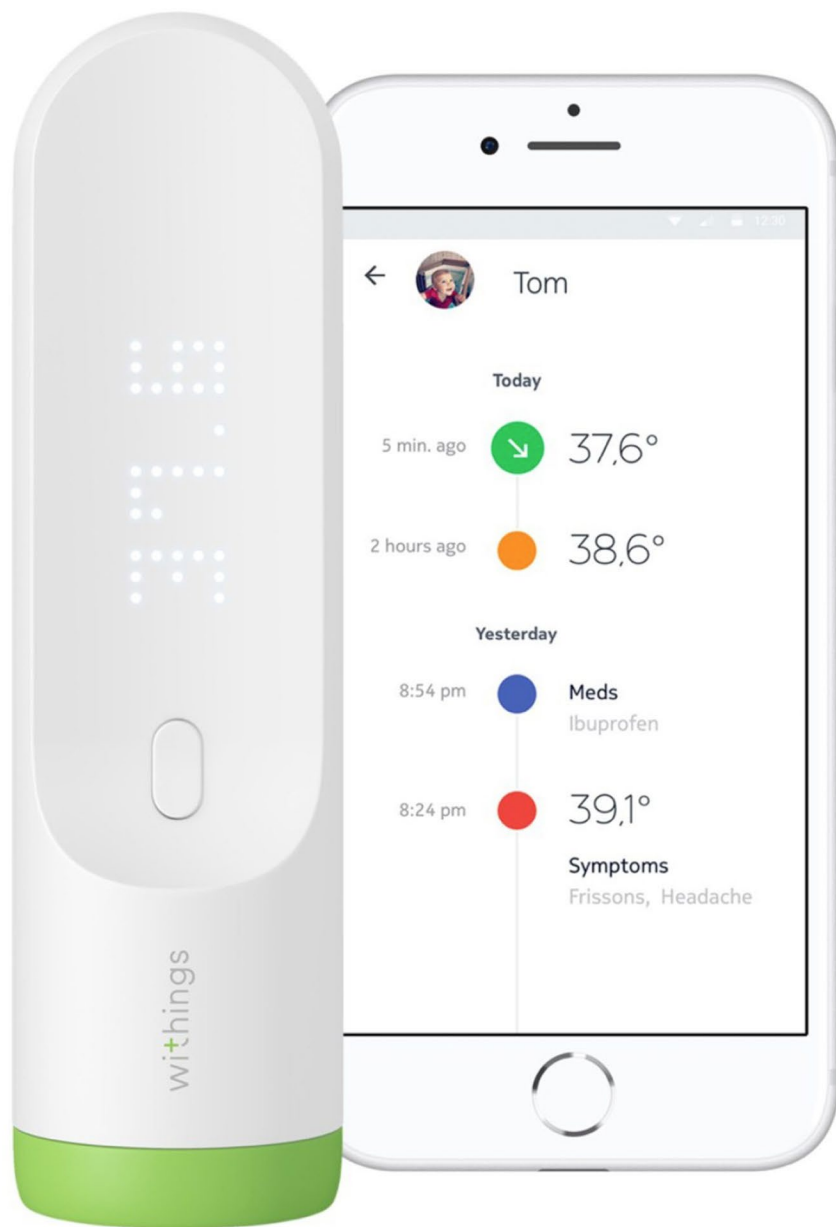
WITHINGS

Thermo

Termometr z technologią HotSpot Sensor™

Najprostszy sposób na dokładny, bezdotykowy pomiar temperatury

KUP TERAZ



Bezkontaktowy i prosty w obsłudze termometr zapewnia dokładne wyniki, dzięki 16 czujnikom na podczerwień. Wyniki są natychmiast widoczne na urządzeniu, a możliwość obsługi WiFi pozwala na przesyłanie pomiarów do dedykowanej aplikacji, w której przechowywana jest historia pomiarów całej rodziny. Withings Thermo posiada certyfikat medyczny. Pomiar temperatury jeszcze nigdy nie był równocześnie tak dokładny, szybki i łatwy.

Interaktywne filmy dla iOS, czyli wielki powrót FMV

Marek Gawryłowicz

Na początku lat dziewięćdziesiątych, kiedy to płyty CD zaczęły upowszechniać się w szeroko pojętej branży rozrywkowej, wielu twórców gier komputerowych uznało, iż najlepszym sposobem na wykorzystanie ogromnej (jak na tamte czasy) pojemności wspomnianych nośników będą długie wstawki wideo z żywymi aktorami. Podczas gdy jedni używali ich tylko jako przerywników między kolejnymi poziomami gry (tak jak miało to miejsce np. w seriach „Red Alert” i „Wing Commander”), inni zdecydowali się uczynić z nich główny element rozgrywki, tworząc coś w rodzaju interaktywnych filmów. Pomysł wydawał się genialny w swojej prostocie, jednak jego realizacja okazała się niestety o wiele trudniejsza.

Głównym problemem pierwszych interaktywnych filmów dostępnych na domowych komputerach było to, że wyprodukowanie kilku godzin wysokiej jakości materiałów wideo zdecydowanie przekraczało możliwości większości ówczesnych firm z branży gier komputerowych. Wiele tytułów tego typu przypominało więc co najwyżej niskobudżetowe filmy klasy B, z kulejącą grą aktorską, amatorskimi kostiumami i scenografią oraz tragicznymi efektami specjalnymi. Być może część graczy dałaby radę przymknąć oko na te mankamenty, gdyby nadrabiał je scenariusz i wysoka grywalność, jednak w wielu produkcjach i te elementy były na bardzo niskim poziomie. Ostatecznie gry tego typu, nazywane zwykle FMV (skrót od Full Motion Video), przeszły do historii jako jedna z największych branżowych porażek lat dziewięćdziesiątych. Przez długi czas wydawało się, że na zawsze pozostaną już jedynie nieco żenującą ciekawostką z tamtego okresu, jednak w ostatnich latach dość niespodziewanie powróciły one do świadomości graczy i to w wielkim stylu. Nowe pokolenie twórców, które postanowiło zmierzyć się z tym pomysłem, nie tylko wyciągnęło wnioski z porażek swoich poprzedników, ale też dysponowało większymi umiejętnościami, lepszą technologią, a często także i pokaźniejszym budżetem (a przynajmniej lepiej dostosowanym do obecnych kosztów produkcji filmowej). W efekcie wielu z nich udało się wreszcie stworzyć interaktywne filmy, które ogląda się z przyjemnością, a jednocześnie dają nam wystarczająco dużo interaktywnych elementów, by można było traktować je jak gry. Wiele tytułów tego typu trafiło również na urządzenia z systemem iOS. O ile małe ekrany iPhone'ów raczej nie dają najlepszych warunków do obcowania z takimi produkcjami, to już iPady sprawdzają się w tym całkiem nieźle. Oto subiektywny przegląd najciekawszych gier FMV, jakie można obecnie znaleźć w App Store.



Her Story

Sam Barlow znany jest przede wszystkim z pracy przy grach z kultowej serii „Silent Hill”. Zanim jednak rozpoczął on swoją karierę w „mainstreamie”, jego specjalnością były niszowe eksperymentalne gry niezależne, mające najczęściej postać interaktywnych opowiadań stawiających przede wszystkim na nietypową formę prowadzenia narracji. W roku 2015 postanowił on powrócić do swoich korzeni, wydając grę zatytułowaną „Her Story”. Mimo iż nie była ona interaktywnym filmem w popularnym rozumieniu tego terminu, to jako iż wykorzystywała nagrania wideo jako główny element rozgrywki, szybko przylgnęła do niej łaska współczesnej gry FMV. Her Story osiągnęła ogromny jak na tak niszowy gatunek sukces, o czym świadczą chociażby nagrody za najlepszy scenariusz i grę aktorską na prestiżowej gali The Game Awards, gdzie pokonała ona w tych kategoriach takie hity jak „Wiedźmin 3”, „Life is Strange” i „Rise of the Tomb Rider”. To właśnie ona w dużym stopniu przyczyniła się do ponownego spopularyzowania koncepcji FMV i zachęciła wielu innych deweloperów do stworzenia własnych gier tego typu.

W „Her Story” wcielamy się w pracownika policji, którego zadaniem jest przeanalizowanie nagrań z przesłuchania kobiety zeznającej w sprawie zaginięcia jej męża. Ponieważ jednak policyjny system komputerowy działa w dość dziwaczny sposób, nie możemy po prostu otworzyć sobie folderu z wszystkimi nagraniami i obejrzeć je w porządku chronologicznym. Zamiast tego musimy samodzielnie wyszukiwać poszczególne klipy w policyjnej bazie danych, wpisując w wyszukiwarce odpowiednie powiązane z nimi hasła. Rozgrzywka polega więc na analizowaniu zeznań przedstawionych w nagraniach i odgadywaniu na tej podstawie słów kluczowych, które doprowadzą nas do kolejnych frag-

mentów przesłuchania. Pomysł banalny, przypominający trochę korzystanie z wyszukiwarki internetowej, jednak w praktyce sprawdza się znakomicie, gdyż pozwala nam poznawać opowiedzianą w grze historię w sposób nielinearny, jednocześnie zmuszając do myślenia i uważnego oglądania. Jeśli dodamy do tego całkiem przekonującą grę aktorską wcielającą się w główną rolę Vivy Seifert oraz ciekawą, wciągającą fabułę, otrzymamy naprawdę świetną propozycję nie tylko dla osób lubiących takie eksperymentalne niezależne produkcje.

[Pobierz Her Story z App Store](#)



Telling Lies

„Telling Lies” to kolejny projekt Sama Barlowa, stanowiący niejako rozwinięcie pomysłów wykorzystanych w „Her Story”. Fabuła gry kręci się wokół dysku twardego zawierającego dane wykradzione amerykańskiej agencji wywiadowczej NSA. Okazuje się, że wspomniana organizacja z jakichś powodów inwigilowała czworo z pozoru zwykłych i zupełnie niezwiązanych ze sobą obywateli, przechwytyując ich rozmowy prowadzone za pośrednictwem komunikatorów internetowych oraz nagrywając ich za pomocą ukrytych kamer. Zadaniem gracza jest odkrycie tajemnicy łączącej te osoby. By tego dokonać, musimy dokładnie przeanalizować nagrania znajdujące się na dysku twardym, często wnikliwie badając ich fragmenty po to, by odkryć kolejny trop mogący doprowadzić nas do rozwiązania zagadki. Rozgrywka pod wieloma względami przypomina więc to, co Barlow serwował nam wcześniej w „Her Story”, jednak większość jej aspektów została w pewien sposób rozbudowana.

Podczas gdy „Her Story” stawiało w warstwie wideo na skrajny minimalizm – cały czas oglądaliśmy tę samą postać siedzącą w tym samym pomieszczeniu i opowiadającą po prostu o wydarzeniach z przeszłości – „Telling Lies”

idzie w zgoła odmiennym kierunku, oferując nam znacznie większy rozmach zarówno pod względem fabularnym, jak i od technicznej strony całej produkcji. Mamy tu więc grupę bardzo różnorodnych, świetnie napisanych i zagranych postaci, akcja dzieje się w różnych miejscach, a większość kluczowych dla fabuły wydarzeń rozgrywa się na naszych oczach. Zupełnie inna jest też skala intrygi, wokół której kręci się opowiedziana w grze historia – zamiast śledztwa w sprawie małomiasteczkowej zbrodni mamy tu rządową aferę z prawdziwego zdarzenia. Wszystko to sprawia, że chociaż „Telling Lies” pod wieloma względami przypomina „Her Story”, to jednak obie gry oferują zupełnie inny klimat i wrażenia towarzyszące rozgrywce.

[Pobierz Telling Lies z App Store](#)



The Shapeshifting Detective

Fabuła gry „The Shapeshifting Detective” na pierwszy rzut oka przypomina po prostu kolejny kryminał w stylu Agathy Christie. W niewielkim hoteliku znaleziono zwłoki młodej wiolonczelistki, a naszym zadaniem jest odnalezienie mordercy wśród zameldowanych gości. Bardzo szybko okazuje się jednak, że twórcy gry wprowadzili w tym nieco

już oklepanym pomysłem kilka naprawdę ciekawych uduśnięć. Najważniejszym z nich jest sama postać kierowana przez gracza, która ma moc przekształcania się w każdą napotkaną przez siebie osobę. Jak nietrudno się domyślić, taka umiejętność jest niezwykle przydatna w trakcie śledztwa, pozwalając nam rozmawiać ze wszystkimi podejrzanymi nie tylko jako detektyw, ale też podszywając się pod inne postacie, najlepiej takie, z którymi będą rozmawiać chętniej i szczerzej. Gracz zyskuje więc możliwość poprowadzenia śledztwa na kilka różnych sposobów, co już samo w sobie stanowiłoby dla wielu osób sporą zachętę do kilkukrotnego przejścia gry, w celu sprawdzenia wszystkich dostępnych opcji. Twórcy zdecydowali się jednak dodatkowo podkręcić „regrywalność”, wprowadzając mechanizm losowego wybierania sprawcy. Przy każdym kolejnym podejściu mordercą może okazać się ktoś inny, dzięki czemu „The Shapeshifting Detective” potrafi zaskoczyć, nawet gdy gramy już któryś raz z kolei.

W odróżnieniu od większości pozostałych tytułów z tej listy, które stawiają na poważny ton i wysoką jakość produkcji (a przynajmniej starają się, jak mogą), „The Shapeshifting Detective” posiada w sobie pewne echa kiczu i niedoskonałości charakterystycznych dla pierwszych gier FMV. Trudno ocenić, czy jest to celowy zabieg stylistyczny twórców, czy też efekt uboczny ograniczonego budżetu. Biorąc jednak pod uwagę, że już same podstawowe założenia fabuły przypominają szalony zlepek pomysłów z filmów klasy B i że nie jest to pierwsza produkcja tego studia utrzymana w takim stylu (poprzednia nie została niestety wydana na iOS), wydaje się wysoce prawdopodobne, iż jednak jest to celowe działanie i swego rodzaju hołd dla niestawnych korzeni gatunku. Jeśli więc ktoś darzy sentymentem klasyczne FMV z lat dziewięćdziesiątych i chciałby zagrać w nieco bardziej nowoczesną i lepiej dopracowaną grę zachowującą

wującą podobny klimat, „The Shapeshifting Detective” jest tytułem wartym uwagi.

[Pobierz The Shapeshifting Detective z App Store](#)



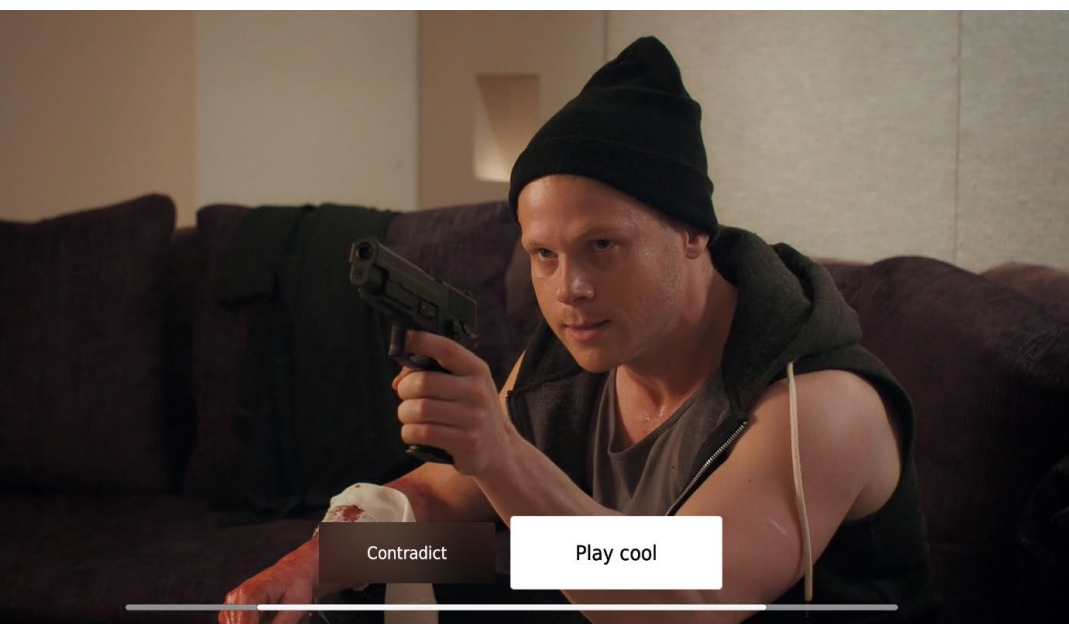
Late Shift

Bohaterem gry „Late Shift” jest młody student matematyki z kryminalną przeszłością, pracujący jako nocny stróż na podziemnym parkingu pełnym luksusowych samochodów. Gdy kolejny nudny wieczór w pracy nagle nieoczekiwanie przerywa pojawienie się uzbrojonego przestępcy, nasz podopieczny przypadkiem wplątuje się w sam środek kryminalnej afery związanej z kradzieżą wartości kilkanaście milionów dolarów porcelanowej miseczki do ryżu z okresu dynastii Ming. Zawiązanie akcji jest tu nieco zbyt szybkie i naciągane, jednak to, co następuje po nim, okazuje się być całkiem solidnie wykonanym kryminalnym thrillerem. „Late Shift” wyraźnie czerpie inspiracje z kinowych hitów, serwując widzom całkiem sporo dynamicznych scen - pościgów, włamań i bijatyk. W efekcie całość jest znacznie bardziej „hollywoodzka” od pozostałych pozycji z tej listy.

„Late Shift” prezentuje przy tym dość konserwatywne podejście do interaktywnych filmów, nie wprowadzając żadnych zaskakujących urozmaiceń czy nowatorskich elementów roz-

grywki. Gracz po prostu dostaje co jakiś czas możliwość podjęcia decyzji odnośnie zachowania głównego bohatera, a jego wybory zwykle mają całkiem zauważalny wpływ na rozwój fabuły, prowadząc ostatecznie do jednego z siedmiu możliwych zakończeń. Jedynym drobnym odstępstwem od większości podobnych produkcji jest stosunkowo krótki czas, jaki dostajemy na dokonanie wyboru. Podczas gdy w większości innych podobnych gier mechanizm ten pojawia się tylko w określonych sytuacjach, w „Late Shift” stosowany jest przy każdej możliwej decyzji, przez co widz musi cały czas pozostawać czujny. Niektórych może to irytować, jednak moim zdaniem taki zabieg świetnie współgra z konwencją fabularną, podkreślając tempo akcji i zwiększając napięcie.

[Pobierz Late Shift z App Store](#)



The Bunker

Johna, bohatera gry „The Bunker”, poznajemy w dniu jego narodzin w roku 1986. Jest on pierwszym dzieckiem urodzonym wewnątrz brytyjskiego schronu przeciwoatomowego, zamieszkiwanego przez nieco ponad 50 osób, które schroniły się tam przed atakiem bombowym. Trzydzieści lat później z całej populacji tytułowego bunkra przy życiu pozostaje już

niestety tylko on sam. Wychowany w całkowitej izolacji od świata zewnętrznego spędza kolejne dni na powtarzaniu wpojonej mu przez matkę rutyny, obejmującej m.in. spożywanie codziennych porcji leków i żywności, sprawdzanie poziomu napromieniowania i wy czekiwanie na radiowe komunikaty o końcu wojny. Pewnego dnia jego niezmienna od lat sekwencja czynności zostaje jednak nagle przerwana przez komunikat o awarii głównego komputera, odpowiedzialnego za funkcjonowanie wszystkich systemów bezpieczeństwa. John jest więc zmuszony po raz pierwszy w życiu zmienić swój plan dnia i udać się w głąb bunkra, by zbadać źródło problemu, przy okazji mierząc się też z duszonymi w sobie wspomnieniami z przeszłości.

Jeśli chodzi o samą rozgrywkę, to przyznam szczerze, że „The Bunker” wywołał we mnie dość mieszane odczucia. Z jednej strony twórcy zadbali o to, by gracz miał tu cały czas coś do roboty. Filmowe fragmenty przetykane są więc cały czas różnego rodzaju interaktywnymi wstawkami, od zwykłego przeszukiwania pomieszczeń w stylu przygodówek point & click, przez rozwiązywanie różnych prostych zagadek, aż po niemalże zręcznościowe sekwencje QTE. Oprócz głównych zadań znajdziemy tu też kilka opcjonalnych wyzwań, takich jak chociażby zbieranie poukrywanych tu i ówdzie zapisków i nagrań, rzucających więcej światła na historię bunkra. Problem w tym, iż wszystkie te nasze działania rzadko kiedy mają realny wpływ na to, w jaki sposób rozwinie się fabuła. Większość z nich po prostu popycha ją w jednym z góry określonym kierunku, a sytuacje, w których możemy jakoś zauważalnie zmienić bieg wydarzeń, pojawiają się stosunkowo rzadko. Fabuła jest na tyle ciekawa, że przy pierwszej rozgrywce ten ograniczony wpływ nie jest aż tak mocno odczuwalny, jednak osoby lubiące przechodzić tego typu produkcje wielokrotnie w celu pozna-

nia wszystkich możliwych wariantów historii, mogą poczuć się zawiedzione.

[Pobierz The Bunker z App Store](#)



Netflix i eco

Rosnąca w ostatnich latach popularność interaktywnych filmów sprawiła, iż produkcjami tego typu zaczęły interesować się również serwisy VOD, dostrzegające w nich potencjał na urozmaicenie swoich ofert. Liderem w tej dziedzinie jest obecnie Netflix, który zaczął kilka lat temu niewinnie, od krótkich interaktywnych bajek dla dzieci, jednak z czasem powiększył też swój katalog o produkcje skierowane do starszych odbiorców. Na chwilę obecną ich najgłośniejszym i najbardziej interesującym eksperymentem z interaktywnymi filmami jest „Bandersnatch” - specjalny odcinek serialu „Czarne lustro”, pozwalający widzom pokierować losami młodego twórcy gier komputerowych powoli tracącego kontakt z rzeczywistością.

W App Store można też znaleźć aplikację eco, będącą serwisem VOD oferującym głównie interaktywne seriale. W jej katalogu dominują lekkie pozycje rozrywkowe skierowane do nastolatków, jednak można znaleźć wśród nich także kilka nieco poważniejszych tytułów.

Jedną z najciekawszych produkcji dostępnych w ofercie eco jest serial „#WarGames”, stanowiący bardzo luźną adaptację filmu „Gry wojenne” z 1983 roku. Pierwowzór opowiadał o młodym geniuszu komputerowym, który przypadkowo włamuje się do rządowego superkomputera i nieświadomie inicjuje rozpoczęcie trzeciej wojny światowej. „#WarGames” próbuje przedstawić podobną historię w uwspółcześnionej, a przy tym nieco poważniejszej i bardziej realistycznej formie. Serial ten opowiada o grupie młodocianych hakerów - aktywistów, zajmujących się głównie uprzykrzaniem życia celebrytom, którzy przypadkiem wpłatają się w polityczną aferę. Autorem serialu jest wspomniany już wcześniej Sam Barlow, twórca gier „Her Story” i „Telling Lies”.

[Pobierz Netflix z App Store](#)

[Pobierz eco z App Store](#)



Home Before Dark - recenzja pierwszego sezonu serialu Apple TV+

Martyna Dziedziak

Najnowszy serial od Apple TV+ pt. [Home Before Dark](#) bierze na warsztat postać Hilde Lysiak, młodocianej dziennikarki, która miała zaledwie 9 lat, kiedy rozwikłała zagadkę morderstwa w rodzinnym miasteczku Sekunsgrobe w Pensylwanii. Autentyczna historia stała się kamieniem węgielnym produkcji, niezobowiązująco zainspirowanej życiem dziewczynki, która swoją publikacją wyprzedziła pracę miejscowych dziennikarzy, tym samym zwracając na siebie uwagę krajowych i międzynarodowych mediów. Sporządzona relacja spotkała się ze sporą krytyką w kierunku rodziców dziewczynki, którzy rzekomo dopuścili, aby dziecko kręciło się wokół miejsca zbrodni. Niemniej jednak, dzięki swojej postawie i zaangażowaniu w sprawę, stała się ona prawdziwym wzorem wytrwałości i bezkompromisowej walki o prawdę.

W rolę 9-letniej Hilde Lisko (nie podano celu zmiany nazwiska) wcieliła się gwiazda „Florida Project”, genialna Brooklyn Prince. Jej ojciec Matt, były dziennikarz śledczy z Nowego Jorku (Jim Sturgess), po zwolnieniu z pracy postanowił przeprowadzić się wraz z rodziną do miasteczka Erie Harbour, w którym spędził swą młodość. Mężczyzna ciężko znosi powrót do rodzinnego domu, a zetknięcie z nieprzepracowanymi traumami z przeszłości wydaje się mieć w jego przypadku wyjątkowo destrukcyjny wpływ. Nastrój ojca, podobnie jak i żaden inny drobiazg, nie umyka uwadze bystrej Hilde, która w niedługim czasie odkrywa szereg tajemnic od lat przytłaczających senną miejscinę. Nadnaturalnie inteligentna dziewczyna, której pasja do dziennikarstwa i poświęcenie się prawdzie są źródłem dumy, ale i wielu wątpliwości dla ojca i zaniepokojonej matki (Abby Miller), odkryje powiązanie zbrodni w jednym z domostw z tajemniczym porwaniem sprzed wielu lat. Pomimo wielu przeszkód w postaci skorumpowanych i sceptycznych dorosłych, zaskarbi sobie grono osób, dla których walka o prawdę stanie się świętym obowiązkiem.

Brooklyn Prince jest prawdziwym punktem centralnym tej dynamicznej opowieści. Nikogo nie dziwi, kiedy cytuje mowę Jasona Robardsa z „Wszystkich ludzi prezydenta” Alana J. Pakuli, a przed snem pogrąża się w lekturze „Zabić drozda” Harper Lee. Młoda aktorka odgrywa swoją rolę z pełną samoświadomością i zdecydowaniem, kreując siebie na niepokorną pasjonatkę o wyjątkowym darze pamięci fotograficznej spod znaku Sherlocka Holmesa - jej wyobrażenia i tok myślenia przedstawione zostają w formie animacji poklatkowej. Pomimo świetnych występów reszty obsady to właśnie Prince lśni najjaśniej, dźwigając na swoich barkach ciężar całej produkcji. O jej sukcesie aktorskim świadczy to, że chwilami wydaje się, że zamiast małej dziewczynki oglądamy starego wyjadacza, który dziennikarski fach zdobył już lata temu. To przedziwne stadium bycia dorosłym w ciele dziecka, które w sytuacjach krytycznych potrafi uwia-

rygodnić swój rzeczywisty wiek, obnażając przed widzem swą wrażliwą, dziecięcą naturę.

Produkcja jest prawdziwą mieszanką konwencji: od pełnego nadmiernego patosu rodzinnego dramatu, przez kryminał w oldschoolowych tonach, po rasową przygodówkę à la Spielberg czy Reiner. W rzeczywistości jednak ma w swoim zanadru znacznie więcej. Twórcy zgrabnie zawarli w fabule motywy powszechności hejtu i jego skutków, niesprawiedliwości na tle rasowym czy nierówności płciowych. Feminizm nie wybrzmiewa tu natarczywie, a twórcy zdają się na inteligencję widza, który bez większych problemów będzie w stanie rozczytać przekaz podprogowy. Hilde jest bohaterką, dla której warto zagłębić się w tę historię, nawet jeśli wydaje nam się, że chwilami spełnia jedynie rolę symbolu społecznej i światopoglądowej rewolucji.

„Home Before Dark” od Dany Fox i Dary Resnik to serial, którego adresatami stały się dzieci, poszukujące nieco bardziej ambitnej i wymagającej rozrywki, ale i dorośli wielbiciele zagadek kryminalnych, trzymających nas w napięciu od pierwszego odcinka. Postać Hilde – swoją bezpardonowością, determinacją i błyskotliwością – zdaje się skutecznie łączyć pokolenia, które odnajdą w niej bardzo współczesną i przekonującą protagonistkę. Dziesięcioodcinkowa seria wpada niekiedy w nieco moralizatorskie tony, na szczęście przemycane w sposób na tyle subtelny i nienachalny, że w trakcie seansu nie odczuwa się związanego z tym dyskomfortu. W naszpikowanym różnorodną tematyką scenariuszu wystarczyło nawet miejsca na krótkie westchnienie w kierunku popkultury lat 80. „Home Before Dark” od Apple TV+ to kawał wciągającej, rzetelnej rozrywki pełnej humoru, która jest potwierdzeniem wielkiego talentu Brooklyn Prince. Bez wątplenia warto przenieść go na sam szczyt streamingowej kolejki!

Ocena: 7/10



eve.

Eve Aqua

Inteligentny system nawadniania



Możliwość tworzenia harmonogramów, które zapewniają automatyczne podlewanie ogrodu w ustalonych odstępach czasu



Do 7 okresów nawadniania dziennie



Szacowane zużycie wody



Kompatybilne ze wszystkimi popularnymi kranami ogrodowymi



Obsługa za pomocą Siri, aplikacji Eve lub wbudowanego przycisku



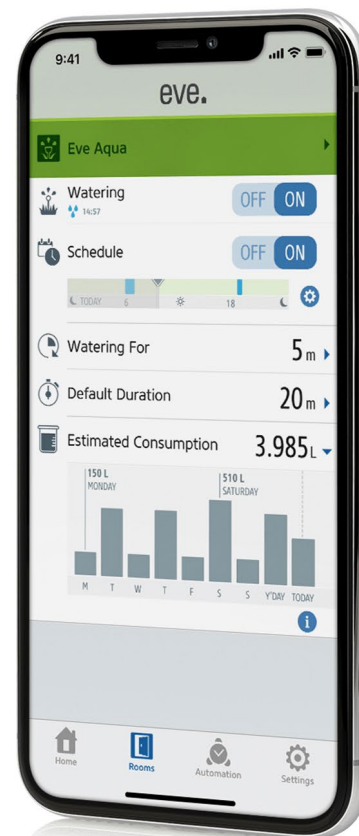
Works with
Apple HomeKit



reddot winner 2020
smart product



GERMAN
DESIGN
AWARD
WINNER
2019



SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE

FIBARO Smoke Sensor



Jacek Zięba

Zwykło się mówić, że ludzi dzieli się na tych, którzy robią kopie zapasowe, i tych, którzy będą robić kopie zapasowe. Mam poczucie, że bardzo podobnie jest z czujnikami dymu – do ich zakupu z całą pewnością potrafi zmobilizować pożar, który budzi w środku nocy swoim dymem, swądem oraz łuną ognia. Tak było też w moim przypadku, dlatego od dwóch miesięcy mojego mieszkania „strzeże” akcesorium firmy z Polski - FIBARO.



Smoke Sensor może działać w dwóch trybach – samodzielnie oraz z centralą. Jeśli na samym początku przygody ze smart home zadowolili nas tylko powiadomienie dźwiękowe o wykryciu dymu, możemy skusić się wyłączenie na zakup czujnika. Aby Smoke Sensor powiadomił nas o zagrożeniu za pośrednictwem smartfona, konieczny będzie zakup centrali np. Home Center 3, Home Center 2 lub Home Center Lite. Centrali są często sprzedawane przez FIBARO w większych zestawach. Zaznaczę jednak, że ta recenzja skupia się wyłącznie na czujniku dymu.

...niewielka bryła oraz biały kolor pozwalają mu stopić się z tłem, i to niezależnie od tego, czy produkt trafi do kotłowni, pokoju hotelowego, sypialni dziecka, czy salonu.

Design

Czujnik Smoke Sensor to niewielkie urządzenie (trzy centymetry wysokości i nieco ponad sześć centymetrów średnicy) w kształcie walca. Po bokach zostało ono wykończona maskownicą z tworzywa sztucznego, której dziurki pozwalają na cyrkulację powietrza, a tym samym detekcję dymu i temperatury przez sensory. Góra i dół akcesorium zostały wykonane z białego tworzywa. Na wierzchu znajdziemy przycisk akcyjny (służący parowaniu z centralą, rozpoczęciu testu albo anulowaniu alarmu) oraz diodę informującą o wykrytym zagrożeniu. Na spodzie umieszczono odkręcany dekiel, pod którym znajdziemy baterię (ma starczyć na dwa lata użytkowania)

oraz dodatkowy przycisk serwisowy. W zestawie z czujnikiem dymu znajdziemy śrubki, które pozwolą na umieszczenie go na suficie. Smoke Sensor jest urządzeniem bardzo estetycznym i nie rzucającym się nadmiernie w oczy. Jego niewielka bryła oraz biały kolor pozwalają mu stopić się z tłem, i to niezależnie od tego, czy produkt trafi do kotłowni, pokoju hotelowego, sypialni dziecka, czy salonu.

Konfiguracja

Konfigurację urządzenia należy rozpocząć od jego połączenia z centralą. Następnie czujnik dymu pojawi się w panelu administracyjnym Home Center oraz w naszej aplikacji mobilnej. W panelu możemy przypisać akcesorium do stworzonych pomieszczeń (np. Salon), sprawdzić niezbędne statystyki dotyczące na przykład zmian temperatury w ciągu dnia czy też stworzyć tak zwane sceny. Te ostatnie docenią szczególnie posiadacze innych akcesoriów FIBARO. Za ich pomocą można bowiem stworzyć system zależności – przykładowo wykrycie dymu oraz wysokiej temperatury może skutkować wysłaniem powiadomienia na nasz telefon oraz uruchomieniem zintegrowanego oświetlenia alarmowego czy też włączeniem wiatraków wietrzących pomieszczenie.

Całość procesu konfiguracyjnego jest bardzo prosta i nie powinna stanowić dla nikogo problemu. Warto też w tym momencie dodać, że aplikacja FIBARO wykorzystuje funkcje alarmów krytycznych systemu iOS. Oznacza to, że powiadomienia z aplikacji Home Center App zostaną do nas wysłane wraz z notyfikacją dźwiękową nawet wtedy, gdy iPhone będzie wyciszony lub w trybie Nie przeszkadzać.

Skuteczność

Czujnik Smoke Sensor pojawił się w moim domu, aby zapewnić mi większe bezpieczeń-

stwo. Na szczęście od tego czasu nie pojawiła się żadna sytuacja, która pozwalałaby mi zweryfikować jego skuteczność w realnej sytuacji niebezpieczeństwa. Na potrzeby recenzji (oraz własnego upewnienia się) przeprowadziłem jednak testy z wykorzystaniem dymu papierosowego oraz przypalonego tłuszczu na patelni. Urządzenie spisało się bez zarzutu – bardzo głośny, wysoki dźwięk rozległ się w całym mieszkaniu, a na telefonie otrzymałem powiadomienie o wykrytym niebezpieczeństwie.

Skuteczność czujnika dymu można dostosować do swoich potrzeb i oczekiwań, wybierając jeden z trzech dostępnych poziomów czułości. W przypadku pokoju dziecka z pewnością najbardziej sprawdzi się największa czułość, z kolei w kuchni więcej sensu może mieć inne ustawienie. Nie chcielibyśmy jednak, aby każda przypalona rano grzanka wywoływała świdrujący dźwięk, budzący wszystkich naszych sąsiadów.

Brak centrali nie stanowi jednak problemu, jeżeli nie potrzebujecie połączenia Smoke Sensora ze smartfonem.

Dodatkowe funkcje

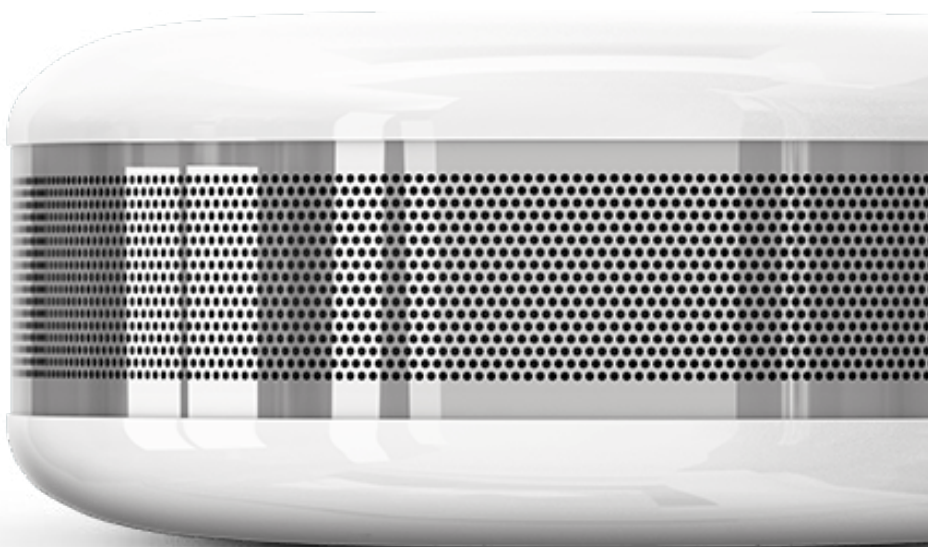
Warto w tym momencie powrócić do panelu administracyjnego. Mimo dość leciwego designu, znajdziemy tutaj wszystkie niezbędne informacje dotyczące na przykład zarejestrowanej temperatury czy też historii alarmów. Oczywiście wraz z podłączaniem do systemu kolejnych akcesoriów, zasób dostępnych dla nas wskaźników, statystyk czy funkcji znacznie się powiększa.

Dodatkową funkcją, którą oferuje nam czujnik dymu, jest łączenie się z asystentami głosowymi. Testowałem tę opcję z Google Assistant (za pośrednictwem głośnika Sonos) i pozwalała mi ona na uzyskanie informacji na temat aktualnej temperatury w salonie. Przydatność tego rozwiązania zależy z pewnością przede wszystkim od tego, gdzie umieścimy Smoke Sensor.

Podsumowanie

Bardzo się cieszę, że czujnik dymu od FIBARO pojawił się w moim mieszkaniu. Daje mi większe poczucie bezpieczeństwa, choć mam nadzieję, że nigdy nie będę musiał skorzystać z jego zalet w sytuacji zagrożenia. Urządzenie jest proste w konfiguracji, łatwe w montażu, skuteczne w działaniu i dobrze prezentuje się w każdym otoczeniu.

Jak już jednak wspominałem wyżej, mam mimo wszystko drobne zastrzeżenia dotyczące Smoke Sensora. W 2020 roku oczekiwałbym od akcesoriów tego typu pełnej niezależności i możliwości połączenia się z HomeKit. FIBARO ma w swojej ofercie tego typu urządzenia, ale recenzowany Smoke Sensor do nich nie należy. Jeżeli macie już centralę FIBARO, to czujnik dymu producenta z Polski będzie świetnym wyborem – także ze względu na dobry stosunek jakości do ceny. Brak centrali nie stanowi jednak problemu, jeżeli nie potrzebujecie połączenia Smoke Sensora ze smartfonem.



Samsung Q60R, Apple Music i śmierć Apple TV



Krystian Kozerański



W ubiegłym roku na łamach MyApple Magazynu opisywałem telewizor QLED smart TV od Samsunga Q60R. Był on jednym z pierwszych z fabrycznie zainstalowaną aplikacją Apple TV, dającą dostęp do biblioteki filmów w iTunes Store, a od listopada do usługi Apple TV+. Pisałem wtedy, że moim zdaniem to właśnie o takim telewizorze jak ten myślał kiedyś Steve Jobs. Wspomniałem też, że telewizory smart TV z dostępem do zbiorów iTunes i aplikacji Apple TV mogą oznaczać śmierć przystawek telewizyjnych o tej nazwie. Niedawno wszystkie telewizory Samsunga, w tym mój Q60R, zyskały także aplikację Apple Music. Posiadanie przystawki Apple TV czy kupno kolejnego jej modelu (np. Apple TV 4K lub zapowiadanego jeszcze nowszego) stało się dla mnie jeszcze bardziej wątpliwe.

Ciekawe, co jeszcze z ekosystemu Apple dostępne będzie na smart TV Samsunga w przyszłości.

Jakiś czas temu przystawka Apple TV służyła mi przede wszystkim do odtwarzania filmów z biblioteki iTunes (w tym całkiem sporej kolekcji kupionych przeze mnie tytułów), filmów i seriali w Apple TV+, a także odtwarzania muzyki z Apple Music. Odkąd sprawiłem sobie wspomniany telewizor i pojawiła się dedykowana dla niego aplikacja Apple Music, jeszcze rzadziej uruchamiam przystawkę Apple TV (co nie znaczy, że tego nie robię, ale o tym poniżej). Wybór tego modelu podyktowany był przede wszystkim jakością obrazu (choć oczywiście QLED to nie OLED, na co niektórzy z Was na pewno zwrócą uwagę), wygodą systemu operacyjnego, aplikacją Apple TV oraz – co chyba najważniejsze – ceną (to chyba najtańszy QLED w ofercie Samsunga).

Do czego więc jeszcze wykorzystuję Apple TV? Do grania w gry dostępne w Apple Arcade... nie, w te gry gram przede wszystkim na iPhone i iPadzie, a pod telewizorem stoi też PlayStation 4. Już dawno porzuciłem pomysł, by traktować Apple TV jako prostą konsolę do gier. Zdjęcia! Tak, czasem przeglądam na ekranie telewizora zdjęcia z biblioteki w iCloud wyświetlane za pośrednictwem Apple TV i dedykowanej aplikacji Zdjęcia. Robię to głównie po powrocie z wakacji, gdy odwiedza nas rodzina, ale równie dobrze mógłbym robić to przez AirPlay, które wspiera wspomniany telewizor.

Właściwie od czasu do czasu korzystam tylko z jednej aplikacji dla Apple TV - France24. Od kilku lat uczę się intensywnie francuskiego (takie wyzwanie rzucone przez francuską

część rodziny, która nauczyła się polskiego) i staram się codziennie obcować z językiem, a radio i telewizja to najlepsza z możliwych opcja.

Czasem też słucham muzyki z Apple Music właśnie na Apple TV. Co ciekawe, dotyczy to bardzo konkretnych albumów i chodzi tak naprawdę o przepiękne wygaszacze w postaci filmów w zwolnionym tempie, które świetnie pasują do wybranych utworów.

No dobrze, a jak działa Apple Music na smart TV Samsunga? Tak samo jak na Apple TV. Interfejs jest identyczny jak na tej przystawce telewizyjnej. Tak jak cały sytem Tizen, wszystko działa szybko i reaguje natychmiast na wszelkie moje działania. Gdyby nie te wspomniane wygaszacze ekranu, to pewnie w ogóle nie włączałbym już Apple TV. Nie wiem też, co mogłoby się znaleźć w nowej przystawce, bym zdecydował się na jej zakup.

Ciekawe, co jeszcze z ekosystemu Apple dostępne będzie na smart TV Samsunga w przyszłości.

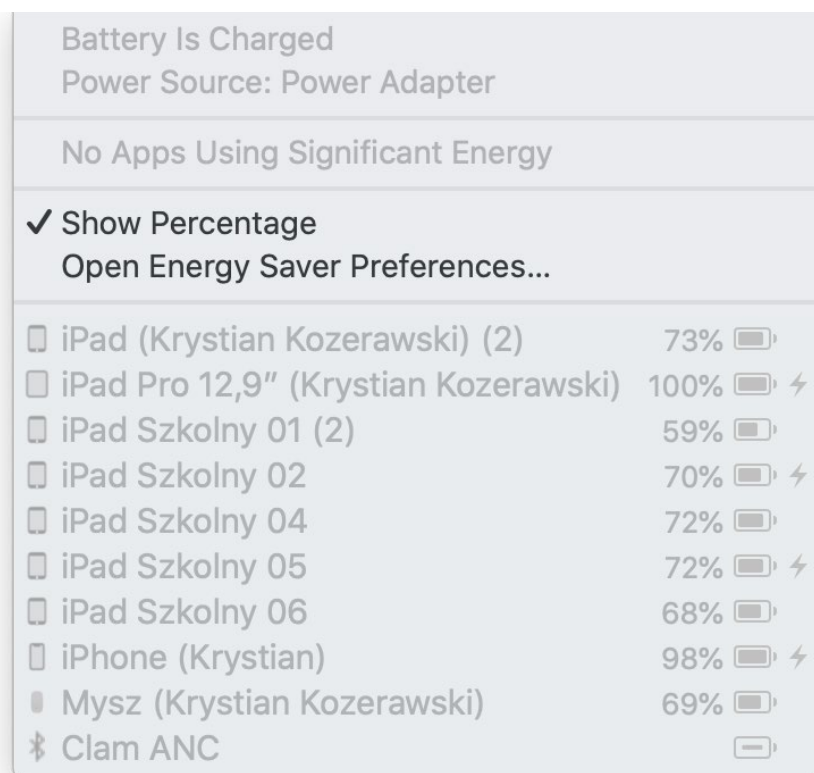


Setapp - więcej aplikacji, bez których nie wyobrażam sobie pracy na Macu



Krystian Kozerański

W [Setapp](#) dostępnych jest już grubo ponad 180 programów dla Maca. Są tam narzędzia dla programistów, grafików czy muzyków, są narzędzia poprawiające produktywność i pozwalające na lepsze zorganizowanie sobie pracy, są też takie, które ułatwiają korzystanie z komputera i utrzymanie go w dobrej kondycji. W pierwszych dwóch częściach zająłem się aplikacjami, z których korzystam w mojej codziennej pracy programisty. W trzeciej części opisałem kilka aplikacji dla Maca dostępnych w Setapp, z których korzystam na co dzień lub często i które przydają się w różnych sytuacjach. Czas na kilka kolejnych programów tego typu, dzięki którym moja praca jest łatwiejsza.



Batteries

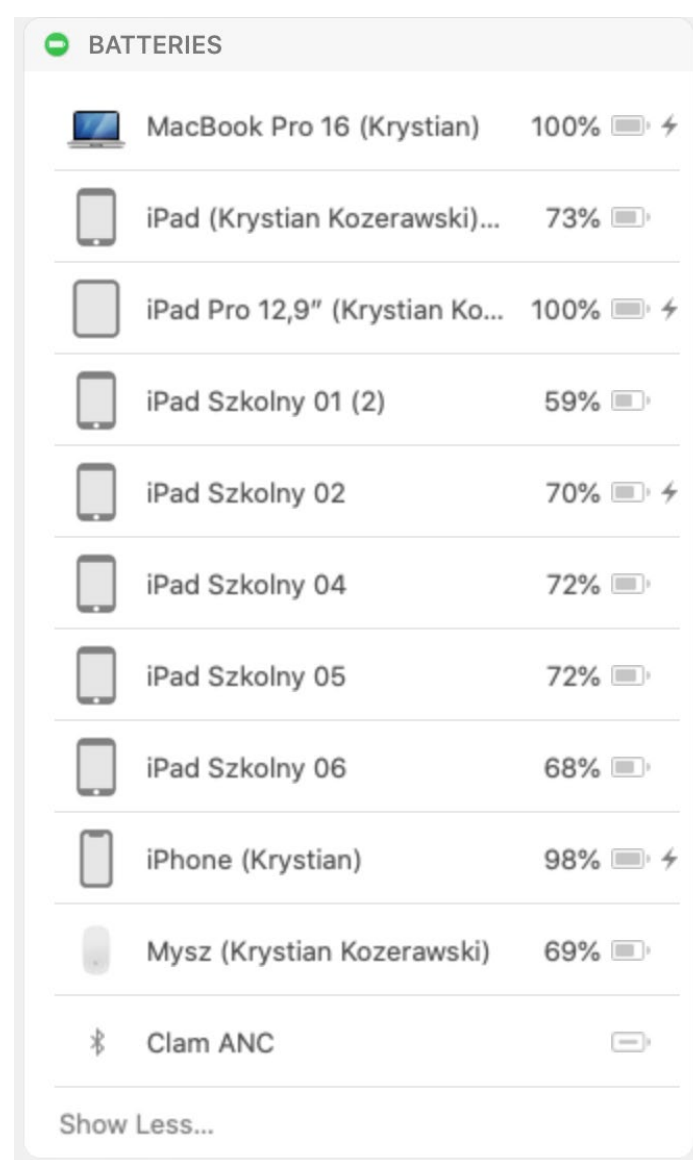
Od ponad trzech lat mam niezwykłą frajdę z uczenia dzieci z pierwszych klas w szkole podstawowej programowania w Swift za pomocą aplikacji Swift Playgrounds. Początkowo lekcje odbywały się tylko na jednym iPadzie, z którego obraz wyświetlany był na ścianie za pośrednictwem Apple TV i rzutnika. Niedawno, na kilka miesięcy przed pandemią, udało mi się rozbudować zestaw urządzeń, z których korzystam do nauki dzieci, o kilka kolejnych iPadów 10,2". Aby być przygotowanym na każdą lekcję, muszę kontrolować poziom naładowania baterii we wszystkich iPadach, ale i innych urządzeniach. Zadanie to ułatwia aplikacja Batteries, która wyświetla poziom naładowania wszystkich szkolnych iPadów, mojego iPhone'a, myszki Magic Mouse oraz innych podłączonych do komputera urządzeń i informuje mnie na bieżąco o potrzebie naładowania któregoś z nich.

W przypadku urządzeń Apple, a więc iPhone'ów, iPadów i iPodów touch, należy w ich konfiguracji w Finderze zaznaczyć opcję pokazywania tych urządzeń, jeśli są w tej samej sieci WiFi.

Batteries pokazuje poziom ich baterii w specjalnym widgecie dostępnym w widoku „Dzisiaj” w centrum powiadomień lub w roz-

wijanym menu baterii, będącym rozszerzoną wersją tego systemowego (które można ukryć) widocznego w górnym pasku. Informacje o stanie naładowania baterii w poszczególnych urządzeniach aktualizowane są na bieżąco, a kiedy w którymś z nich poziom energii spadnie niebezpiecznie nisko, program wyświetli odpowiednie powiadomienie.

W okresie pandemii część z moich szkolnych iPadów stoi na półce i czeka na dzieci. Staram się jednak utrzymywać je cały czas naładowane. Dzięki aplikacji Batteries wiem, kiedy muszę podłączyć je do ładowarki.



TripMode

O TripMode pisałem już na łamach [MyApple](#) jeszcze przed startem usługi Setapp. Ten niezwykle program rozwiązał problem z topniejącą dostępną pulą transferu danych w sieciach komórkowych, co jest złą sprawą zwłaszcza

podczas moich wyjazdów zagranicznych, gdy korzystam albo z roamingu, albo - co gorsza - z często drogich usług lokalnych operatorów. Po podłączeniu Maca do iPhone'a pula ta topniała niezwykle szybko, jeśli ręcznie nie zablokowałem funkcji synchronizacji w wielu aplikacjach, np. w Dropboksie, iCloud, Mac App Store czy aplikacjach synchronizujących się za pośrednictwem którejs z chmur danych. TripMode, zagnieżdżający się w górnym pasku, rozwiązuje ten problem.

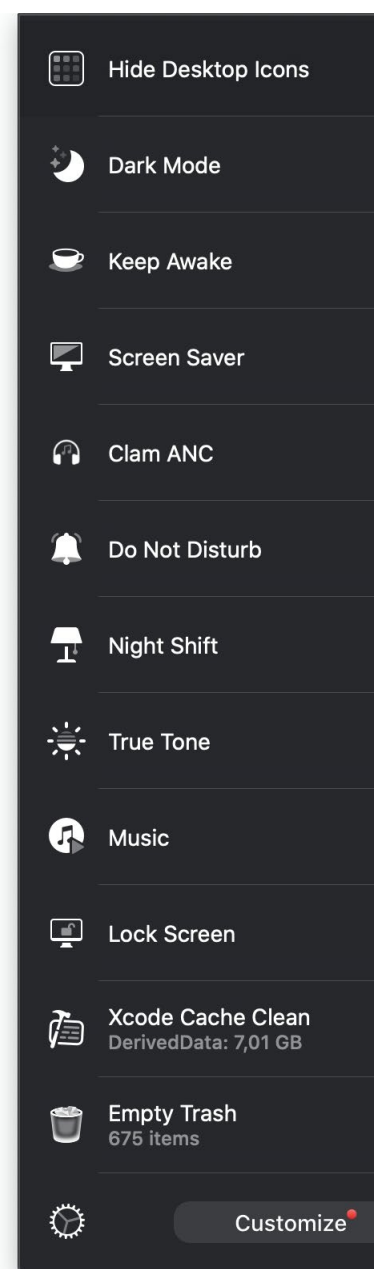
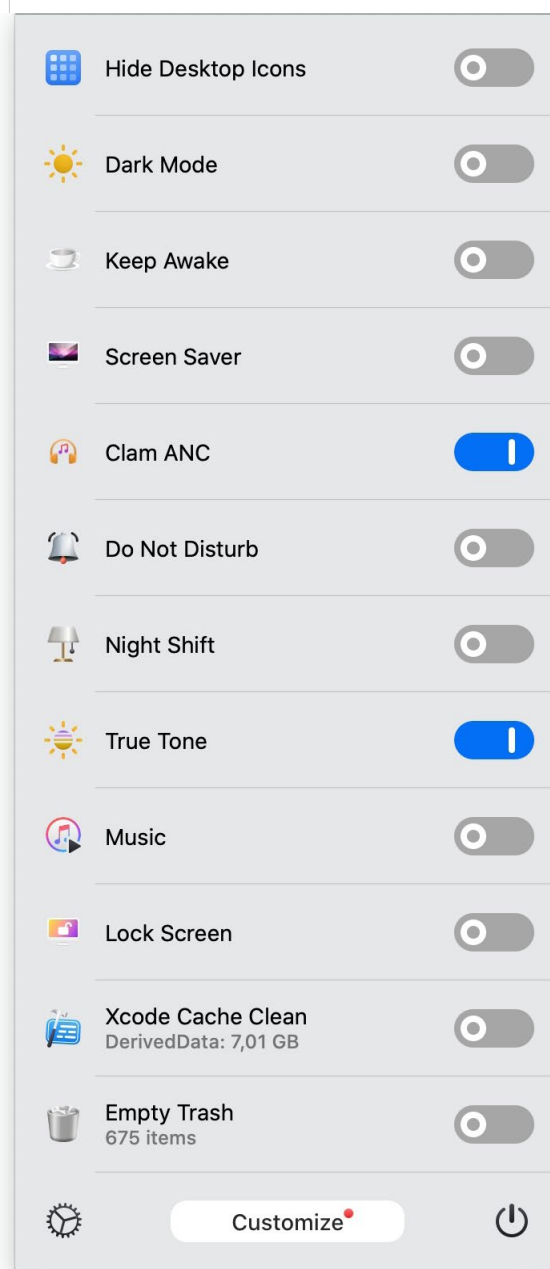
Ten niewielki programik wykrywa wszystkie aplikacje, które łączą się z siecią i blokuje im do niej dostęp, jeśli połączenie z internetem odbywa się za pośrednictwem telefonu. Kiedy podłączymy się do WiFi, program automatycznie dezaktywuje blokadę, dając wszystkim aplikacjom dostęp do sieci. To od nas zależy, które z nich będą miały dostęp do sieci podczas podłączenia przez komórkę. Dodatkowo TripMode wyświetla też informację o tym, ile danych przesłano, a więc o ile zmniejszyła się pula oferowana przez operatora.

OneSwitch

Wśród niewielkich programów, które znacznie ułatwiają korzystanie z Maca podczas codziennej pracy, nie może zabraknąć OneSwitch. Podobnie jak TripMode czy Batteries, zagnieżdża się w górnym pasku, oferując menu łatwo dostępnych przełączników różnych funkcji systemowych. Dzięki niemu szybko przełączymy się pomiędzy jasnym i ciemnym trybem interfejsu, włączymy lub wyłączymy funkcje „Nightshift”, „TrueTone”, „Nie przeszkadzać”, zablokujemy ekran lub automatyczne usypianie komputera, wyczyścimy kosz i wiele więcej. W przypadku niektórych funkcji czy aplikacji do dyspozycji mamy także bardziej szczegółowe ustawienia. I tak nie otwierając aplikacji Preferencje, możemy np. wybrać pomiędzy ręcznym a automatycznym przełączeniem między jasnym i ciemnym interfejsem, ustawić czas, w którym komputer ma pozostać

wybudzony, lub to jak długo aktywna ma być funkcja „Nie przeszkadzać”.

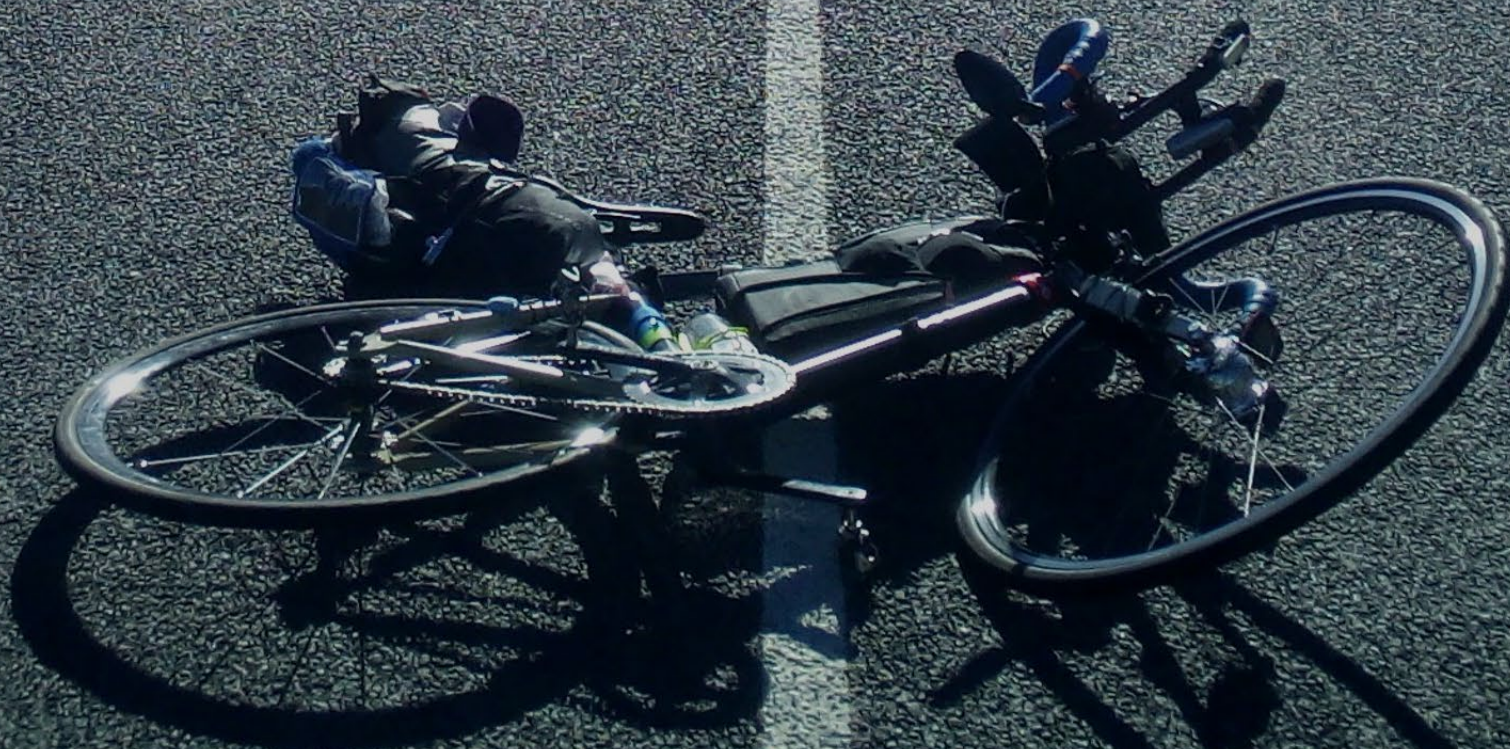
Kolejna porcja programów dla Maca z Setapp już w następnym numerze MyApple Magazynu.



Na ostrym kole przez Australię



Marcel Gawron



Marcel Gawron: Pawle, na co dzień zajmujesz się kurierką rowerową we Wrocławiu - założyłeś Wrocławskich Kurierów Rowerowych. Jak to się zaczęło, że udało ci się z pasji zrobić zawodową pracę?

Paweł Puławski: W 2007 roku, na początku jako wolny kurier znajdowałem sobie klientów, a potem wraz z moim kolegą Maćkiem założyliśmy spółkę - na początku stworzyliśmy grupę niezależnych kurierów rowerowych, która po paru latach przerodziła się w firmę kurierską.

Ostatnie zmiany klimatu pomagają nam szczególnie jeździć rowerem całorocznie, i ciężko mi powiedzieć, czy mam się z tego cieszyć, czy smucić.

MG: Kiedy rozpoczęła się twoja przygoda z ultrarowerowaniem?

PP: To było wiele lat później - bo w 2016. Wracałem wtedy z Londynu do Wrocławia rowerem z moim znajomym, Scottem z Anglii - i wtedy pierwszy raz zetknąłem się z bikepackingiem. Nasz mały maraton był manifestem przeciwko wynikom referendum w sprawie Brexitu. Sam mieszkalem w Wielkiej Brytanii i czułem, że nie tędy droga. Manifest polegał na tym, aby pokazać, że dzięki otwartym granicom można przejechać Europę bez przeszkód na rowerze.

Warto dodać, że całą trasę 1400 km w niecały tydzień przejechałem na ostrym kole, na którym od 2007 roku jeździłem jako kurier.

MG: Powiedziałeś o otwartych granicach, dzięki którym może odbywać się moim zdaniem najważniejszy wyścig ultra - Transcontinental Race - którego trasa w różny sposób „przecina” prawie całą Europę. W 2017 roku uczestniczyłeś w piątej już edycji tej imprezy.

PP: Tak, wystartowałem w parze z moim przyjaciелеm Emilianem. Trasa wiodła przez całą

Europę od Belgii aż po Grecję. W połowie wyścigu, po przejechaniu Alp, niedaleko Merano, Emilian wycofał się i kontynuowałem jazdę sam. Taki mieliśmy układ już na samym początku, że jeśli któryś z nas nie będzie w stanie dotrzymać tempa, to wtedy się rozłączamy. Mnie udało się dojechać, i to jako ostatniemu w regulaminowym czasie, za co zostałem uhonorowany według tradycji czarną koszulką - tzw. black jersey man.

Była to pierwsza edycja organizowana bez Mike’a Halla, który był fundatorem i twórcą tego wyścigu. Mike był też w pewien sposób inspiratorem wyścigów ultra bez wsparcia na całym świecie. Na trzy miesiące przed wyścigiem w czasie Indian Pacific Wheel Race w Australii uległ wypadkowi, w wyniku którego zmarł.

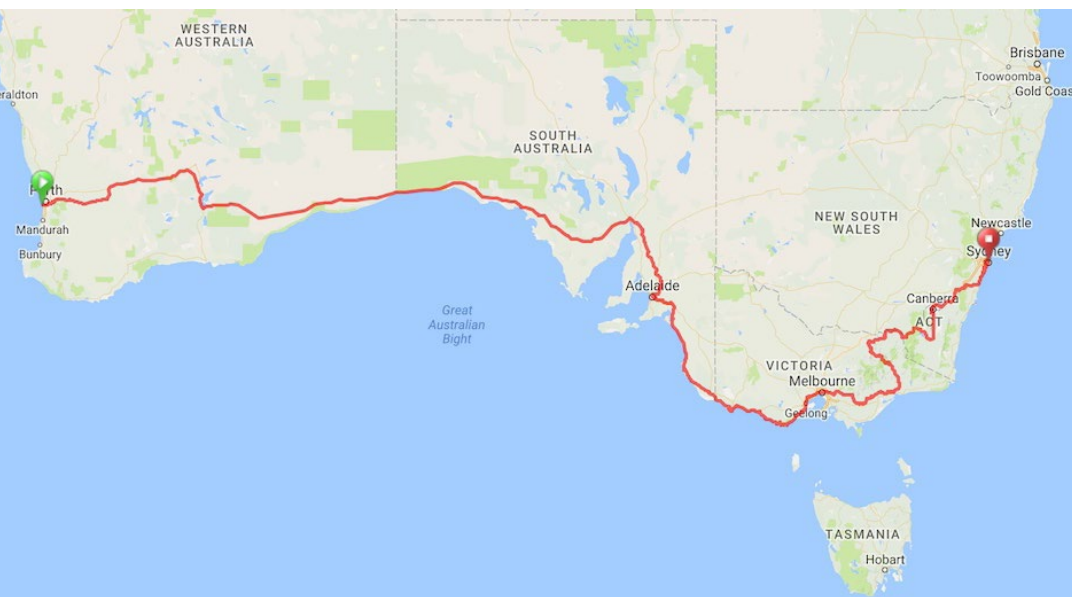
MG: Mike Hall to postać znana szeroko tylko w naszym ultrakolarskim środowisku. Sam pamiętam ten wyścig na Antypodach w 2017 roku i jego śmierć, kiedy to dojeżdżając do Canberry, mając ok 500 km do mety i będąc na II miejscu wyścigu, o świcie doszło do wypadku z dopiero co wyjeżdżającym pick-upem. Ja często porównuję go do Ayrtona Senny - wielkiego mistrza F1 - legendy, która odeszła zbyt wcześnie. A Hall dodatkowo był nie tylko wybitnym kolarzem, ale jednym z „ojców założycieli” całej dyscypliny ultra w kolarstwie.

Pawle, ty zapisałeś się na kolejną edycję tego australijskiego wyścigu w 2018 roku, w międzyczasie dowiadując się, że został on zawieszony z powodu całego czasu prowadzonego śledztwa w sprawie śmierci Halla. Mimo tego i tak w honorowy sposób postanowiliście wystartować.

PP: Ja dostałem się początkowo z listy rezerwowej, i potem od razu rozpocząłem całą logistykę związaną z wyjazdem. Na miesiąc przed wyścigiem dowiedziałem się, że został on odwołany, ale tak jak wielu innych kolarzy,

postanowiliśmy przylecieć i przejechać całą Australię.

MG: Indian-Pacific Wheel Race - czyli od Oceanu Indyjskiego do Pacyfiku - 5500 km z Perth do Sydney w prawie trzy tygodnie.



PP: Dokładnie tak :) - warto dodać, że na ostrym kole. Nie była to tylko taka moja fanaberia. Sam wyścig bowiem nawiązuje do tzw. Rowerowych Przodowników Australijskich, którzy pokonywali kontynent na rowerach - trochę jak nasz polski wielki Kazimierz Nowak w latach 1931-36 przez całą Afrykę. Nazywano ich Overlanders. Idea wyścigu miała na celu uczczenie tych pionierskich wielkich kolarzy. Organizatorzy liczyli na to, że znajdzie się ktoś odważny i zarazem lekko szalony, gdyż jak wiadomo przy ostrym kole - jeśli koło się kręci, to również i cały napęd. Tak więc zjeżdżając z góry, nie da się nie pedałować. Jest tylko jeden bieg, który można oczywiście zmienić, ale do tego trzeba zdjąć całe koło i założyć inną zębatkę. Sam zabrałem 8 zębatek, które niestety jeszcze przed samymi górami mi zginęły.

MG: Wyścig rozpoczyna się na początku marca - a w Australii trwa jeszcze kalendarzowe lato.

PP: Gorąca końcówka lata. Byłem dzięki temu nastawiony na bardzo lekki ekwipunek noclegowy. Zabrałem ze sobą tylko „bivvy” - czyli płachtę chroniąca od deszczu. Każdy gram

jest na wagę złota, jeśli masz do pokonania ponad 5000 km - a taka płachta po zwinięciu jest mniejsza od pięści.

MG: A jak sobie poradzić z fauną? Nie czuć zagrożenia spania pod gołym niebem, kiedy w koło pająki giganty i jadowite węże?

PP: Byłem bardzo spanikowany, bo sam się boję węży. Ale nauczyłem się, że pająków jest mniej więcej tyle, co u nas w Polsce - ilościowo, ale my ich nie widzimy. Podobnie jest tam, tylko że na co dzień ludzie się nimi nie przejmują. To pająki czy węże boją się człowieka. Ważne, aby wiedzieć, gdzie nie rozkładać się do odpoczynku. Kiedyś chciałem odpocząć za stacją benzynową, ale zobaczyłem tam ogromne pajęczyny i od razu zrezygnowałem.



MG: Jak wygląda logistyka związana z tym, że pierwsza część wyścigu z Perth do Adelajdy wiedzie przez długie proste, gdzie przez setki kilometrów nie ma żadnej cywilizacji.

PP: Było to wyzwaniem, szczególnie na Nizinie Nullarbor, gdzie przez 1200 km nie ma żadnego miasta. Występujące co 100 lub 200 km stacje paliw stanowią jedyne oazy cywilizacji na tym pustynnym odcinku. To tzw. Road House, czyli rozbudowana stacja, gdzie prócz niej samej jest caravan park, motel, sklepy - takie małe miasteczko pod ciężarówkę. Cięża-

rówki nam w Europie nieznane, czyli pociągi drogowe – tiry z podpiętymi minimum trzema przyczepami. Ich charakterystyczną cechą są bardzo duże zderzaki zabezpieczające samochody przed zderzeniem z kangurami.

MG: Wiadomo, że nikt, kto nie musi, nie pojeździe autem z zachodu na wschód, tylko raczej wybierze samolot. Więc na tych pustkowiach byliście tylko wy - kolarze - i kierowcy tych pociągów drogowych. Jak wyglądało wasze dzielenie się wspólną drogą?

PP: Na początku ich nienawidziłem, ale z czasem je pokochałem. Są one ikoną tamtych dróg. Oczywiście jest problematyczne, kiedy mija cię kilkunastometrowy pociąg, który jedzie bardzo szybko, i zatrzymuje się również bardzo długo. Czujesz wtedy nie tylko pęd powietrza jak przy zwykłych tego typu mijankach w Polsce. Tutaj pociąg cię dosłownie wsysa. Ale sami kierowcy są profesjonalistami i zostawiają bardzo dużo miejsca. Nie ma się czego obawiać. Pobocza nie jest zwykle sporo, więc istotą bezpiecznej jazdy jest to, że jeśli widzisz ciężarówkę przed sobą, od razu musisz sprawdzić, czy inna nie zbliża się z tyłu. Jeśli będą się one mijaly, to musisz zjechać od razu z drogi. Nie chodzi tylko o prędkość, ale często przewożą szerokie ładunki – takie jak np. całe domy – wtedy nie ma już miejsca dla małego kolarza na drodze. Są to rzadkie sytuacje, ale jest to chyba najistotniejsza wiedza na takiej drodze.

MG: Jak wyglądała jakość drogi z perspektywy kolarza?

PP: Dla ciężarówek jest bardzo dobra, ale dla roweru jest to trochę jak jechać po autostradzie, która jest chropowata, aby zwiększyć pojazdom przyczepność. Naszym małym rowerowym kołom zwiększa to opór i trzeba się znacznie więcej napędałować. Nie jest to niestety przyjemne, bo te drgania są tłumione w nadgarstkach i zwiększa to zmęczenie

organizmu. Dlatego pokonywanie drogi w Australii nie należy do najprzyjaźniejszych dla rowerów.

MG: Która część wyścigu była dla Ciebie większym wyzwaniem ze strony bezpieczeństwa – ta dzika od Perth do Adelajdy czy ucywilizowana od Melbourne do Sydney?

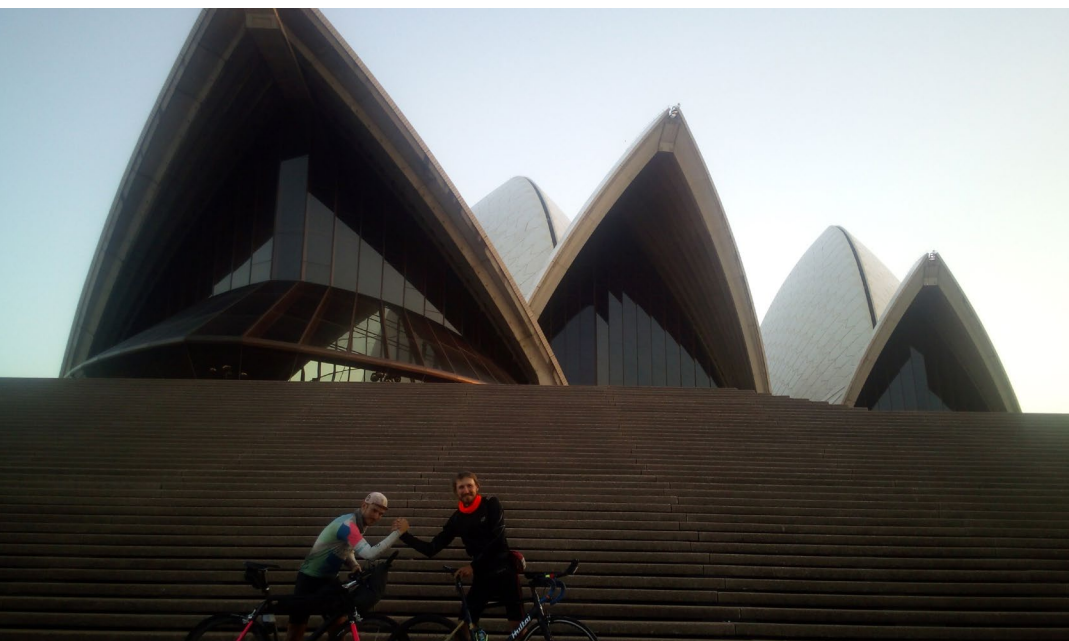


PP: Zdecydowanie ta druga. Nie chodzi tylko o samą górzystość, ale o nagłe zwiększenie się ruchu samochodowego. Ta cywilizacja, która mogłaby przynieść więcej udogodnień, okazuje się dla kogoś, kto jedzie już prawie dwa tygodnie non-stop na rowerze, niemiłym zaskoczeniem.

Sam przejeżdżałem dokładnie przez drogę, na której zginął Mike Hall przed stolicą, i mogę powiedzieć z czystym sumieniem, że był to najniebezpieczniejszy odcinek na całej trasie. Zachowanie kierowców na tym idealnie prostym dojazdowym odcinku sprawia, że chce się jak najszybciej opuścić ten fragment wyścigu. Samochody jeżdżą tam 150 km/h i nie zwalniają, kiedy cię wyprzedzają. Nie ma kultury szanowania kolarzy na drogach. Przepaść między kulturą wyprzedzania we Francji czy Włoszech, gdzie kolarstwo uprawia praktycznie każdy kierowca, a Polską, jest niczym w porównaniu między tym, co się dzieje między całą Europą a Australią.

MG: Australia pozostawia wiele do życzenia w sprawie poszanowania rowerzystów.

PP: Niestety to prawda. Jest to kraj, gdzie kolarstwo uprawia wiele osób, istnieje przekonanie o tym, że Australia należy do krajów Zachodu. Na pewno śmierć Mike'a Halla podniosła temat bezpieczeństwa po raz kolejny.



MG: Po 19 dniach, pokonując średnio prawie 300 km dziennie, docierasz na szczęście bezpiecznie do Sydney. Ktoś już tam na ciebie czeka pod operą.

PP: Czekają tam na mnie całe stowarzyszenie kurierów rowerowych z Sydney. Dowiedzieli się, że jedzie podobno jakiś kurier z Polski na ostrym i chcieli mnie szczególnie przywitać. Potem spędziłem tam jeszcze tydzień wraz z nimi, i miasto bardzo mi się spodobało. Mimo braku infrastruktury rowerowej czułem się tam bardzo dobrze.

MG: Pawle, kończąc, chciałem zapytać o Race Through Poland - wyścig, którego jesteś organizatorem. Sam śledzę dokładnie polską scenę ultra, i twój wyścig wprowadził w 2018 roku nową jakość.

PP: Miło to słyszeć :) Starałem się stworzyć wyścig, który ukaże piękno naszego kraju i terenów u naszych południowych sąsia-

dów –Czechów czy Słowaków. Da możliwość pościgania się właśnie w takim ultra stylu jak na Transcontinental Race, czyli w oparciu tylko o same punkty kontrolne. Daje to każdemu zawodnikowi dowolność w kwestii trasy, jaką chce pokonać. Wyścig ma być w założeniu bardzo międzynarodowy, aby był w pewien sposób dobrą promocją naszego kraju, ale też jak powiedziałeś, aby i na naszym rowerowym podwórku wprowadzić jakość, którą znamy z innych wyścigów zagranicznych.

Race Through Poland miał już dwie edycje, które wygrał Paweł Pieczka. Na trzecią będziemy musieli poczekać do przyszłego roku, gdyż edycję 2020, która miała się odbyć na początku maja, z powodu epidemii Covid-19 postanowiliśmy przenieść na maj 2021. Zachęcam do śledzenia wyścigu, a tych chętnych na siłach również do uczestnictwa.

Pełne nagranie dostępne w odcinku #007 - Rozmowy Podróżniczej - w Twojej ulubionej aplikacji podcastowej.

Rozmowa Podróżnicza

Marcel Gawron o podróżach



Paweł Puławski - Kurier rowerowy z Wrocławia, który jako jeden z niewielu na świecie ukończył długodystansowy wyścig na ostrym kole, czyli jednobiegowym rowerze, na którym nie można przestać pedałować w czasie jazdy. Od 2018 roku organizator wyścigu Race Through Poland.







