ISSN: 2080-4776 **Nr 01/2021**(55) www.myapple.pl

MyApple
magazyn

MyApple magazyn

Nr 01/2021 (55)

ISSN: 2080-4776

MyApple Magazyn

Wydawca:
MyApple s.c.
Kaliska 10
97-400 Bełchatów
NIP: 769-221-98-23
tel: 666 493 493

kontakt: magazyn@myapple.pl

/MyApplePL

Skład redakcji:

Redaktor Naczelny:
Krystian Kozerawski

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

Korekta
Agnieszka Kozerawska, Marcin Latosiński

Layout, skład, aplikacja:

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

Spis treści

Mamy już luty 2021 roku, czas więc wrócić z naszym magazynem w trochę odmienionej formie. Od teraz będzie się on ukazywał co dwa miesiące. Doszliśmy do wniosku, że w tym czasie uda nam się zebrać trochę więcej ciekawych tekstów do poczytania wygodnie w fotelu przy kawie, herbacie czy innych napojach (także tych procentowych, a jakże!). Przed Wami, na Waszych iPhone'ach, iPadach, Macach, a być może i innych urządzeniach z konkurencyjnymi systemami, pierwszy z sześciu tegorocznych regularnych numerów naszego magazynu. Regularnych, bo całkiem możliwe, że zobaczycie w tym roku też numery specjalne.

W najnowszym numerze znajdziecie teksty, w których spoglądamy zarówno w przeszłość, na miniony 2020 rok, jak i w nadchodzącą przyszłość. Są więc artykuły poświęcone nowym Macom z procesorami M1 i innym produktom zaprezentowanym w minionym roku (m.in. najciekawsze premiery gier w App Store według Marka Gawryłowicza), są też recenzje różnych urządzeń – od kamerek, głośników, przez słuchawki, po samochód (i to nie byle jaki). Jak zwykle też w wirtualną podróż, tym razem na Bermudy, zabierze Was Marcel Gawron.

W imieniu całej redakcji życzę Wam przyjemnej lektury.

Krystian Kozerawski
MyApple Magazyn

Dobry, zły 2020 4

Gry na Maca, czyli jak Apple przegapia gamingową rewolucję 8

MacBook Air z chipem M1 – dlaczego jest tak szybki? 12

Produkty Apple zaprezentowane w 2020 roku 15

Najciekawsze premiery gier w App Store: podsumowanie roku 2020 19

Beolit 20 - prawdopodobnie najlepszy głośnik przenośny na świecie. 26

JCPAL Tofino Messenger - Profesjonalna torba na laptopa - 13" 29

New HyperDrive DUO 7-in-2 4K 60Hz — USB-C Hub for MacBook Pro / Air 31

JCPal USB-C 10in1 Ultra Slim Dock 33

Słuchawki ATH ANC300TW 36

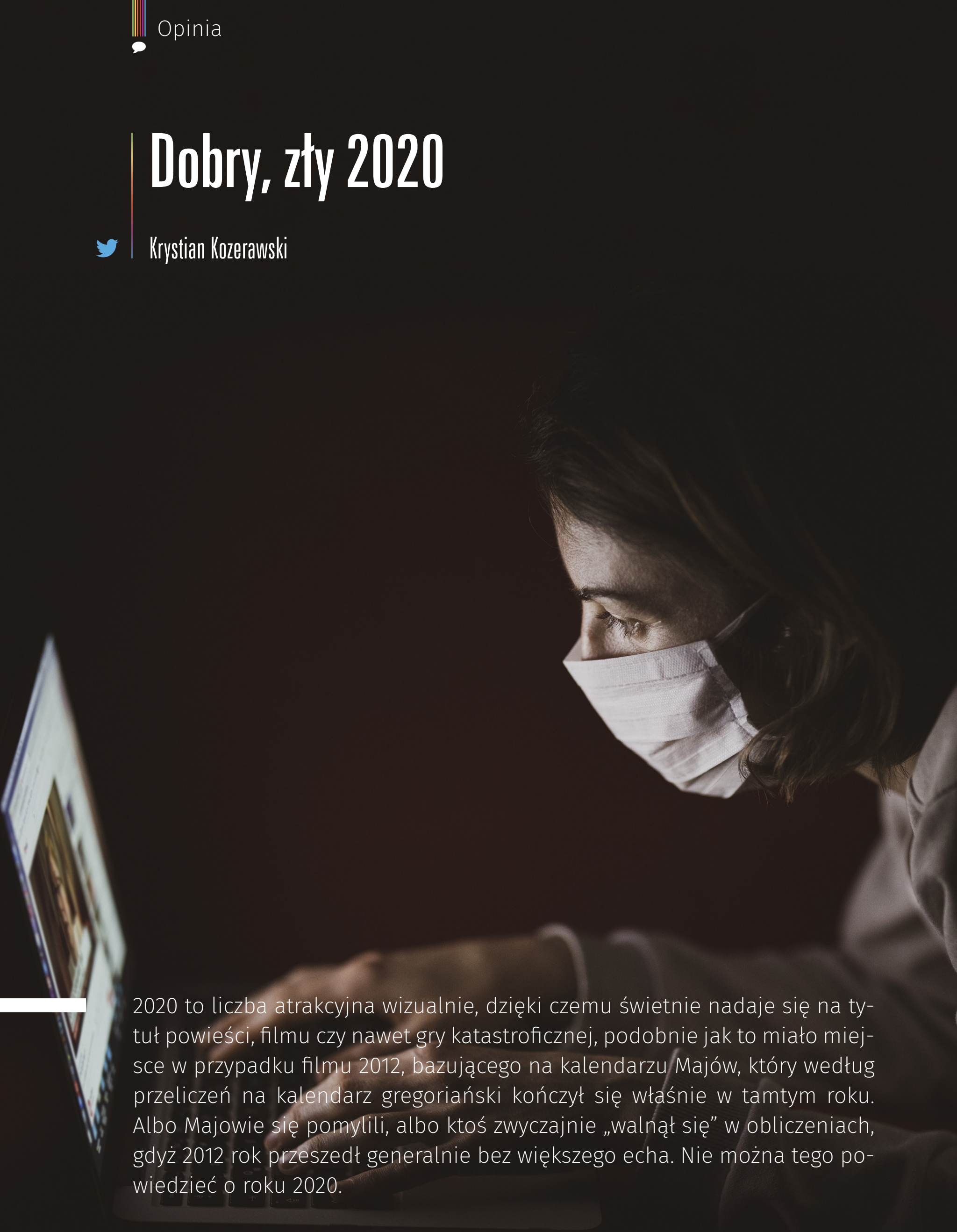
Kamera Onvis C3 z HomeKit 40

Jaguar I-Pace — Tesla kiler? 43

Żyjąc w trójkącie bermudzkim, czyli opowieści znad Morza Sargassowego. 46

Dobry, zły 2020

Krystian Kozerawski



2020 to liczba atrakcyjna wizualnie, dzięki czemu świetnie nadaje się na tytuł powieści, filmu czy nawet gry katastroficznej, podobnie jak to miało miejsce w przypadku filmu 2012, bazującego na kalendarzu Majów, który według przeliczeń na kalendarz gregoriański kończył się właśnie w tamtym roku. Albo Majowie się pomylili, albo ktoś zwyczajnie „walnął się" w obliczeniach, gdyż 2012 rok przeszedł generalnie bez większego echa. Nie można tego powiedzieć o roku 2020.

Niezależnie od tego, czy traktujemy pandemię poważnie (a moim zdaniem nie można jej inaczej traktować), czy nie, i czy uważamy, że wprowadzone na świecie i w Polsce obostrzenia miały sens, ich skutki odczuwamy zwykle w takim samym stopniu. Pomijam już tutaj same zachorowania, choć po jesieni 2020 trudno znaleźć osoby, które same nie zachorowały lub nie znają kogoś, kto zachorował. U nas w redakcji każdy zna przynajmniej jedną taką osobę - Tomka Wykę (właściciela MyApple), który przeszedł COVID-19 bardzo ciężko i który swoją walkę z chorobą opisał dokładnie na Facebooku i na antenie stacji telewizyjnych.

Pandemia COVID-19 zmieniła także bardzo świat technologiczny, mając - co ciekawe - generalnie pozytywny wpływ na jego rozwój, a to za sprawą izolacji i związanej z tym potrzeby komunikacji, czy to przy zdalnej pracy, nauce, czy podczas zakupów, na rozrywce kończąc.

Niewątpliwie pandemia przyczyniła się do ogromnego wzrostu popularności pakietu Office 365 Microsoftu, a w szczególności należącej do niego usługi Teams, pozwalającej na zdalną komunikację i pracę. Gdyby nie Teams i Office 365, zdalna nauka - nie tylko w Polsce - byłaby jedną wielką improwizacją (i początkowo, na wiosnę, taką właśnie była). Teams, który już wcześniej wykorzystywany był w wielu przedsiębiorstwach, stał się nieodzownym narzędziem po odesłaniu pracowników z biur do domów. Zyskał także Zoom oraz inne platformy do telekonferencji wideo, które także masowo wykorzystywane są przy komunikacji zdalnej.

O dziwo wydaje się, że temat ten zupełnie przespało Apple i w żaden sposób nie promowało swojego własnego pakietu iWork. W komunikacji firmowej, podczas licznych prezentacji, był on nieobecny. Oczywiście pod względem pracy zdalnej w zespołach, w których osoby pracują na różnych platformach sprzętowych i systemach, Office 365 sprawdzi się zdecydowanie lepiej. Był to jednak dobry moment na to, by wprowadzić np. iWork w wersji dla systemu Windows i by rozbudować wersję webową tego pakietu, wprowadzając też rozbudowaną wersję FaceTime dla zespołów. Wydaje się, że Apple w ogóle nie zainteresowało się tym tematem, a szkoda.

Pandemia i lockdown, a więc zamknięcie kin, klubów (ale także i teatrów), spowodowały, że chcąc nie chcąc ludzie zostali przed telewizorami lub monitorami. Zamiast zamkniętych przez pandemię kin, widzowie wybierają serwisy oferujące wideo na żądanie, a więc Netfliksa, HBO Go, Prime Video, no i otworzony pod koniec 2019 roku serwis Apple TV+, który nota bene dla użytkowników nowych urządzeń dostępny jest przez rok za darmo. Wydaje mi się, że Apple całkiem nieźle wykorzystało ten czas. W Apple TV+ pojawiło się w minionym roku sporo naprawdę świetnych seriali, ale i filmów. Warto wspomnieć bowiem, że duże produkcje kinowe, zamiast do kin, trafiły właśnie do serwisów streamingowych, w tym do Apple TV+ („Greyhound" Toma Hanksa czy „Na lodzie" z Billem Murrayem). Pewnie, że Apple TV+ daleko jeszcze do Netfliksa czy HBO Go, ale po roku ten serwis ma całkiem ciekawą i spójną ofertę, co więcej – Apple może go oferować za darmo lub tanio w bardzo atrakcyjnym pakiecie Apple One. Myślę, że rok 2021 będzie obfitował w wiele ciekawych premier (choćby serial „Fundacja" na motywach powieści Isaaca Asimova o tym samym tytule). Dodać do tego trzeba stałe rozszerzanie dostępności tej usługi na różne platformy sprzętowe. Dzięki aplikacji Apple TV jest ona dostępna na telewizorach Samsunga z systemem Tizen, telewizorach LG z systemem webOS, w 2020 roku pojawiła się na telewizorach Sony z systemem Android TV (moim zdaniem powinna być dostępna na wszystkich z tym systemem), a także na konsolach Sony Playstation 4 i 5 oraz Xbox One i Xbox series S. Jestem oczywiście zdania, że aplikacja Apple TV, dająca dostęp zarówno do samej usługi, jak i sklepu

z filmami, powinna być dostępna dla systemu Android, tak jak ma to miejsce z aplikacją Apple Music.

Spowodowany przez pandemię lockdown na pewno miał też pozytywny wpływ na popularność usługi Apple Arcade, w której po roku dostępnych jest ponad 140 tytułów różnego typu gier. Są wśród nich pozycje proste, dla zabicia czasu (jak choćby genialne „Mini Motorways"), są gry bardziej rozbudowane, pozwalające na wiele godzin rozrywki. Nie są to może pozycje porównywalne z tymi wydawanymi na duże konsole, ale przynamniej kilka tytułów to gry naprawdę duże i wciągające (wspomnę choćby o „Beyond Steel Sky" czy „Oceanhorn 2"). Apple Arcade jest usługą tanią, a nawet jeszcze tańszą, jeśli zdecydujemy się na wspomniany już pakiet Apple One (o którym piszę w dalszej części).

Kilka tygodni temu wystartowała, ..., zupełnie nowa usługa Apple Fitness+ łącząca zegarek Apple Watch i jego funkcje rejestrowania aktywności i ćwiczeń z iPhone'em, przystawką Apple TV i biblioteką filmów instruktażowych z różnymi zestawami ćwiczeń.

Lekcję z zamkniętych z powodu pandemii siłowni Apple także odrobiło. Kilka tygodni temu wystartowała, na razie w USA, zupełnie nowa usługa Apple Fitness+ łącząca zegarek Apple Watch i jego funkcje rejestrowania aktywności i ćwiczeń z iPhone'em, przystawką Apple TV i biblioteką filmów instruktażowych z różnymi zestawami ćwiczeń. Dzięki niej, zamiast iść na siłownię czy do klubu jogi, by ćwiczyć pod okiem trenera, wystarczy rozłożyć matę na podłodze w salonie przed telewizorem lub ustawionym obok iPhone'em czy iPadem. Jak wiele nowych usług, w których język komunikacji ma znaczenie, jest ona dostępna na razie tylko po angielsku w USA, Kanadzie, Australii, Nowej Zelandii, Irlandii i Zjednoczonym Królestwie.

Kolejną odrobioną lekcją z czasu pandemii i wzrostu popularności usług online jest wprowadzenie wspomnianego już wyżej pakietu Apple One. Przyznam, że pierwszy raz Apple zaoferowało mi coś w cenie znacznie niższej od sumy, którą płaciłem dotąd. Mowa oczywiście o wspomnianych wyżej usługach, a więc Apple TV+, Apple Arcade i Apple Music. W komplecie są jeszcze różne plany na chmurę iCloud, a w krajach, w których dostępna jest wspomniana wyżej usługa Apple Fitness+, także ona uzupełnia cały pakiet. Dodać do tego trzeba, że pakiety dostępne są zarówno w wersji indywidualnej, jak i rodzinnej.

Apple nie odrobiło jednak moim zdaniem lekcji, jeśli chodzi o rozwój przystawki telewizyjnej Apple TV. Owszem, sama usługa Apple TV+ dostępna jest na wielu różnych platformach sprzętowych, a usługa Apple Music poza urządzeniami z systemem Android dostępna jest już m.in. na telewizorach Samsunga z systemem Tizen, to jednak to nie wszystko. Urządzenie Apple TV to także dostęp do zdjęć z iCloud, a przede wszystkim do aplikacji i gier, w tym tych z usługi Apple Arcade. Niestety, te bardziej rozbudowane produkcje działają na Apple TV słabo, co często odbiera przyjemność grania na dużym ekranie. Przy okazji prezentacji komputerów z procesorem M1, które już udowodniły, jak bardzo zostawiają w tyle maszyny z układami Intela, Apple mogło wypuścić na rynek zupełnie nowe urządzenie tego typu. Z układem M1 mogłoby ono z powodzeniem stać się tanią i atrakcyjną konsolą do gier.

Apple nie jest jednak jedyne w przedmiocie nieodrobionej lekcji. Ocenę dostateczną

czy mierną można tutaj wystawić Sony. Firma zdecydowanie nie stanęła na wysokości zadania, jeśli chodzi o dostępność konsol PS 5, których niewielka ilość wyprzedała się w dniu premiery w listopadzie i od tego czasu nie ma ich w sklepach. Zapotrzebowanie na gry w czasie lockdownu jest przecież większe. Oczywiście, jeśli chodzi o katastrofy tego typu, to zasłużone czy nie (przyznaję, że nie mam tutaj zdania) pierwsze miejsce przypada jednak CD Projekt Red za grę „Cyberpunk 2077".

Myśląc o drugiej fali pandemii i tych cięższych przypadkach przechodzenia COVID-19, trudno mi nie pomyśleć o kolejnym „strzale w dziesiątkę" Apple. Mowa oczywiście o zegarku Apple Watch Series 6, wyposażonym w czujnik nasycenia krwi tlenem. To bardzo ważny parametr, którego monitoring pozwalał na ratowanie życia wielu chorym z niewydolnością oddychania. Czujniki tego typu, podobnie jak przenośne aparaty tlenowe (nie mylić z respiratorami), były produktami pierwszej potrzeby. Użytkownicy najnowszych modeli zegarka Apple Watch mają czujnik nasycenia krwi tlenem w pakiecie razem z pulsometrem i EKG.

Pozostając szerzej przy tematach technologicznych związanych z pandemią, wspomnieć wypada o jednej istotnej zmianie. Rok 2020 minął pod znakiem odwołania największych imprez targowych. W styczniu 2020 roku odbyło się jeszcze CES w Las Vegas, ale kolejne ważne imprezy, takie jak Mobile World Congress, Computex na Tajwanie czy IFA w Berlinie albo zostały odwołane, albo - jak w przypadku tej ostatniej - zostały ograniczone do kilkunastu wystawców (w poprzednich latach obejrzenie wszystkiego na IFA zajmowało od dwóch do trzech dni, podczas gdy w tym roku zajęło to jedynie dwie godziny). Niektóre imprezy przeniosły się do sieci, jak na przykład targi CES 2021. Skoro zatem można je robić w formie online, to niestety może okazać się, że organizowanie drogich imprez targowych i udział w nich nie ma dalszego sensu. Mam jednak nadzieję, że imprezy targowe wrócą.

Na sam koniec zostawiam temat nie związany z pandemią, ale jakże ważny, jeśli chodzi o miniony 2020 rok i prognozy na 2021. Mowa oczywiście o przejściu Apple z procesorów Intela na własny układ M1. Bardzo szybko okazało się, że układ M1 deklasuje procesory Intela na wielu płaszczyznach. Apple dalej ma co prawda w ofercie komputery z układami Intela (ma tak być jeszcze przez najbliższe dwa lata), ale sam poważnie zastanowiłbym się dwa razy przed takim zakupem. Maki znowu stały się synonimem wydajności. Przyznam, że za każdym razem, kiedy widzę piłeczkę plażową na ekranie mojego MacBooka Pro 16" z 32 GB pamięci RAM, zastanawiam się nad zmianą na nowy model. Poczekam jednak na pewno, przynajmniej do momentu wprowadzenia przez Apple MacBooków Po 16" właśnie z układem M1.

2020 rok to moim zdaniem stagnacja na rynku smartfonów. Owszem, iPhone 12 wygląda ładnie i ma super kamerę (jak każdy kolejny nowy model), ale to już kolejny rok, w którym nie widzę powodów do wymiany mojego iPhone'a XS Max. Kupno nowego modelu byłoby w moim przypadku fanaberią i szastaniem pieniędzmi (wolałbym je przeznaczyć na kolejnego iPada do nauki dzieci programowania). Ta stagnacja nie dotyczy zresztą tylko iPhone'ów, ale i modeli innych marek. Smartfony są po prostu już od lat urządzeniami kompletnymi i składanie ich w kosteczkę czy robienie z nich origami nic tutaj nie zmieni.

A jaki będzie ten rok? Mam nadzieję, że lepszy, że uda nam się – ludzkości – pokonać wirusa, że znowu będziemy mogli wyjść do kawiarni, restauracji czy pizzerii, bez strachu pojechać na wakacje, a usługi online będą znowu jednym z wielu możliwych, a nie jedynym wyborem. Bo choć są one bardzo wygodne, to jednak odsuwają nas wszystkich od siebie. Kontakty międzyludzkie, spotkanie w gronie przyjaciół i radość, jaką one dają, są – i mam nadzieję, że zawsze będą – większe od technologii.

Gry na Maca, czyli jak Apple przegapia gamingową rewolucję

Michał Masłowski

Całe lata komputery Mac nie były (i dalej nie są) utożsamiane z maszynami do gier. Chcesz w coś pograć? Proszę bardzo, kup PC-ta albo jakąś konsolę do gier. Ale na Macu? Na Macu się pracuje, na Macu się tworzy, uczy, czyta, programuje, komunikuje itd., ale na pewno nie gra.

Zresztą wystarczy spojrzeć na statystyki gier oferowanych na takich platformach jak Steam czy GOG. Te gry, które działają na Macu, to zaledwie ułamek tego, co jest wypuszczane na Windowsa. Zasada zawsze jest taka, że gry dostępne w tych sklepach przede wszystkim są pisane na Windowsa, a dopiero później wyrywkowo na Maca. Nie pamiętam zresztą sytuacji, żeby najpierw jakaś duża gra powstała na Maca, a dopiero później była portowana na pozostałe platformy.

Następnymi, niemożliwymi do pominięcia w dyskusji platformami do gier są tzw. duże konsole, czyli kolejne generacje PlayStation i Xboksa. Tu z kolei bardzo częste są sytuacje, że dana gra jest „ekskluziwem" na konkretną konsolę. Znowu jednak, jeżeli jakaś gra przestaje być tym ekskluziwem, to jest wydawana na konkurencyjne konsole oraz na PC. Na Maca? To rzadkość.

Wokół gier mobilnych, mikropłatności występujących w tych grach jest rozwinięty ogromny ekosystem deweloperów gier.

Rynek mobilny rządzi się swoimi prawami

Nieco inaczej sytuacja wygląda w segmencie mobilnym. Tu platforma iOS jest z kolei pierwszym wyborem deweloperów gier. Trudno wyobrazić sobie sytuację, że jakaś gra nie powstaje na iPhone'a i iPada, a powstaje tylko na Androida. Zasada jest dokładnie taka sama jak w przypadku gier komputerowych czy konsolowych. Gry w pierwszej kolejności powstają na te platformy, gdzie są pieniądze. W przypadku segmentu mobilnego jest to iOS, w przypadku rynku komputerów jest to Windows oraz duże konsole.

Problemem platform mobilnych jest jednak to, że nie powstają na nie tzw. duże gry z segmentu AAA. Próżno tu szukać takich tytułów jak „GTA 5", „Red Dead Redemption 2", czy hitu ostatnich tygodni, czyli „Cyberpunk 2077". Dlaczego to jest problem? Bo to ci gracze, grający w te wielkie megahity, są ogromnym źródłem pieniędzy. Oczywiście to wcale nie znaczy, że ci grający w mini gierki na telefonach nie wydają pieniędzy na gry. Wydają i to bardzo dużo. Wokół gier mobilnych, mikropłatności występujących w tych grach jest rozwinięty ogromny ekosystem deweloperów gier. Jednakże tzw. gracze „hardkorowi" dostarczają do przemysłu gamingowego ogromne ilości gotówki, więc pominięcie ich wydaje się przechodzeniem obok sporych niewykorzystanych szans biznesowych.

Pomysł na zagospodarowanie segmentu mobilnego z pewnością u Apple jest. Po pierwsze Apple pobiera 30 lub 15% prowizji od wszelkiej sprzedaży prowadzonej przez AppStore. A ponieważ jest to jedyna możliwość dystrybucji gier na sprzęt iOS, więc Apple jest tu niemożliwe do pominięcia. Oczywiście nie obywa się w tym przypadku bez zgrzytów, czego głośnym przykładem jest spór Epic kontra Apple i ewidentny sprzeciw tego pierwszego podmiotu dotyczący pobierania opłat za płatności w grze „Fortnite". Drugim pomysłem Apple na zagospodarowanie tego rynku jest usługa Apple Arcade, gdzie za 24,99 zł miesięcznie użytkownik otrzymuje dostęp do ponad 100 gier. Jednakże problemem tej usługi jest to, że nie ma wśród nich dużych gier AAA, a tym samym nie ma tutaj żadnego magnesu dla graczy hardkorowych na dłuższą subskrypcję tej usługi. Dobrze zresztą wiemy, że dwie ostatnie generacje Apple TV, które dawały nadzieję na stanie się pełno-

prawnymi konsolami do gier, są dla Apple z pewnością niewykorzystanymi szansami. Nikt z graczy nie traktuje poważnie tych urządzeń jako platform growych, a jedynie jako przystawkę do telewizora, na której świetnie chodzi Netflix i która wielu użytkownikom służy jako centralka do HomeKita. Apple TV do gier? Nic z tych rzeczy, bo tych gier po prostu nie ma.

> …najnowszy hit, czyli „Cyberpunk 2077”, w usłudze Stadia odpalony na przestarzałym komputerze będzie wyglądał i działał lepiej niż np. na PlayStation 4 i Xboksie One.

Cloud-gamingowa rewolucja

Co zatem z tymi graczami, którzy jednak używają Maców, czy też ogólnie sprzętu Apple, a chcieliby pograć w jakąś dużą grę AAA? Do tej pory jedynym słusznym wyborem było zwrócenie się w kierunku sprzętu konkurencji, czyli kupno mocnego PC-ta lub konsoli do gier. W żadnym z tych przypadków Apple nie zarabiało pieniędzy. A co jeżeli chcemy grać na Macu?

Rewolucją ostatnich tygodni w Polsce (a roku na świecie) jest usługa Google Stadia. Oczywiście należy zaznaczyć, że nie jest to jedyna tego typu usługa. Oprócz niej warto wymienić choćby GeForce Now, Microsoft xCloud, Amazon Luna czy PlayStation Now. Na czym polega ta usługa? Na graniu przez przeglądarkę. Brzmi to nieprawdopodobnie, ale na chwilę obecną usługa ta wydaje się przekonywać nawet największych sceptyków. Dostęp do w miarę sensownego łącza internetowego jest aktualnie o wiele łatwiej uzyskać niż wyposażyć się w high-endowego PC-ta, czy też najnowszą konsolę do gier. Działa to naprawdę znakomicie. Czy działa to płynnie? Oczywiście, czasami tnie, ale absolutnie nie przeszkadza to w grze. Przy okazji serwowana jakość grafiki jest zadziwiająco wysoka. Dla porównania, najnowszy hit, czyli „Cyberpunk 2077”, w usłudze Stadia odpalony na przestarzałym komputerze będzie wyglądał i działał lepiej niż np. na PlayStation 4 i Xboksie One. Tu ma się tylko odpalić przeglądarka Chrome i nic więcej nie jest potrzebne. Takie parametry komputera, na które od zawsze gracze bardzo zwracali uwagę, jak szybkość procesora, ilość pamięci RAM, czy wydajność karty graficznej nie mają tutaj w zasadzie żadnego znaczenia. Wszystko przecież działa gdzieś w chmurze, na serwerach Google’a, a streamowany jest tylko obraz. Jeżeli masz komputer, na którym płynnie odtwarzasz dowolny film z YouTube’a, prawdopodobnie zadziała ci też Google Stadia.

Bardzo ważne w analizie tej nowości w branży rozrywkowej, czyli cloud-gamingu, jest to, że wszystkie te usługi omijają Apple. Co prawda oficjalna aplikacja Stadia na iPhone’a istnieje i pozwala na zakup gier, ale tak naprawdę nie jest do niczego potrzebna. Chcąc zagrać w „Cyberpunka 2077” na Macu, wszystko od początku do końca realizujemy przez przeglądarkę. Mało tego, od 17 grudnia Stadia działa także na przeglądarce Safari na iPhonie i iPadzie. Gramy więc na sprzęcie od Apple, czy to na Macu, czy to na sprzęcie z iOS, i Apple nie ma z tego ani jednej złotówki.

W chwili obecnej wydaje się, że Apple przegapia tę rewolucję. Widać bardzo, że inwestują w nią Google, Microsoft, Sony, Amazon oraz nVidia. Nie widać natomiast żadnych działań Apple.

Stadia wygranym wokół zamieszania przy premierze „Cyberpunka”

Usługa Google Stadia dostała ostatnio wielkiego promocyjnego kopa. Otóż nie jest żadną tajemnicą, że najnowszy hit CD Projektu, czyli „Cyberpunk 2077”, wygląda na konsolach starej generacji, czyli PlayStation 4 i Xboksie One, bardzo źle, ma mnóstwo bugów i całość stanowi raczej marne doświadczenie dla graczy. W świat natomiast poszła informacja, że gra super wygląda i dobrze się w nią gra na nowoczesnych (czytaj bardzo drogich) PC-tach i właśnie na Stadii. A przecież tę ostatnią można odpalić niemalże na komputerze, na której ledwo co uruchamiają się Saper i Pasjans. Google Stadia może być więc wielkim wygranym wokół całego zamieszania przy premierze „Cyberpunka”. Co ciekawe i ważne dla polskich graczy, usługa Google Stadia jest dostępna w Polsce od 10 grudnia 2020 r. i jej start idealnie zbiegł się z premierą polskiego hitu, czyli „Cyberpunka 2077”. Nic tylko bić brawo i grać.

> Już za chwilę możemy więc dorobić się usług nazywanych „Netfliksem dla gier” i będziemy mogli po nich skakać, tak jak teraz skaczemy między Netfliksem, HBO czy Apple TV...

Czy kolejne Apple TV coś zmieni?

Chodzą plotki, że w 2021 roku ma się pojawić kolejna generacja Apple TV wyposażona w procesor Apple Silicon, jakąś zmodyfikowaną wersję procesora M1 znanego z komputerów Mac z jesieni 2020 roku. Pytanie tylko, czy wraz z rozwojem usług pozwalających grać w chmurze na serwerach Google’a, Microsoftu, Sony, Amazonu czy nVidii, gracze będą zainteresowani taką przystawką aspirującą do bycia konsolą. Bez tzw. dużych gier „triple A” może być trudno się przebić. Ileż można grać w gierki z AppStore? I supermoc procesora M1 może tutaj niewiele zmienić. Chyba że Apple, podobnie jak to jest z usługą Apple TV+ na rynku filmów, zdecyduje się dosypywać ciężarówkami pieniędzy do tej usługi przez wiele lat.

Już za chwilę możemy więc dorobić się usług nazywanych „Netfliksem dla gier” i będziemy mogli po nich skakać, tak jak teraz skaczemy między Netfliksem, HBO czy Apple TV w przypadku filmów lub Spotify, Tidalem czy Apple Music w przypadku muzyki. Pytanie teraz, czy Apple „dorobi się” serwisu gamingowego z prawdziwego zdarzenia pozwalającego grać w „duże” gry, bo póki co Apple Arcade z pewnością takim serwisem nie jest.

MacBook Air z chipem M1 – dlaczego jest tak szybki?

Jacek Zięba

W trakcie ostatnich kilku tygodni zamieniłem mojego MacBooka Pro na nowego MacBooka Air z procesorem M1 – póki co wyłącznie na czas testów. Ciężko mi nie przyłączyć się do zachwytów nad tym sprzętem, które ogarnęły sporą część jego nowych użytkowników. Jest bowiem szybko… naprawdę szybko.

Pełna recenzja laptopa, który od swojego poprzednika różni się wyłącznie procesorem, nie wydaje mi się być uzasadniona. Dużo bardziej istotne są wrażenia z zamiany procesora Intela na SoC Apple. O podstawowych różnicach między architekturami x86 i ARM pisałem już w poprzednim numerze naszego magazynu, ale teraz miałem okazję ocenić je także od strony użytkowej. Pytanie, które pojawiło się wielokrotnie w mojej głowie, brzmiało: „Dlaczego to jest aż tak szybkie?". Z odpowiedzią przyszedł Erik Engheim – norweski programista, od którego otrzymałem zgodę na przytoczenie analizy układu M1.

> ...im więcej takich CPU i im wyższe taktowanie są w stanie one osiągnąć, tym mocniejsza staje się jednostka...

All in One

Warto już na początku podkreślić, że M1 to nie procesor – to System on Chip (SoC), który zawiera CPU, procesor graficzny (GPU), pamięć, kontrolery wejścia i wyjścia oraz wiele innych elementów, które tworzą to, co rozumiemy pod nazwą komputer. Trzeba zaznaczyć, że konkurencja w postaci Intela czy AMD podchodzi do tematu nieco inaczej, choć i ona oferuje chipy z wieloma mikroprocesorami w obrębie jednej jednostki. Zawierają one CPU służące „obsłudze" ogólnych zadań – im więcej takich CPU i im wyższe taktowanie są w stanie one osiągnąć, tym mocniejsza staje się jednostka.

Apple podeszło do tematu w trochę inny sposób. Zamiast dokładać kolejne CPU o ogólnym zastosowaniu, postawili na chipy stworzone z myślą o wykonywaniu konkretnych zadań. Pozwoliło to na szybszą realizację poleceń, przy jednoczesnym mniejszym zużyciu energii elektrycznej. Brzmi znajomo? Na pewno dla wielu z Was tak – od lat gracze komputerowi wykorzystują karty graficzne (czyli procesory graficzne), aby szybciej i wydajniej generować obraz pochodzący z gier wideo.

Firma z Cupertino poszła jednak o krok dalej od AMD czy Nvidii – producentów kart graficznych. W SoC M1 znajdziemy bowiem:

- CPU (Central Processing Unit) – odpowiedzialny za realizację kodu systemu operacyjnego i uruchamianych programów;

- GPU (Graphic Processing Unit) – pozwalający na realizację zadań graficznych, takich jak wyświetlanie interfejsu graficznego albo obrazu w grach;

- ISP (Image Processing Unit) – odpowiedzialny za cyfrowe przetwarzanie obrazów;

- DSP (Digital Signal Processor) – pomagający realizować zaawansowane operacje matematyczne, które umożliwiają między innymi dekompresję plików muzycznych;

- NPU (Neural Processing Unit) – przyspieszający wykonywanie zadań związanych z uczeniem maszynowym i sztuczną inteligencją;

- Enkoder i dekoder wideo – pozwalający na wydajną konwersję plików wideo w różnych formatach;

- Secure Enclave – koprocesor zawierający menadżer kluczy, który jest odpowiedzialny za szyfrowanie i autentykację danych;

- Zunifikowana pamięć – umożliwiająca wymianę informacji między pozostałymi koprocesorami.

Problem wielu jednostek

Z pewnością każdy z Was, kto chciał pograć w gry wideo na swoim biurowym laptopie, przeżył niemałe rozczarowanie. GPU zintegrowane z procesorem są bardzo niewydajne przez ograniczoną moc obliczeniową i ograniczenia dotyczące dostępnej pamięci. Oczywiście w komputerach można zamontować dodatkowe procesory graficzne, które posiadają swoją pamięć i swój system chłodzenia. Niestety, kiedy potrzebują one uzyskać dostęp do pamięci zarządzanej przez CPU, muszą skorzystać z magistrali PCIe, której przepustowość jest relatywnie niska.

Apple spróbowało rozwiązać ten problem – stawiając na wiele koprocesorów, firma nie miała innego wyjścia, jeżeli chciała osiągnąć wysoką wydajność układu M1.

1. CPU i GPU mogą wykorzystywać ten sam obszar pamięci. Nie ma tutaj specjalnego obszaru zarezerwowanego wyłącznie dla CPU albo wyłącznie dla GPU.

2. Apple używa pamięci, która szybko obsługuje duże porcje danych.

3. Apple obniżyło zapotrzebowanie na moc przez GPU, dlatego jednostka ta może być zintegrowana z SoC bez przegrzewania jej.

> ...instrukcje są wykonywane w takiej kolejności, aby jak najefektywniej wykorzystać dostępną moc obliczeniową.

Burza ognia

Starsze chipy ARM wypadały słabo na tle rozwiązań Intela i AMD. W przypadku najnowszych rozwiązań mamy jednak do czynienia z rdzeniami Firestorm, które zostawiają w tyle większość rdzeni konkurencji, jeżeli chodzi o szybkość przetwarzania danych oraz zdolność do przetwarzania wielu danych jednocześnie.

Dzięki zdolności Out-of-Order Execution (wykonywanie poza kolejnością) instrukcje są wykonywane w takiej kolejności, aby jak najefektywniej wykorzystać dostępną moc obliczeniową. Efekt jest taki, że przy tym samym taktowaniu, procesy są przetwarzane dwa razy szybciej niż w przypadku rozwiązań AMD albo Intela. W celu wyjaśnienia tego zjawiska musielibyśmy postawić na mocno techniczną nomenklaturę, a zależy mi na utrzymaniu wysokiej dostępności artykułu.

Ogólne wrażenia

Specyfikacja techniczna to jedno, ale jak faktycznie wygląda korzystanie z MacBooka Air z procesorem M1? Odpowiedź jest krótka – dobrze, bardzo dobrze. Wiele informacji na ten temat zawarłem już w artykule z ostatniego numeru naszego magazynu, ale teraz miałem okazję sprawdzić to w praktyce.

Nie doświadczyłem problemu z żadnymi aplikacjami. Po instalacji Rosetty 2, która pozwala na uruchomienie programów niedostosowanych jeszcze do nowej architektury procesorów, fakt, że korzystamy z chipa M1, jest zauważalny tylko pod względem szybkości. Już teraz jedno wiem na pewno – mój następny komputer będzie wyposażony w procesor Apple.

MacBooka Air do testów dostarczyła firma Cortland.

Produkty Apple zaprezentowane w 2020 roku

Grzegorz Świątek

Nadszedł czas podsumowań. Dla zdecydowanej większości rok 2020 nie był przychylny. Epidemia koronawirusa, która rozpoczęła się w grudniu poprzedniego roku w Chinach, a następnie opanowała niemal cały świat, pokrzyżowała wiele planów. Problemy spowodowane wirusem nie ominęły także firmy Apple. W okresie wakacyjnym pojawiało się wiele doniesień na temat problemów z podażą komponentów do nowych urządzeń, a pod koniec roku było to odzwierciedlone w długich terminach realizacji zamówień dotyczących nowych produktów. Na nowe modele iPhone'ów i komputerów Mac z procesorem M1 czekać trzeba było nawet 2-3 tygodnie. Jednak mimo problemów, w 2020 roku Apple zorganizowało więcej niż zwykle prezentacji produktowych, podczas których zadebiutowało wiele ciekawych urządzeń.

Dotychczas w ciągu roku firma Apple organizowała trzy lub cztery prezentacje. Pierwsza odbywała się wiosną, zazwyczaj w marcu, druga w czerwcu podczas dedykowanej dla deweloperów konferencji Worldwide Developers Conference, a wrześniowa impreza poświęcona była zazwyczaj nowym modelom iPhone'ów i zegarków Apple Watch. Rok często zamykała konferencja organizowana w październiku, podczas której prezentowane były nowe modele komputerów Mac. Tym razem było inaczej.

> Nowe modele tabletów w testach benchamarkowych wypadały dużo lepiej niż zaprezentowany w tym samym czasie MacBook Air.

Zgodnie z przedstawionym harmonogramem, na początku roku wszyscy wyczekiwali marcowej konferencji, która wbrew oczekiwaniom się nie odbyła. W drugiej połowie marca za pośrednictwem komunikatów prasowych Apple zaprezentowało dwa nowe urządzenia: MacBooka Air oraz iPada Pro. Zdecydowanie głośniej było o tym drugim, ponieważ system operacyjny iPadOS 13.4 wprowadził wsparcie dla urządzeń wskazujących w tabletach marki Apple, a niedługo później do sprzedaży wprowadzona została klawiatura Magic Keyboard z gładzikiem. Wielu zaczęło się zastanawiać nad tym, czy nowe iPady Pro mogą zastąpić komputer tym, którzy nie są tak zwanymi profesjonalnymi użytkownikami. Nowe modele tabletów w testach benchamarkowych wypadały dużo lepiej niż zaprezentowany w tym samym czasie MacBook Air. Charakteryzowały się znacznie większą wydajnością niż podstawowe modele komputerów. Poza tym są jeszcze inne aspekty, które dają tabletom przewagę nad komputerami pod względem sprzętowym. Wyświetlany obraz jest znacznie lepszej jakości, można je obsługiwać poprzez dotyk, są wyposażone w aparat i skaner LiDAR, a po połączeniu z klawiaturą Magic Keyboard ich forma do złudzenia przypomina laptopa. iPady odstają jednak pod względem programowym. MacOS daje znacznie więcej możliwości niż iPadOS. Wystarczy przywołać brak rozbudowanego menedżera plików w systemie iPadOS, który jest jednym z podstawowych narzędzi, z którego korzysta się podczas obsługi komputera, ale różnic na korzyść MacOS jest znacznie więcej. Zatem Apple nieźle na początku roku namieszało. Trudno było jednoznacznie stwierdzić, dla kogo dedykowane są poszczególne urządzenia.

Apple zaskoczyło ponownie po około miesiącu. Pod koniec kwietnia zaprezentowany został nowy model iPhone'a SE, który był odpowiedzią na nadchodzący kryzys. Smartfon wyposażony został w najnowszy ówcześnie procesor A13 Bionic, co sprawiło, że wydajnością nie odstawał od topowych modeli serii 11 Pro. Inne podzespoły są jednak nieco niższej klasy, co nie oznacza, że są one „niedobre", a nowy SE nie jest wart swojej ceny. W Polsce smartfon wyceniono na 2199 zł, co sprawiło, że jego cena mocno zbliżyła się do ceny telefonów z systemem Android ze średniej półki. Fakt ten przyczynił się do tego, że Apple weszło w zupełnie nowy segment rynku i zyskało wielu nowych klientów. Co prawda Apple nie raportuje liczby sprzedanych urządzeń, ale nowy SE mógł przyczynić się do dobrych wyników finansowych w trakcie kryzysu spowodowanego koronawirusem. Konsumenci, którzy do tamtej pory korzystali z kilkuletnich modeli i planowali wymianę swojego telefonu, a kryzys nadwyrężył ich budżet, mogli odetchnąć z ulgą, ponieważ za mniej więcej 400 dolarów mogli nabyć smartfona z naj-

nowszym procesorem, który gwarantuje długi cykl życia urządzenia. Drugi w cenniku iPhone 11 był wówczas o około 50% droższy.

Kolejnym wydarzeniem, które odbyło się zgodnie z corocznym harmonogramem, ale w zupełnie nowej formie, była konferencja WWDC. Było to pierwsze organizowane przez Apple wydarzenie, które w całości odbyło się online. Na konferencji nie przedstawiono żadnego nowego urządzenia. Skupiono się na oprogramowaniu. Zaprezentowano systemy iOS 14, iPadOS 14, macOS Big Sur, tvOS 14 i watchOS 7, ale patrząc z perspektywy czasu, nie było w tym nic nadzwyczajnego. Firma co roku prezentuje nowe wersje systemów i wprowadza przy tej okazji wiele nowych funkcji. Tym, co wywołało olbrzymią sensację, była zapowiedź przejścia na procesory o architekturze ARM w komputerach Mac. Przejście ma trwać dwa lata. Podczas konferencji zapowiedziano, że pierwsze komputery Mac z procesorami ARM wprowadzone zostaną na rynek do końca 2020 roku, a wszystkie modele komputerów otrzymają procesory marki Apple w ciągu najbliższych dwóch lat. Wiemy już, że pierwsza część obietnicy została spełniona.

> iPad Air mocno zbliżył się do iPada Pro, a ten ostatni porównywany był do MacBooka Air.

Pierwsza niemal pełnoprawna konferencja produktowa odbyła się we wrześniu. Ta również odbyła się online. Zaprezentowano dwa modele zegarków Apple Watch - Series 6 oraz SE. Oba wyglądem nie różnią się od ubiegłorocznego modelu. Pierwszy z wymienionych został wyposażony w kolejne funkcje mierzące parametry życiowe oraz nowy układ S6. Series 6 posiada czujnik mierzący nasycenie tlenem krwi. Zegarek serii SE, podobnie jak tak samo nazwany iPhone, to kolejna odpowiedź na kryzys wywołany epidemią koronawirusa. Smartwatch został wyposażony w niemal te same komponenty co Series 5. Różnicą jest brak możliwości monitorowania pracy serca za pomocą badania EKG i wspomnianego pulsoksymestru, który jest nowością w Series 6, oraz cena. SE to najtańszy model Apple Watcha w historii, który w dniu premiery kosztował 1299 zł.

Podczas tego samego wydarzenia pojawiły się także dwa modele iPadów. iPad 8. generacji skierowany jest przede wszystkim do sektora edukacyjnego. Główną zmianą jest procesor i wsparcie dla rysika Apple Pencil. Tym razem zastosowano czip A12, który jest znacznie wydajniejszy niż A10 w przypadku poprzednika. W nowym iPadzie Air usunięto przycisk Home, a jego bryła przypomina iPady serii Pro. Tablet wyposażony został także w najnowszy procesor A14 Bionic. Wielu nazwało nowego Aira iPadem semi-Pro. Apple znów nieco namieszało. iPad Air mocno zbliżył się do iPada Pro, a ten ostatni porównywany był do MacBooka Air.

W kolejnych miesiącach emocji było coraz więcej. W październiku zaprezentowano głośnik HomePod mini oraz iPhone'y serii 12. Pierwsze z wymienionych urządzeń zaskoczyło przede wszystkim ceną. Głośnik wyceniono na 99 dolarów. To mniej niż ładowarka MagSafe Duo, która kosztuje 129 dolarów. Głośnik zebrał dobre recenzje. Jakość odtwarzanego dźwięku zaskoczyła recenzentów. Nowe iPhone'y są jak zwykle pod każdym względem lepsze od poprzedników. W tym roku po raz pierwszy zaprezentowano aż cztery modele. Wszystkie wyposażone zostały w ekran typu

OLED, nawet te najtańsze. To znaczna różnica w porównaniu z ubiegłorocznymi modelami, w których taki wyświetlacz oferowała tylko seria Pro. Wpływ epidemii widać także w nowej serii iPhone'ów. To model mini, który poza wielkością i tylko nieco gorszym aparatem nie różni się od pozostałych modeli tej serii. Inna jest jednak jego cena. W Polsce zapłacić trzeba za niego 3599 zł, ale należy wziąć pod uwagę, że naszpikowany jest on najnowszymi rozwiązaniami technologicznymi, niemal tymi samymi, co w przypadku iPhone'a 12 Pro Max, za którego zapłacić trzeba 5699 zł.

> Poza wydajnością, nowe procesory gwarantują także znacznie dłuższy w porównaniu z poprzednią generacją czas pracy na baterii. W praktyce wzrost wynosi 150-200%, co pozwala zapomnieć o ładowarce na dwa lub trzy dni...

Wreszcie nadszedł listopad, kiedy to Apple postanowiło spełnić swoje obietnice z czerwcowej konferencji WWDC. Zaprezentowano komputery Mac wyposażone w procesor M1. Ich ceny nie uległy znacznej zmianie w stosunku do poprzedniej generacji, a wydajność powala. Do tej pory przeprowadzono już wiele testów, które wskazują, że nowe Maki są około 3-4 razy bardziej wydajne od poprzedników. Problemem jest jedynie kompatybilność i brak dostępności niektórych aplikacji dla nowej platformy. Są to jednak problemy tymczasowe, które zostaną rozwiązane przez deweloperów w najbliższym możliwym czasie. Poza wydajnością, nowe procesory gwarantują także znacznie dłuższy w porównaniu z poprzednią generacją czas pracy na baterii. W praktyce wzrost wynosi 150-200%, co pozwala zapomnieć o ładowarce na dwa lub trzy dni przy mniej intensywnym korzystaniu z komputera.

Mimo wielu problemów, z którymi borykała się firma Apple, konsumenci rok 2020 uznać mogą za udany. Pojawiło się kilka urządzeń z niższej półki cenowej, będących odpowiedzią na panujący kryzys, który dał się we znaki wielu portfelom. Co więcej, dzięki nim Apple zyskało także wielu nowych klientów, którzy do tej pory nie mogli pozwolić sobie na zakup urządzeń marki Apple ze względu na ich wysoką cenę. Bardzo emocjonująca była także końcówka roku. Maki z procesorem M1 przewróciły branżę komputerów do góry nogami. Wydajność i czas pracy, które oferują za swoją cenę, są póki co nieosiągalne dla konkurencji. Należy jednak pamiętać o początkowych problemach z ograniczeniami, jakie nakłada nowa platforma.

Najciekawsze premiery gier w App Store: podsumowanie roku 2020

Marek Gawryłowicz

Rok 2020 był ciekawym okresem dla całego rynku gier mobilnych. Pandemia COVID-19 i związana z nią społeczna izolacja sprawiły, że wiele osób zaczęło częściej i dłużej grać na swoich smartfonach, co jeszcze bardziej przyśpieszyło tę i tak już całkiem prężnie rozwijającą się branżę. Największego „kopa" dostały rzecz jasna casualowe gry typu freemium, które jeszcze bardziej umocniły swoją dominującą pozycję w sklepach z aplikacjami. Raporty analityków z takich firm jak App Annie i Sensor Tower wskazują jednak wyraźnie, że twórcy innych rodzajów gier również odczuli pozytywne skutki większego zainteresowania graczy.

Niestety, wzrostowi zainteresowania grami mobilnymi nie towarzyszył zauważalny wzrost liczby nowych interesujących produkcji, które pojawiły się w minionym roku w App Store. Rzekłbym nawet, że 2020 był pod tym względem dość ubogi, nie oferując nam zbyt wielu pozytywnych zaskoczeń, nowych głośnych hitów czy długo wyczekiwanych premier. Rok ten upłynął raczej pod znakiem powtórek, kontynuacji i odświeżanych pomysłów, o czym najdobitniej świadczy fakt, iż nagrodę dla najlepszej gry mobilnej na The Game Awards 2020 zgarnął tytuł z 2018 roku (i, co gorsza, nie był on jedyną nominowaną w tej kategorii produkcją starszą niż dwanaście miesięcy). Może to być oczywiście efekt pandemii, bo choć branża jako całość na niej zyskała, to jednak deweloperzy również musieli mierzyć się z wirusem, kwarantannami i wszelkimi innymi niedogodnościami obecnej sytuacji, co mogło odbić sięźnegatywnie na ich produktywności i opóźnić prace nad wieloma projektami. Mniejsza liczba nowych, oryginalnych tytułów publikowanych w App Store może też wynikać z tego, iż wielu deweloperów postanowiło w tym roku spróbować swoich sił w Apple Arcade, gdzie rzeczywiście pojawiło się kilka ciekawych nowości. Oczywiście wszystkie te moje narzekania nie oznaczają, że w 2020 roku w App Store w ogóle nie pojawiły się żadne godne uwagi gry. Wprost przeciwnie, było ich całkiem sporo, tyle że większość z nich to porty, remaki i innego rodzaju przeróbki znanych nam już wcześniej produkcji. Poniżej znajdziecie subiektywny przegląd najciekawszych z nich.

XCOM 2

Pierwsza gra z serii „XCOM” miała swoją premierę w 1997 roku. Według pierwotnych założeń miała ona być kontynuacją szalenie popularnego „Laser Squad”, jednak twórcy zdecydowali się przekształcić ją w zupełnie odrębną produkcję, dając początek marce, która ponad dwadzieścia lat później nadal cieszy się renomą wśród fanów gier strategicznych. W minionym roku w App Store pojawiła się jedna z jej najnowszych odsłon, „XCOM 2” (wbrew temu, co sugeruje tytuł, jest to już dziewiąta część serii), będąca prawdopodobnie najlepszą turową strategią, jaka trafiła w tym roku na urządzenia z iOS.

„XCOM 2” to rozbudowana gra strategiczna, w której przejmujemy dowodzenie nad partyzancką organizacją próbującą oswobodzić Ziemię spod panowania najeźdźców z kosmosu. Esencję rozgrywki stanowią tu generowane proceduralnie misje, w których kierujemy niewielkimi oddziałami agentów walczących z siłami wroga. Starcia toczone są w turach, i mimo iż mechanika rozgrywki jest dość prosta i intuicyjna (większość agentów może wykonać w trakcie swojej tury maksymalnie dwie akcje, a przeciwnik porusza się dopiero, gdy wykorzystamy wszystkie dostępne nam w danej turze ruchy), to jednak oferuje sporo strategicznej głębi. W przerwach między kolejnymi zadaniami przyjdzie nam też zarządzać naszym ruchem oporu, rekrutując i trenując agentów, produkując dla nich wyposażenie oraz opracowując nowe technologie mające pomóc w walce z obcymi.

Pobierz z App Store

Genshin Impact

Gra „Genshin Impact” wzbudziła wokół siebie sporo kontrowersji jeszcze na długo przed oficjalną premierą. Jej twórcy nie próbowali bowiem specjalnie ukrywać inspiracji popularną grą „The Legend of Zelda: Breath of the Wild”, a wręcz przeciwnie - robili wszystko, by dać do zrozumienia, że ich najnowsza produkcja będzie bardzo podobna do hitu Nintendo, ale dostępna na smartfonach i to za darmo. „Genshin Impact” już na starcie miało więc przypiętą łatkę taniej podróbki. Tym większe było więc zdziwienie, gdy po premierze oka-

zało się, że chociaż inspirację ostatnią „Zeldą" są tu rzeczywiście mocno wyczuwalne, to jednak tytuł ten jest zdecydowanie czymś więcej niż zwykłą kopią.

„Genshin Impact" to gra action-RPG rozgrywająca się w otwartym świecie wypełnionym po brzegi sekretami do odkrycia, skarbami do zdobycia i wrogami do pokonania. Znajdziemy w niej całkiem ciekawy system walki, zaprojektowany w taki sposób, by zachęcać graczy do eksperymentowania z różnymi składami drużyny. W grze znajdziemy ponad dwudziestu grywalnych bohaterów, różniących się między sobą statystykami, zdolnościami i przynależnością do jednego z żywiołów. Mimo iż możemy kierować tylko jedną postacią, zawsze mamy możliwość szybkiego przełączania się między czterema członkami drużyny. Kluczem do sukcesu jest tu więc odpowiednie dobranie tej czwórki, tak by ich umiejętności i żywioły się nawzajem uzupełniały. W „Genshin Impact" znajdziemy też elementy charakterystyczne dla produkcji typu freemium, na czele z opcjonalnymi płatnymi loteriami, w których można wygrać m.in. rzadkie postacie i przedmioty, jednak nie są one tak nachalne i denerwujące jak w wielu innych grach tego typu. Zdecydowaną większość oferowanej przez grę zawartości można odkryć bez wydawania pieniędzy, co – biorąc pod uwagę jej wysoką jakość i poziom dopracowania – jest naprawdę pozytywnym zaskoczeniem.

Pobierz z App Store

League of Legends: Wild Rift

Gra „League of Legends" jeszcze całkiem niedawno była nie tylko najpopularniejszą grą na PC, ale też największym na świecie eSportem. Teraz, gdy jej popularność zaczęła już trochę przygasać, studio Riot Games zdecydowało się wreszcie przygotować jej nową wersję przeznaczoną na urządzenia mobilne i konsole. „League of Legends: Wild Rift" nie miało wprawdzie jeszcze oficjalnej światowej premiery, jednak w Polsce i w większości innych europejskich krajów ruszyły już otwarte testy wersji beta, w których mogą brać udział również użytkownicy iOS.

„Wild Rift", podobnie jak oryginalne „League of Legends", to sieciowa gra typu MOBA, polegająca na starciach dwóch pięcioosobowych drużyn próbujących przedrzeć się do wrogiego obozu i zniszczyć znajdujący się tam kryształ. Gracze mogą wybierać spośród wielu postaci, różniących się między sobą statystykami i zdolnościami specjalnymi. W „Wild Rift" niektóre elementy gry zostały jednak zmodyfikowane w taki sposób, by przyśpieszyć i uprościć rozgrywkę, przystosowując ją do specyfiki urządzeń mobilnych. Kluczowe zmiany w stosunku do pierwowzoru to mniejsza mapa, system sterowania wykorzystujący wirtualny joystick (gra ma w przyszłości trafić również na konsole) oraz zmiana sposobu działania niektórych specjalnych umiejętności poszczególnych postaci, tak by korzystanie z nich nie wymagało od graczy tak dużej precyzji, jak ma to miejsce w obsługiwanej myszką wersji na PC. W efekcie otrzymujemy grę nieco bardziej przyjazną dla „niedzielnych" graczy, ale nadal mającą sporo do zaoferowania osobom lubiącym zagłębiać się we wszelkie niuanse tego typu rozgrywki.

Pobierz z App Store

Slay the Spire

„Slay the Spire” to dość nietypowa gra łącząca w sobie elementy karcianki i roguelike. Wcielamy się tu w bohatera samotnie przemierzającego kolejne piętra tajemniczej wieży, by zmierzyć się z monstrum mieszkającym na jej szczycie. Żeby się tam dostać, musi on jednak wcześniej pokonać cały szereg pomniejszych przeciwników. Walka rozgrywana jest tutaj za pomocą kart reprezentujących różne ataki, czary i zdolności kierowanej przez nas postaci. Mimo iż początkowo mechanika rozgrywki może wydawać się stosunkowo prosta, to jednak gdy odblokujemy trochę więcej kart i napotkamy na swojej drodze bardziej wymagających przeciwników, gra zaczyna pokazywać swoje prawdziwe, trudne i wymagające oblicze. Co więcej, nawet jeśli po wielu zakończonych porażką podejściach w końcu uda nam się wypracować strategię zapewniającą lepsze rezultaty, gra została zaprojektowana tak, by uniemożliwić nam powielanie jej przy każdej kolejnej rozgrywce.

W odróżnieniu od większości cyfrowych karcianek, które pozwalają nam przed rozpoczęciem gry zbudować własną talię z wszystkich kart znajdujących się w naszej kolekcji, w „Slay the Spire” startujemy zawsze od zera z określonym zestawem kart właściwych dla wybranej przez nas postaci, który rozbudowujemy w trakcie rozgrywki, dodając do niego karty zdobywane np. za pokonanie kolejnych przeciwników. Dodatkowo w trakcie eksplorowania wieży możemy znaleźć też różnego rodzaju przedmioty, potrafiące zmieniać statystyki naszej postaci, zachowanie niektórych kart lub nawet podstawowe zasady rozgrywki. Każde kolejne podejście do gry wymaga więc dostosowywania strategii na bieżąco, w zależności od tego, jakie karty i przedmioty udało nam się tym razem zdobyć.

Pobierz z App Store

Star Wars: Knights of the Old Republic II

Wiele gier osadzonych w uniwersum Gwiezdnych Wojen oferuje dość przeciętną grywalność i jakość wykonania, nadrabiając te braki znaną marką. Do tego grona na szczęście nie zaliczają się obie części serii „Knights of the Old Republic”, które nawet bez całej „gwiezdnowojennej” otoczki byłyby po prostu naprawdę dobrymi grami RPG. Nagłe i niezapowiedziane pojawienie się KOTOR II w App Store było więc bardzo przyjemną niespodzianką nie tylko dla fanów sagi George'a Lucasa, ale też dla wszystkich lubiących komputerowe gry fabularne w starym stylu.

Akcja gry „Knights of the Old Republic II” toczy się na kilka tysięcy lat przed wydarzeniami przedstawionymi w filmach, w okresie, w którym rycerze Jedi zostali niemal doszczętnie wytępieni przez Sithów. Gracz wciela się w byłego członka zakonu wyrzuconego za zdradę, który jako jeden z ostatnich ocalałych Jedi musi pomóc swoim dawnym mistrzom w przywróceniu równowagi w galaktyce. Mimo iż oprawa graficzna gry nie zestarzała się zbyt dobrze, to jednak nadrabia ona fabułą i mechaniką, które w tym gatunku są znacznie ważniejsze niż wygląd. Warto też zaznaczyć, że chociaż w trakcie rozgrywki pojawiają się liczne nawiązania do pierwszej części, to jednak jej znajomość nie jest niezbędna do czerpania przyjemności z gry, gdyż KOTOR II opowiada odrębną historię.

Pobierz z App Store

Legends of Runeterra

Studio Riot Games zbudowało swój sukces na jednej grze - wspomnianej już wcześniej „League of Legends” - i przez wiele lat była to jedyna pozycja w ich katalogu. Ostatnio jednak postanowili oni wreszcie powiększyć swoje portfolio o kolejne tytuły. Jednym z najciekawszych z nich jest „Legends of Runeterra” - cyfrowa karcianka kolekcjonerska osadzona w świecie znanym z LoL-a. Mimo iż gra ta raczej nie zdetronizuje niekwestionowanych liderów gatunku, czyli „Magic: The Gathering” i „Hearthstone”, to jednak stanowi dla nich całkiem ciekawą alternatywę, która może przypaść do gustu osobom znudzonym wspomnianymi tytułami lub po prostu chcącym spróbować czegoś nowego.

„Legends of Runeterra” wyraźnie czerpie inspiracje z obu wspomnianych gier, próbując znaleźć złoty środek między złożonością MtG i prostotą „Hearthstone”. W rozgrywce bierze udział dwóch graczy korzystających z samodzielnie złożonych talii, a wygrywa ten, któremu jako pierwszemu uda się obniżyć punkty życia przeciwnika do zera. Zawodnicy wykonują swoje ruchy na przemian, mogąc odpowiadać natychmiast na działania przeciwnika. Rozgrywka jest całkiem szybka i dynamiczna, przynajmniej jak na ten gatunek, dzięki czemu świetnie sprawdza się na urządzeniach mobilnych. Twórcy wyraźnie postarali się też o to, by zminimalizować losowość, co widać zarówno w zasadach, jak i projekcie samych kart.

Pobierz z App Store

Castlevania: Symphony of the night

„Castlevania” to kultowa seria platformówek, której korzenie sięgają czasów panowania konsol 8-bitowych. Wydana w 1997 roku dziesiąta część, nosząca podtytuł „Symphony of the Night”, powszechnie uznawana jest dziś za grę przełomową, odpowiedzialną do spółki z „Super Metroid” za uformowanie się nowego podgatunku platformówek znanego jako metroidvania. W minionym roku tytuł ten dość niespodziewanie pojawił się w App Store, dając graczom świetną okazję do odświeżenia go lub zapoznania się z nim po raz pierwszy.

„Castlevania: Symphony of the Night” to dwuwymiarowa platformówka, w której wcielamy się w Alucarda - syna słynnego hrabiego Draculi, przemierzającego pełną niebezpieczeństw posiadłość należącą niegdyś do jego ojca. Gracz może tu swobodnie eksplorować zamek, pokonując kolejne pomieszczenia w wybranej przez siebie kolejności (choć dostęp do niektórych z nich wymaga wcześniejszego zdobycia określonych przedmiotów lub umiejętności), co w latach dziewięćdziesiątych było wciąż rzadko spotykanym odstępstwem od typowego dla platformówek sztywnego podziału na następujące po sobie poziomy (nieliniowa eksploracja świata gry jest właśnie główną cechą wspólną wszystkich metroidvanii). „Symphony of the Night” posiada też elementy RPG - możliwość zdobywania kolejnych poziomów doświadczenia i rozwijania statystyk kierowanej przez nas postaci - co również nie było wcześniej zbyt często spotykane w grach tego typu.

Pobierz z App Store

Bloodstained: Ritual of the Night

W 2014 roku Koji Igarashi, twórca opisywanej wcześniej „Symphony of the Night", odszedł z Konami i założył własne studio. Za namową fanów postanowił powrócić do korzeni i stworzyć kolejną grę w stylu swojego największego hitu. Tak powstało „Bloodstained: Ritual of the Night", będące duchowym spadkobiercą „Symphony of the Night" i innych klasycznych odsłon serii „Castlevania". Projekt został sfinansowany przez fanów za pośrednictwem platformy Kickstarter, gdzie okazał się ogromnym sukcesem. Mimo iż twórcy potrzebowali „zaledwie" 500 tysięcy dolarów na jego realizację, już pierwszego dnia wpłacono ponad 1,5 miliona dolarów, zaś finalnie zebrano ponad 5,5 miliona.

„Bloodstained: Ritual of the Night" pod wieloma względami przypomina grę „Castlevania: Symphony of the Night". Tutaj również znajdziemy mix platformowej gry akcji z elementami RPG, rozgrywający się na obszernej, rozbudowanej mapie, której poszczególne fragmenty gracz może eksplorować w dowolnej kolejności. Stylistyka oprawy wizualnej, projekt lokacji i tło fabularne gry również czerpią pełnymi garściami inspiracje z poprzednich dzieł Igarashiego. Akcja „Bloodstained: Ritual of the Night" rozgrywa się w opanowanej przez demony osiemnastowiecznej Anglii. Wcielamy się w Miriam, obdarzoną magicznymi mocami dziewczynę poszukującą sposobu na pozbycie się sił nieczystych atakujących kraj, a przy okazji zdjęcie klątwy powoli zmieniającej jej ciało w kamień. Szybko okazuje się, że źródło wszelkich problemów kryje się gdzieś wewnątrz posępnego, gotyckiego zamczyska, którego komnaty będziemy musieli zbadać.

Pobierz z App Store

Wojna krwi: Wiedźmińskie opowieści

„Wojna krwi: Wiedźmińskie opowieści" według pierwotnych założeń autorów miała być dodatkiem do kolekcjonerskiej karcianki „Gwint", dodającym do niej kampanię fabularną dla jednego gracza. Projekt szybko jednak rozrósł się tak bardzo, że postanowiono przekształcić go w samodzielną grę. W efekcie powstała całkiem ciekawa produkcja łącząca elementy karcianki, przygodówki i RPG, której fabuła luźno nawiązuje do popularnej serii gier komputerowych o przygodach wiedźmina Geralta.

Akcja „Wojny krwi" rozgrywa się przed wydarzeniami przedstawionymi we wspomnianej trylogii. Główną bohaterką gry jest królowa Meve, prowadząca partyzancką wojnę z cesarstwem Nilfgaardu z pomocą swojej niewielkiej armii (reprezentowanej przez naszą talię kart). W trakcie gry oprócz prowadzenia mniejszych i większych bitew (rozgrywanych oczywiście za pomocą kart) przyjdzie nam też eksplorować świat, rozmawiać z napotkanymi postaciami i podejmować różnego rodzaju decyzje, mogące mieć wpływ na to, jak rozwinie się fabuła.

Pobierz z App Store

If Found...

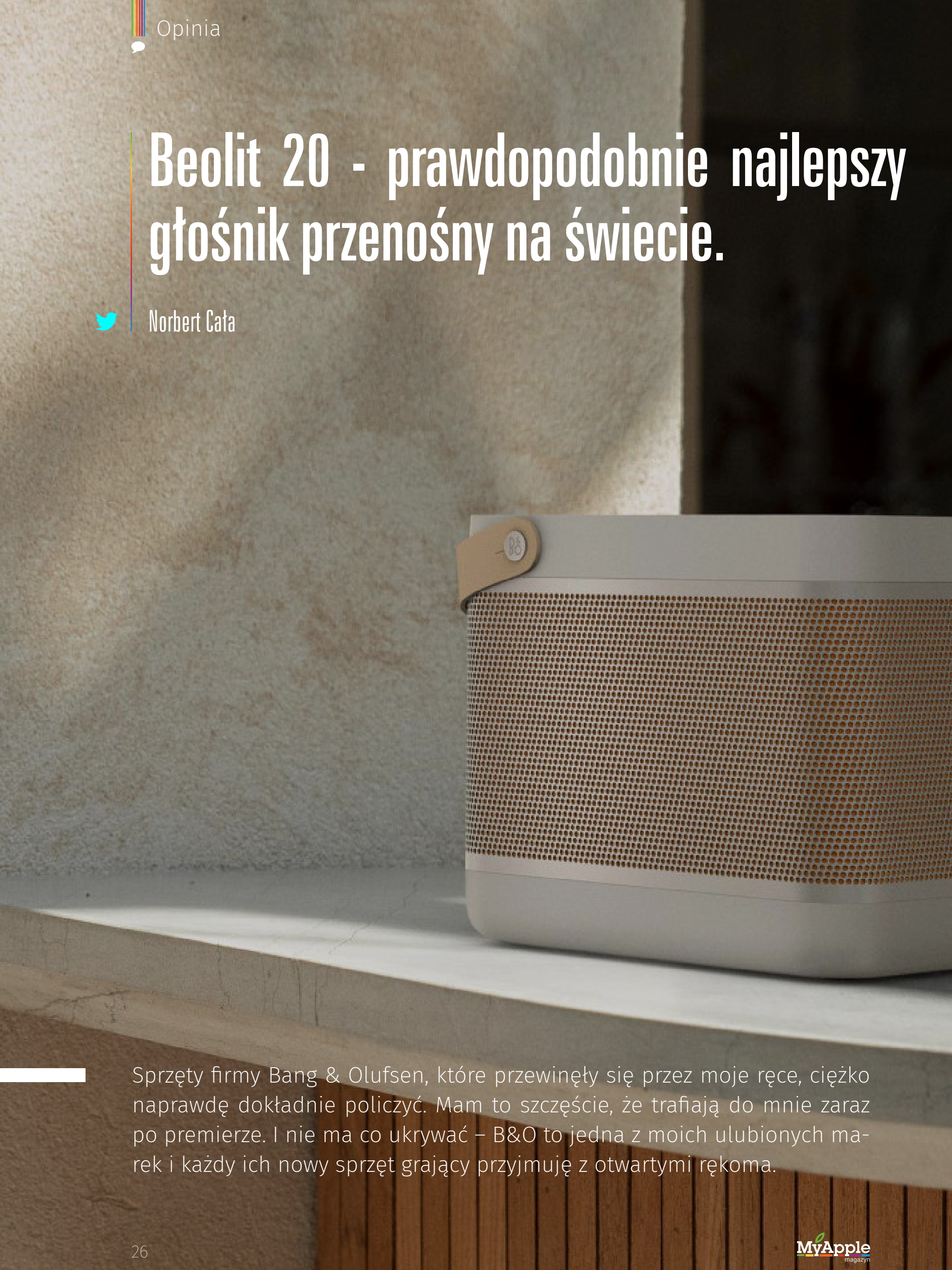
Annapurna Interactive to amerykański wydawca gier komputerowych specjalizujący się w nietypowych produkcjach o bardzo artystycznym charakterze. W ich katalogu wydawniczym możemy znaleźć takie tytuły jak „Journey", „Florence", „Gorogoa", „Gone Home" czy „What Remains of Edith Finch". Jedną z ciekawszych i mniej typowych produkcji wypuszczonych przez nich w tym roku jest „If Found...".

„If Found..." nie jest grą w klasycznym rozumieniu tego słowa, a raczej czymś w stylu interaktywnego opowiadania z bardzo nietypową formą narracji. Fabułę poznajemy tu, wymazując gumką do ścierania kolejne zapiski z pamiętnika głównej bohaterki. Ta prosta czynność prowadzi nas przez jej wspomnienia, pokazywane często w naprawdę interesujący sposób, które razem tworzą zaskakująco wciągającą, słodko-gorzką historię o poszukiwaniu własnej tożsamości i relacjach międzyludzkich. Nie jest to z pewnością tytuł dla każdego, ale jeśli ktoś lubi tego typu artystyczne eksperymenty, powinien się nim zainteresować.

Pobierz z App Store

Beolit 20 - prawdopodobnie najlepszy głośnik przenośny na świecie.

Norbert Cała



Sprzęty firmy Bang & Olufsen, które przewinęły się przez moje ręce, ciężko naprawdę dokładnie policzyć. Mam to szczęście, że trafiają do mnie zaraz po premierze. I nie ma co ukrywać – B&O to jedna z moich ulubionych marek i każdy ich nowy sprzęt grający przyjmuję z otwartymi rękoma.

Tym razem w moje testerskie ręce trafił głośnik, który jest klasyką sam dla siebie. Niby totalna nowość Beolit 20, ale gdy na niego spojrzycie, a znacie choć odrobinę produkty Banga, to na pewno od razu zapali się Wam w głowie czerwona lampka. Jaka to nowość??? W sumie to będziecie mieli rację, bo Beolit 20 wygląda zupełnie identycznie jak Beolit 12, który ma już dziewięć lat. Po 12 pojawiła się 15, potem 17, a teraz mamy najnowszą inkarnację - dwudziestkę.

W tym miejscu warto się na sekundę zatrzymać też przy genezie nazwy Beolit. W roku 1939 Bang & Olufsen wypuścił na rynek pierwszy odbiornik radiowy wykonany z bakelitu – i wtedy właśnie pierwszy raz w przedrostku pojawiło się kultowe „Beo".

> Nieco inny w stosunku do poprzedników jest też układ oczek w siatce, która pokrywa głośnik. Zmiana subtelna, ale dająca ponad 40% większą transparentność dla dźwięku...

Wracając do bohatera dzisiejszego testu – niesamowity jest fakt, że B&O postanowił po dziewięciu latach od premiery 12 pozostawić bryłę w niezmienionym kształcie. Jak pewni muszą być swojej konstrukcji, jak akustycznie dobrą skrzynią musiała być 12, że zadecydowali pozostawić ją bez zmian przez cztery generacje. W tym momencie nasuwa mi się bardzo samochodowe porównanie do Porsche 911, które przez lata się zmieniało, ale pozostało praktycznie takie samo. W sumie to inżynierowie B&O poszli nawet dalej, bo 911 jednak się zmieniło zewnętrznie, a Beolity 12, 15, 17 pozostają zewnętrznie prawie identyczne - znów porównanie motoryzacyjne - całkiem jak Łada Niva, produkowana od 1977 (dobry rocznik) do dziś.

Kształt Beolita 20 jest prosty, elegancki i niezwykle praktyczny – to wszystko zawdzięczamy Cecilie Manz. Duńska, wielokrotnie nagradzana dizajnerka, o której mówi się w trzech słowach: minimalizm, prostota i piękno. Domeną jej projektów jest funkcjonalność, i to też odzwierciedla ten głośnik.

Jednym przypomina kuferek, innym kosmetyczkę, niektórym menażkę, a jeszcze innym cegłę z paskiem do przenoszenia. Jeśli chodzi o zmiany zewnętrzne na przestrzeni generacji, to jest ich ekstremalnie mało. Głośnik otrzymał nowe kolory – Grey Mist, który na siatce maskującej ma przebłyski koloru różowego, oraz Black Anthracite z akcentami granatowymi. Nieco inny w stosunku do poprzedników jest też układ oczek w siatce, która pokrywa głośnik. Zmiana subtelna, ale dająca ponad 40% większą transparentność dla dźwięku niż we wcześniejszych generacjach. Oprócz tego przyciski w górnej części są ukryte pod gumowaną pokrywą, a nie jak u poprzedników umieszczone oddzielnie. Dzięki temu głośnik jest jeszcze lepiej zabezpieczony przed warunkami atmosferycznymi. Tuż obok mamy inną nowość, ładowarkę bezprzewodową (Qi) do telefonu. Na górze każdej ze wcześniejszych generacji tego głośnika była półeczka na odłożenie np. telefonu, z którego leci muzyka. W tej generacji odłożony tam telefon ładuje się bezprzewodowo. Było to oczywiste, że tak powinno być. Nie wiem, dlaczego zrobiono to dopiero teraz.

Większe zmiany na przestrzeni tych generacji zaszły w środku oraz w systemach, które w ciągu tych dziewięciu lat, dzięki idącej do przodu technologii, pozwoliły jeszcze ulepszyć ten rewelacyjny głośnik. I choć kształtem ciągle

przypomina dużą cegłę, to w środku mamy dużo zmian, nawet w stosunku do Beolita 17, nie wspominając już o 12. Beolit 12 był doskonały, ale jak się okazuje, nie ma takiego rekordu, którego nie można pobić. Bang & Olufsen w tej niedużej skrzyni zastosował system dźwięku wielokierunkowego Tru360, który działa. Raczej sceptycznie podchodzę do różnorakich sposobów dziwnego umieszczania głośników, które rzekomo mają znacząco poprawić dźwięk. Jednak B&O w tej dziedzinie można zaufać, przecież to oni stworzyli wiele konstrukcji o najdziwniejszych kształtach, które – jak się okazywało – grały świetnie. W Beolicie 20 układ przetworników jest dość skomplikowany, w obudowie mamy trzy 1,5-calowe przetworniki pełnozakresowe, 5,5-calowy szerokopasmowy niskotonowy i dwa 4-calowe pasywne radiatory basowe. Muzykę z telefonu prześlemy oczywiście bezprzewodowo przez Bluetooth 4.2, ale jeśli mamy iPoda, to zawsze możemy go podpiąć za pomocą kabelka.

> Delikatne i aksamitne tony wysokie oraz naprawdę rozbudowany dół. W sumie prawie głośnik idealny do każdego rodzaju muzyki, a na pewno dla kogoś, kto kocha soul, jazz, rap, blues.

Gdziekolwiek by nie postawić Beolita, to dźwięk nie traci na jakości. Niestraszne mu są zakamarki i poziom, na jakim stoi, ten system radzi sobie z każdą sytuacją. Najlepsze w nim jest to, że gdziekolwiek się ustawimy, to dźwięk słyszymy dokładnie tak samo. Dźwięk zaś, jaki wydobywa się z Beolita 20, jest doprawdy fantastyczny. Bardzo ciepły, megawyraźny środek pełny szczegółów. Delikatne i aksamitne tony wysokie oraz naprawdę rozbudowany dół. W sumie prawie głośnik idealny do każdego rodzaju muzyki, a na pewno dla kogoś, kto kocha soul, jazz, rap, blues. Jeśli mamy zaś dwa Beolity 20, to możemy je połączyć w tryb Stereo. Ciekawostką jest to, że w parze stereo może być też użyty Beolit 17.

Teraz zaś najlepsze – ten głośnik, o którego dźwięku piszę w takich superlatywach, to konstrukcja przenośna. Moim zdaniem zdecydowanie najlepsza na rynku. Szczególnie że w najnowszej wersji wymieniono baterię na jeszcze większą. W Beolicie 20 jest ona 30% większa niż w poprzedniku i pozwoli nawet na ponad 30 godzin niegłośnego słuchania muzyki. Ładowanie odbywa się za pomocą kabla USB-C.

Oczywiście to, że jest to konstrukcja przenośna, nie wyklucza używania w pomieszczeniu. Bez problemu posłuży jako główny głośnik dla całkiem dużego pomieszczenia, szczególnie sparowany w trybie Stereo z drugim.

Oczywiście to wszystko musi kosztować – 2299 zł. Z jednej strony to drogo, z drugiej wcale nie. W tej cenie dostajemy doskonały głośnik, który możemy w każdej chwili zabrać ze sobą wszędzie tam, gdzie chcemy. Jestem w nim trochę zakochany i cenię sobie to, że mogę go używać wszędzie.

JCPAL Tofino Messenger - Profesjonalna torba na laptopa - 13"

Krystian Kozerawski

Nasze laptopy, a już zwłaszcza drogie przecież MacBooki, warto zabezpieczać podczas podróży. Przydają się tutaj zarówno pokrowce, jak i torby. Najlepiej jednak zdecydować się na rozwiązanie uniwersalne znanej dobrze użytkownikom produktów Apple marki JCPAL - uniwersalną torbę i pokrowiec na laptopa JCPAL Tofino Messenger.

Akcesorium przeznaczone jest do przenoszenia i ochrony laptopów z ekranem o przekątnej wynoszącej do 13,5" (maksymalny wymiar przenoszonego komputera to 310 x 220 x 15 mm) i wykonane jest z wodoodpornego materiału. Ma miękko wyścielane wnętrze, dzięki czemu zabezpiecza komputer przed uderzeniami i związanymi z tym uszkodzeniami mechanicznymi. W środku znalazły się także kieszenie na akcesoria. Na zewnątrz umieszczono zaś łatwo dostępną kieszeń zewnętrzną oraz rączkę i uchwyty na pasek (w zestawie) do wygodnego przenoszenia.

Torba dostępna jest w dwóch wariantach kolorystycznych: niebieskim ze świetnie komponującymi się z tym kolorem szarymi detalami i paskiem oraz w czarnym.

Profesjonalna torba na laptopa JCPAL Tofino Messenger - niebieska - w sklepie Zadbane Gadżety w cenie 199 zł.

Profesjonalna torba na laptopa JCPAL Tofino Messenger - czarna - w sklepie Zadbane Gadżety w cenie 199 zł.

New HyperDrive DUO 7-in-2 4K 60Hz – USB-C Hub for MacBook Pro / Air

Krystian Kozerawski

USB-C to bez wątpienia standard zdecydowanie bardziej uniwersalny i wydajny od starszego USB typu A. Ten ostatni jednak jeszcze długo będzie z nami. Miną lata, zanim pozbędziemy się wszystkich starszych pendrive'ów, zewnętrznych dysków czy innych urządzeń, które wciąż korzystają z portu starszego typu. Dodać do tego monitory i projektory korzystające z portu HDMI, karty pamięci, a szybko okaże się, że podstawowym akcesorium dla niemal każdego MacBooka to odpowiednia przejściówka. Wszystkie wspomniane porty znajdziemy w hubie USB-C HyperDrive Duo 7-in-2 4K 60Hz.

Przeznaczony jest on zarówno dla MacBooków Pro, jak i MacBooków Air, podłącza się go jednocześnie i bezpośrednio do dwóch portów USB-C. W komplecie znalazł się także specjalny uchwyt magnetyczny, pozwalający na usztywnienie huba przylegającego ściśle do korpusu komputera. Dzięki dołączonemu specjalnemu przedłużaczowi można podłączyć go także do każdego urządzenia wyposażonego tylko w jeden port USB-C, np. iPada Pro.

HyperDrive Duo 7-in-2 4K 60Hz posiada port HDMI wysyłający obraz w rozdzielczości 4K w 60 Hz. Dwa porty USB-C, w które jest wyposażony, obsługują funkcję Power Delivery oraz przesyłanie danych. Do dyspozycji użytkownika są także dwa porty USB-A Gbps oraz dwa gniazda kart pamięci - MicroSD i SD UHS-I.

Wszystko to zamknięte jest w aluminiowej obudowie w kolorze gwiezdnej szarości. Dzięki kolorowi i formie HyperDrive Duo 7-in-2 4K 60Hz świetnie komponuje się z MacBookami Pro i Air.

Hub HyperDrive Duo 7-in-2 4K 60Hz dostępny jest w sklepie Zadbane Gadżety w cenie 449 zł.

JCPal USB-C 10in1 Ultra Slim Dock

Krystian Kozerawski

.Czasem do naszego MacBooka z portami USB-C musimy podłączyć więcej niż jedno lub dwa urządzenia korzystające z portu USB-A. Nieraz też musimy podłączyć się do sieci kablem (by uzyskać wyższe prędkości niż przez WiFi) albo podłączyć stary monitor lub rzutnik wyposażony tylko w port VGA. W takim wypadku na ratunek przyjdzie nam hub JCPal USB-C 10in1 Ultra Slim Dock.

Faktycznie ten hub ze względu na swoją formę jest bardziej stacją dokującą i podstawką dla nowszych MacBooków. Ma on bowiem formę takiej właśnie podstawki umieszczanej pod tylną częścią podstawy, dzięki czemu komputer jest nieznacznie uniesiony, a ekran umieszczony wyżej, co poprawia ergonomię i wygodę pracy. Urządzenie podłącza się do MacBooka za pomocą wychodzącego z niego kabla USB-C.

W środku znalazły się trzy porty USB-A 3.1 pierwszej generacji, zapewniające szybkie połączenie dla wszystkich urządzeń peryferyjnych, port Gigabit Ethernet, port HDMI 4K, port VGA, a także czytnik kart microSD i SD oraz gniazdo USB-C PD 60W.

Wszystkie porty wyprowadzone są wygodnie na jednym z dłuższych boków, tak by po położeniu na tej stacji dokującej MacBooka skierowane były do tyłu. JCPal USB-C 10in1 Ultra Slim Dock dzięki swojej formie sprawdzi się na biurku w pracy stacjonarnej, a dzięki elastycznemu kablowi do połączenia go z komputerem śmiało można używać go także w trasie, układając obok komputera.

JCPal USB-C 10in1 Ultra Slim Dock dostępny jest w sklepie Zadbane Gadżety w cenie 599 zł

Bowers & Wilkins

NOWE **PX7 CARBON EDITION** SŁUCHAWKI BLUETOOTH Z ANC

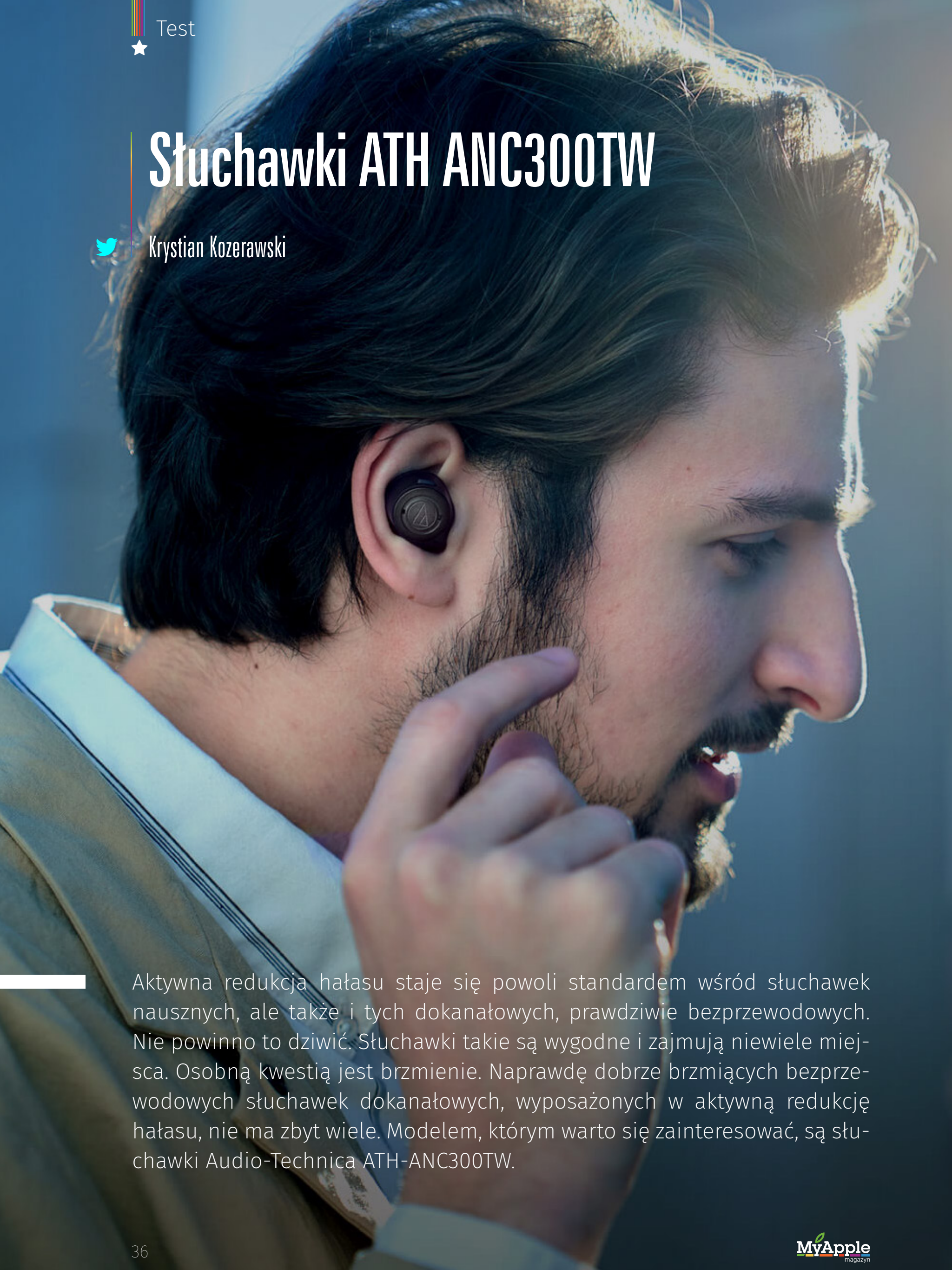
NAJCZYSTSZA FORMA MUZYKI

Gdziekolwiek jesteś, doświadczaj najwyższej muzycznej jakości. Bez względu na miejsce, w którym akurat się znajdujesz, pełne energii przetworniki oraz układ adaptacyjnej redukcji hałasu przeniosą cię wprost do serca twojej muzyki.

Salony firmowe Bowers & Wilkins: www.tophifi.pl

Słuchawki ATH ANC300TW

Krystian Kozerawski



Aktywna redukcja hałasu staje się powoli standardem wśród słuchawek nausznych, ale także i tych dokanałowych, prawdziwie bezprzewodowych. Nie powinno to dziwić. Słuchawki takie są wygodne i zajmują niewiele miejsca. Osobną kwestią jest brzmienie. Naprawdę dobrze brzmiących bezprzewodowych słuchawek dokanałowych, wyposażonych w aktywną redukcję hałasu, nie ma zbyt wiele. Modelem, którym warto się zainteresować, są słuchawki Audio-Technica ATH-ANC300TW.

To co na zewnątrz

Parafrazując opis konia z pierwszej polskiej encyklopedii, można powiedzieć, że jak wyglądają prawdziwie bezprzewodowe słuchawki dokanałowe, każdy widzi. Faktycznie forma niezależnie od producenta i półki cenowej jest zwykle podobna. Są więc dwie osobne słuchawki oraz etui do ich przechowywania, służące jednocześnie jako ładowarka i bank energii. Etui ładowane jest za pomocą portu USB-C (w komplecie znalazł się kabel USB-C). Ma ono dość spore rozmiary i ciekawy kształt. Dolna część wykonana jest z satynowo wykończonego tworzywa w kolorze ciemnogranatowym, z nadrukowanym w tym samym kolorze – ale odbijającym pod innym kątem światło – logo Audio-Techniki oraz trzema diodami wskaźnika naładowania baterii. Górna część – wieko – wykonana jest z tworzywa o miękkim i matowym wykończeniu w kolorze czarnym.

Same słuchawki posiadają korpusy o podobnym wykończeniu. Ich kształt zapewnia wygodne osadzenie ich w małżowinie usznej i wylocie przewodu słuchowego (kanału). Słuchawki są bardzo solidne, co nie powinno dziwić. Audio-Technica znana jest z dobrej jakości sprzętu.

> Każda ze słuchawek wyposażona jest też w układ aktywnej redukcji hałasu sterowany osobnym układem i korzystający ze znajdujących się w słuchawce dwóch wbudowanych mikrofonów.

Fabrycznie słuchawki posiadają nałożone silikonowe nakładki w rozmiarze M. W komplecie znalazły się także te w rozmiarach L, S i XS oraz para pianek Comply zapamiętujących kształt. Jest więc wszystko, co wymagający meloman potrzebuje do wygodnego korzystania ze słuchawek dokanałowych.

Podłączenie i praca

Pojemność akumulatorów umieszczonych w każdej ze słuchawek zapewnia około 4,5 godziny pracy przy pełnym ich naładowaniu. Z kolei bateria umieszczona w etui pozwala na kolejne trzy ich naładowania, a więc na dodatkowe 13,5 godziny pracy. W moim przypadku – w zależności od intensywności korzystania z nich – ładowałem je co dwa lub cztery dni.

W środku każdej ze słuchawek znalazł się 5,8-milimetrowy przetwornik z membraną powlekaną warstwą DNC. Każda ze słuchawek wyposażona jest też w układ aktywnej redukcji hałasu sterowany osobnym układem i korzystający ze znajdujących się w słuchawce dwóch wbudowanych mikrofonów. Układ aktywnej redukcji hałasu zapewnia trzy tryby pracy: samolot (airplane), w ruchu (on the go) oraz biuro/pracownia (office/study). Pierwszy redukuje przede wszystkim typowe niskie buczenie generowane przez silniki samolotu, drugi hałas i szum uliczny, a trzeci typowy

szum biurowy. Aktywacja ANC i wybór trybu dokonywany jest przyciskiem na lewej słuchawce lub za pomocą dedykowanej aplikacji dla iOS i Androida.

Wspomnę jeszcze, że słuchawki wyposażone są w tryb Heart-Through, pozwalający na przepuszczanie głosu i innych ważnych dźwięków z otoczenia. W aplikacji można ustawić poziom przepuszczania na niski, średni lub wysoki. Oczywiście zarówno ten tryb, jak i ANC można w ogóle wyłączyć.
O samej aplikacji pisałem już kilkukrotnie przy okazji testów innych słuchawek Audio-Techniki. Moim zdaniem to najlepsza aplikacja mobilna do sterowania słuchawkami, z jaką kiedykolwiek się zetknąłem. W przypadku ATH ANC300TW pozwala ona także na wybór kodeka. Jeśli używamy iPhone'a, do wyboru mamy wybór automatyczny lub kodeki AAC i SBC. Użytkownicy smartfonów z Androidem mają do dyspozycji jeszcze kodek aptX.

Aplikacja pozwala także na przeprogramowanie przycisków na słuchawkach czy zamianę miejscami funkcji przycisku na lewej i prawej. Jest też przydatny lokalizator słuchawek, wyświetlający na mapie ostatnią pozycję, w której były one połączone ze smartfonem.

ATH ANC300TW serwują nam subtelne, ale mocne basy, które stanowią podłoże pod to, co dzieje się w średnich i górnych częstotliwościach, zarówno na pierwszym, jak i dalszych planach.

Brzmienie

Brzmienie słuchawek Audio-Techniki jest moim zdaniem dość rozpoznawalne. Jasne i przestrzenne, ale nie przesadnie suche czy sterylne. Dzięki temu w głowie słuchacza budowana jest dość plastyczna scena muzyczna z subtelnie zaznaczonymi poszczególnymi planami. ATH ANC300TW serwują nam subtelne, ale mocne basy, które stanowią podłoże pod to, co dzieje się w średnich i górnych częstotliwościach, zarówno na pierwszym, jak i dalszych planach. Słychać to nie tylko w jazzowych, smooth jazzowych utworach Pata Metheny'ego, lekkim gitarowym graniu Neala Schona na płycie „Beyond The Thunder", ale i na alternatywnej nowej płycie Stevena Wilsona – „The Future Bites", gdzie naprawdę dużo dzieje się na wszystkich planach, a muzyka przechodzi od łagodnej gitary akustycznej w ostrzejsze tony gitary elektrycznej czy elektroniki. To właśnie w takiej, moim zdaniem bardzo wymagającej pod względem brzmieniowym muzyce, w której mieszane są różne style i w której naprawdę dużo się dzieje, słuchawki ATH ANC300TW pokazują swoją klasę. Radzą sobie też bardzo dobrze w przypadku ostrzejszych kawałków rockowych, metalowych czy prog-metalowych, np. w singlu „The Passage of Time" z nadchodzącej trzeciej płyty supergrupy

Liquid Tension Experiment, gdzie śmiało można powiedzieć o muzycznej wersji stosowanego w sztukach plastycznych określenia „horror vacui". Mimo naprawdę rozbudowanych partii klawiszy Jordana Rudessa, mięsistych gitar Johna Petrucciego i gęstych partii bębnów, można raczyć się świetnymi partiami Mike'a Portnoya, partiami basu Tony'ego Levina czy perkusyjnymi niuansami w tle (brzmieniem hi-hatu, uderzeniami o rant werbla czy dzwonkami).

Audio-Technica ATH ANC300TW to bardzo zrównoważone słuchawki, nadające się właściwie do każdego rodzaju muzyki i zapewniające bardzo dobre brzmienie zarówno przy wyłączonej, jak i włączonej aktywnej redukcji hałasu. W tym drugim przypadku słuchawki nieznacznie bardziej uwypuklają środek, co jednak nie przenosi się na jakąś radykalną zmianę charakterystyki ich brzmienia, a pozwalają w podróży czy w ruchu uwydatnić to, co wtedy jest najważniejsze, a więc samą muzykę, linię wokali i instrumentów na pierwszym czy drugim planie.

Dzięki bardzo dobremu brzmieniu ATH ANC300TW to słuchawki, które świetnie sprawdzą się nie tylko w drodze, ale i w warunkach domowych. Audio-Technica stworzyła produkt, który pod tym względem jest właściwie pozbawiony kompromisów, przynajmniej tych związanych zwykle z użytkowaniem słuchawek dokanałowych.

Słuchawki Audio-Technica ATH ANC300TW dostępne są w sieci salonów Top Hi-Fi & Video Design w cenie 919 zł.

Kamera Onvis C3 z HomeKit

Jakub Świtek

Dotychczas jedynie drogie sprzęty czołowych producentów były zgodne ze standardem Apple. Rynek smart urządzeń coraz prężniej się rozwija i pojawiają się na nim firmy, które oferują tańsze produkty zgodne między innymi z HomeKit. Czasem ich cena jest nawet kilkukrotnie niższa, przy zachowaniu podobnej funkcjonalności.

Jedną z takich firm jest Onvis, który wprowadził w zeszłym roku na rynek swoje smart urządzenia kompatybilne z ekosystemem Apple. Wśród nich znajdziemy między innymi różnego rodzaju czujniki, kamerę domową oraz wtyczkę do prądu.

Kamera Onvis C3 charakteryzuje się dość małymi wymiarami, jej wysokość to niewiele ponad jedenaście centymetrów. Natomiast waga to zaledwie 123 gramy. Jest ona wykonana z białego, świecącego się plastiku, który nie jest najwyższej jakości. Wszystko jest zwarte, w trakcie poruszania nie ma żadnych trzasków oraz zgrzytów, jednak mam wrażenie, że niewiele potrzeba, żeby coś złamać. Część obudowy znajdująca się wokół obiektywu jest czarna. Urządzenie posiada czytnik kart pamięci (obsługa do 128 GB), złącze USB-C (bardzo miły ruch ze strony producenta, zważywszy, że inni producenci wciąż wykorzystują już archaiczny port micro-USB). Na górnej części zamontowano również mały głośnik, natomiast na spodzie umieszczono mikrofon. Całość działa zarówno z siecią 2,4 GHz, jak i 5 GHz.

W sprzęcie zastosowano również czujnik ruchu, który umożliwia aktywowanie wcześniej przypisanych scen, na przykład jeżeli wykryje ruch, wtedy ma włączyć światło w pokoju.

Kamerę można postawić na szafce, parapecie czy stole, natomiast dla osób, które chciałyby przymocować ją do ściany, producent przewidział dwa otwory oraz zestaw śrub i wkrętów. Specjalna nóżka umożliwia przechylenie kamery do tyłu o 90 stopni w pionie, w przód około 40 stopni. W przypadku odchylenia bocznego jest to około 25 stopni zarówno w lewo, jak i prawo.

Konfiguracja urządzenia odbywa się z poziomu systemowej aplikacji Dom (dostępna jest również aplikacja producenta, jednak w ekosystemie Apple wystarczy korzystać z programu Dom). Cały proces przebiega bardzo szybko, bez najmniejszych problemów. Z tego miejsca można dodać automatyzację, włączyć funkcję rozpoznawania twarzy, powiadomienia oraz opcję nagrywania. W sprzęcie zastosowano również czujnik ruchu, który umożliwia aktywowanie wcześniej przypisanych scen, na przykład jeżeli wykryje ruch, wtedy ma włączyć światło w pokoju.

W przypadku, gdy jesteśmy w domu, można ustawić strumieniowanie obrazu, natomiast po jego opuszczeniu można włączyć nagrywanie. W tym miejscu warto zaznaczyć, że Onvis C3 wspiera funkcję HomeKit Secure Video, dzięki czemu nagrany materiał może być przechowywany za darmo w iCloud przez dziesięć dni. Dodatkowo system potrafi rozpoznać między innymi zwierzęta, postać czy różne wydarzenia, które miały miejsce w trakcie pracy. W przypadku nagrań będą one naniesione na linię czasu i w łatwy sposób można je odnaleźć. Warto dodać, że kamera obsługuje jednocześnie cztery strumieniowania - jeden do iCloud, jeden do karty microSD oraz dwa w trybie na żywo.

Kamera zapewnia obraz w rozdzielczości 1080p z odświeżaniem na poziomie 30 klatek na sekundę przy 134-stopniowym kącie widzenia. Transmitowany obraz jest na dobrym poziomie, w zupełności wystarczającym do zdecydowanej większości zastosowań. Należy pamiętać, że obraz nie zapewnia w pełni

odzwierciedlonych kolorów. Producent wprowadził też tryb nocny. Podczerwień umożliwia podgląd obrazu również w kompletnej ciemności. Efekt jest bardzo dobry. Szczególnie, gdy porównam z obrazem transmitowanym przez kamerę Aqra G2H. Warto zaznaczyć, że przejście pomiędzy trybem dziennym a nocnym odbywa się bardzo płynnie. Każdorazowo jest to sygnalizowane dźwiękiem zmieniającej się migawki.

Jeżeli chcecie wprowadzić wewnętrzny monitoring do własnego domu, który będzie rozpoznawał różnego rodzaju wydarzenia, monitorował wyznaczoną powierzchnię oraz wchodził w interakcję z innymi smart urządzeniami, to warto rozważyć zakup tego urządzenia.

Omawiany produkt umożliwia również dwustronną komunikację. Dzięki temu, będąc na przykład w szkole, można przekazać wiadomość do osób znajdujących się w domu. Domownicy mogą również odpowiedzieć. Jakość rozmów jest na zadawalającym poziomie. Są one zrozumiałe, nie przerywają, jednak dźwięk jest bardzo nienaturalny.

Kamera Onvis C3 została wyceniona na 499 złotych i jest produktem wartym uwagi. Szczególnie biorąc pod uwagę cenę. Jeżeli chcecie wprowadzić wewnętrzny monitoring do własnego domu, który będzie rozpoznawał różnego rodzaju wydarzenia, monitorował wyznaczoną powierzchnię oraz wchodził w interakcję z innymi smart urządzeniami, to warto rozważyć zakup tego urządzenia. W zestawie z kamerą dostępny jest zasilacz, zestaw do mocowania i 2-metrowy kabel ze złączami USB-C oraz USB-A.

Jaguar I-Pace – Tesla kiler?

Norbert Cała

Nigdy za bardzo nie pasjonowała mnie marka Jaguar. No oczywiście poza E-type, najlepiej z ’63. Jakoś reszta Jaguarów była dla mnie nijaka. Aż do czasu, kiedy to miałem ogromną przyjemność pojeździć przez jeden dzień przedprodukcyjnym modelem elektrycznego Jaguara I-Pace. Prezentacja obejmowała jazdę po torze, a potem przejażdżkę publicznymi drogami w towarzystwie pracownika Jaguara. To był wymóg dla jazd samochodami, które nie przeszły homologacji.

Rok później wreszcie mogłem się nacieszyć I-Pacem przez cały tydzień i przekonać się, czy moje pierwsze wrażenia, które oczywiście są jak zawsze obarczone złym genem zauroczenia nowością, są prawdziwe.

Samochody elektryczne są czasem bardzo futurystyczne jak np. Nissan Leaf, są odjechane jak Tesla, są też zwykłe jak e-Golf. Jednak Jaguar I-Pace wymyka się tym wszystkim schematom, niby wygląda jak zwykły samochód, ale ma tyle smaczków, że mógłbym o nich napisać książkę lub nakręcić film dłuższy, niż można wrzucić na YouTuba. To – i piszę to z całą odpowiedzialnością – najładniej narysowany samochód, jakim jeździłem, a nawet jaki widziałem. Ilość „smaczków" jest ogromna.

Największe wrażenie robi przednia maska oraz tylny spojler. Jeden i drugi element ma genialnie wyglądające otwory...

Nadwozie. Gdybym miał podsumować jego bryłę w jednym zdaniu, a nawet słowie, to wygląda jak przeniesiony do rzeczywistości model Matchboksa. Jakiś projektant musiał mieć naprawdę dużą wyobraźnię i swobodę działania, aby go tak narysować. Największe wrażenie robi przednia maska oraz tylny spojler. Jeden i drugi element ma genialnie wyglądające otwory zaprojektowane tak, aby powietrze w jak najlepszy sposób opływało samochód. Świetnie wrażenie dopełniają tylko wysuwane z drzwi klamki, które nie psują linii samochodu. Naprawdę nie da się oddać słowami, jak to dobrze wygląda. Nic dziwnego, że I-Pace zdobył tytuł 2019 World Car Design Of The Year. Zresztą zobaczcie sami na zdjęciach.

Wnętrze. Wrażenie robi też środek. Od razu powiem, że jest wykonany tak, jak na Jaga przystało, czyli świetnie i z doskonałych materiałów. Gadżeciarze też będą zadowoleni – pełno tu ekranów i ciekawych rozwiązań. Przed kierownicą mamy „szklaną" deskę rozdzielczą z ekranami zegarów. Pośrodku kokpitu znajdują się dwa ekrany. Na górnym wyświetlana jest większość informacji wraz z nawigacją. Najnowsza wersja oprogramowania systemów multimedialnych Touch Pro i Touch Pro Duo obejmuje standardowo i bez opłat pakiet Smartphone Pack z funkcją Apple CarPlay oraz Android Auto.

Mamy własny system komunikacji z telefonem, który potrafi wyświetlać na zasadzie screen sharing niektóre aplikacje, np. Spotify czy nawigację Sygnic. Niestety próżno szukać np. Map Google lub Waze. Dla użytkownika w Polsce jest to mało przydatne. Samochodem można też sterować w drugą stronę, za pomocą aplikacji na smartphone'a lub nawet za pomocą Amazon Alexa można głosowo uruchomić ogrzewanie, sprawdzić stan naładowania baterii lub zobaczyć, czy zamknięte mamy okna i gdzie jest zaparkowany nasz samochód.

Pod dużym ekranem mamy kolejny, nieco mniejszy ekran, na którym są wyświetlane np. informacje z systemu klimatyzacji, ale nie tylko. Są tam też możliwe do ustawienia nasze ulubione stacje radiowe. Po dwóch stronach tego ekranu mamy dwa pokrętła sterowania klimatyzacją. Nie pisałbym o nich, gdyby nie to, że ich działanie jest dość zaskakujące, oprócz tego, że możemy je obracać, to możemy je jeszcze podciągać. Wtedy zostaje przełączona ich funkcja, np. w taki sposób uruchamiamy podgrzewanie foteli. W środku tych pokręteł też mamy małe ekraniki. Robi się trochę skomplikowanie. Jednak jest to wszystko do ogarnięcia, chyba że będzie to słoneczny dzień. Ekran jest tak pochylony, że w czasie słonecznej pogody nie widać na nim prawie nic. To za sprawą szklanego dachu, który jest imponujących rozmiarów, sięga aż za tylny rząd siedzeń, ale nie da

się go klasycznie zasłonić, bo nie ma rolety. Niby przyciemnia się automatycznie jak okna w Boeingu 787 Dreamliner, ale niestety nawet najbardziej przyciemniony wpuszcza czasem do wnętrza za dużo światła.

Jest też sporo fajnych smaczków we wnętrzu, mamy np. fantastycznie grający system Meridian, który naprawdę dorównuje jakością topowym systemom w samochodach. Są też systemy, których w innych samochodach nie widziałem, jak np. system ostrzegający przed otwarciem tylnych drzwi, gdy samochód wykryje inny pojazd, który może w nas uderzyć. To naprawdę fajne – w drzwiach z przodu mamy lusterka wsteczne, natomiast wychodząc z tyłu łatwo wpaść pod inny samochód.

Oczywiście mamy też wszystkie współczesne systemy utrzymania pasa, które działają dłużej niż u konkurencji, systemy zapobiegania kolizji, kamery 360 stopni itp. Słowem wszystko, co współczesny samochód może mieć.

Wychodząc już ze środka, trzeba wspomnieć o miejscu, a tego jest zaskakująco dużo. Zarówno z przodu, jak i z tyłu oraz w bagażniku. Brakować może go jedynie nad głowami wyższym niż 180 cm pasażerom na tylnej kanapie. Bagażnik jest również bardzo duży, ma 656 l, a dodatkowo z przodu jest jeszcze 27-litrowy schowek idealny np. na kable do ładowania.

Jeździmy. Jaguary kojarzą nam się z samochodami sportowymi i w sumie to bardzo trafne skojarzenie. Jednak I-Pace waży ponad 2,2 tony, ale został skonstruowany od początku jako samochód elektryczny. Mimo podniesionego prześwitu ma środek ciężkości tak nisko, jak usportowione sedany. Do tego mamy idealny rozkład masy, 50% z przodu i 50% z tyłu. To dlatego, że ma dwa silniki, jeden na osi przedniej, jeden na tylnej, a pośrodku baterie. Czyli w teorii powinien prowadzić się jak Ferrari z centralnie umieszczonym silnikiem.

Miałem okazję to sprawdzić zarówno na torze, jak i w codziennym użytkowaniu. Ponad 400 koni mechanicznych mocy i dostępny od samego początku moment obrotowy 350 Nm powodują, że przyśpiesza wprost genialnie. Niby na papierze jest to 4,8 s, co nie brzmi imponująco (no dobra, to bardzo dobry wynik, ale są szybsze samochody), ale wierzcie mi, odczucia są, jakby to było przynajmniej sekundę szybciej. Naprawdę kilka przyśpieszeń pod rząd i może się pasażerom zrobić niedobrze.

Samochód na każdej nawierzchni prowadzi się znakomicie, co jest zasługą świetnego rozkładu masy. Nie mamy ani przez chwilę wrażenia, że jedziemy dużym i ciężkim SUV-em.

Zasięg

I-Pace ma baterię o pojemności 90 kWh, to daje zasięg według normy WLTP 480 km – i w mieście nie będziecie mieli problemu z uzyskaniem takiej odległości.

Niestety oczywiście wyjazd na autostradę od razu zmniejsza mam zasięg dość drastycznie i na więcej niż 300 km nie możemy liczyć. Przy spokojnej jeździe w mieście Jaguar potrafił mi pokazać zużycie 14 kWh/100 km, ale na autostradzie można było zobaczyć 30 kWh/100 km i więcej. Na szczęście można go dość szybko naładować, potrafi przyjąć prąd stały o mocy 100 kW, czyli 40-minutowe ładowanie da nam 80% pojemności akumulatora i przejechanie 300 km. Jednak ze zwykłego gniazdka w garażu będzie się ładował ponad 13 godzin.

Wady? Starałem się poszukać jakichś wad tego samochodu i pewnie jakąś wadą może wydawać się cena, ponad 300 tysięcy złotych. Ale Tesla X jest jeszcze droższa, a i spalinowi konkurenci z tej klasy kosztują też ponad 300 tysięcy. Więc cena wielką wadą nie jest. Jaguar I-Pace to zupełnie nowa jakość wśród elektryków z półki premium. Jest genialnie wykonany, ma świetne wnętrze, rewelacyjnie się prowadzi. To prawdziwy samochód, a nie wersja beta samochodu. Praktycznie nie ma wad i jest właśnie samochodem, a nie jeżdżącym gadżetem. Ja bardzo lubię gadżety, ale chyba na drodze wolę prawdziwe samochody.

Żyjąc w trójkącie bermudzkim, czyli opowieści znad Morza Sargassowego.

Marcel Gawron

Chyba żadne inne tak rajskie miejsce na Ziemi nie cieszy się tak niepozytywnym pierwszym skojarzeniem jak właśnie archipelag Bermudów. Gdyby zapytać, to statystycznie nikt nie chciałby się znaleźć w obszarze trójkąta bermudzkiego. A szkoda, bo choć nigdy nie potwierdzone siły ściągające samoloty i statki na dno w jego obszarze nie zostały faktycznie wytłumaczone, to nadal pozostają żywe w wyobraźni producentów paradokumentów klasy B.

Chcę Was dziś zabrać do świata zgoła innego. Do małego raju zlokalizowanego 1000 km na wschód od wybrzeży USA, gdzie na skrawku ziemi prawie 10-krotnie większym od Gibraltaru (54 km2) żyje tylko dwukrotnie więcej ludzi (60.000). Zapraszam na podróż do kolejnego zamorskiego terytorium Wielkiej Brytanii. Moim gościem jest Monika Zając, która od dwóch lat mieszka na środku północnego Atlantyku.

Marcel Gawron: Pierwsze pytanie wydaje mi się być oczywiste - jak często, kiedy jesteś pytana o to, gdzie dokładnie mieszkasz, pada nazwa Bahamy lub Barbados? Bo rozumiem, że zawsze musisz doprecyzować, że mieszkasz na Bermudach!

Monika Zając: Szczerze mówiąc, to bardzo dobre pytanie, bo w ponad 90% zawsze muszę poprawić, że mieszkam na Bermudach. Małym archipelagu ok. 180 wysp, z czego sześć jest zamieszkałych. Są one oddalone 1000 km od wybrzeży USA, i są jednym z szesnastu Terytoriów Zamorskich Wielkiej Brytanii.

MG: Czym bezpośrednio urzekają Bermudy?

MZ: Tą cudowną naturą! Sama staram się nurkować i pływać wśród rafy koralowej w oceanie każdego dnia, nawet w te zimowe dni. Jest to faktycznie skrawek lądu, na którym mieszkają bardzo szczęśliwi ludzie. Nie da się tutaj przejść obok nikogo bez pozdrowienia, gdyż na każdym kroku gości na twarzach ludzi szczery uśmiech.

MG: Jak to jest żyć w jednym z najdroższych miejsc na ziemi? Czy chleb faktycznie kosztuje ponad 50 zł?

MZ: Tak, to prawda. Bermudy wygrywają bardzo często rankingi na najdroższe miejsce do życia na świecie, i sama mogę to potwierdzić. Choć należą one do Wielkiej Brytanii, to jednak „Bermuda" posiada swojego własnego dolara bermudzkiego, który jest wymienny w stosunku 1:1 do dolara amerykańskiego.

MG: Bermudy to jednak nie Gibraltar, i tutaj nie da się dostać drogą lądową - to też generuje ceny wszystkich produktów. Co jest inne dla mieszkania na środku Oceanu Atlantyckiego od tego na kontynencie?

MZ: Jest to bardzo ciekawe doświadczenie. Od strony pragmatycznej warto podkreślić, że na Bermudach działa świetnie rynek wtórny sprzedaży - i dotyczy to dosłownie wszystkiego, od elektroniki po meble. Tutaj nie możesz sobie zwozić, ile ci się podoba, nie płacąc cła. Oczywiście kiedy się przeprowadzasz, to masz dodatkowy okres ok. pół roku, kiedy możesz swoje rzeczy przywieźć, nie płacąc za nie cła, gdyż później, kiedy każdorazowo wracasz na Bermudy, to tylko do 200 $ nie płacisz cła, które jest bardzo wysokie. Dlatego właśnie, aby ominąć każdorazowe opłaty na granicy, świetnie działa sprzedaż z drugiej ręki. Na przykład, przyjeżdżając z USA, przywozisz swoje GoPro, używasz go przez rok, i wychodzi kolejny nowy model w międzyczasie. Żyjąc tutaj, jesteś w stanie sprzedać swoje stare, używane przez rok GoPro na Bermudach po takiej samej cenie, w jakiej właśnie zostało wypuszczone nowe GoPro w USA, a nawet czasami możesz dostać za to używane znacznie więcej.

MG: Życie na wyspie buduje na pewno znacznie większą solidarność i zachowania społeczne służące bardziej zrównoważonemu rozwojowi i ogranicza w naturalny sposób niepohamowany konsumpcjonizm.

MZ: Dokładnie, a prócz tej sprzedaży z drugiej ręki bardzo popularne jest oddawanie rzeczy, te słynne thrift-shopy są codziennie zaopatrywane za darmo przez mieszkańców. I nie jest tzw. „badziewie", ale są to niejednokrotnie bardzo drogie rzeczy. Sklepy często prowadzone są przez organizacje charytatywne i tak popularne jest to oddawanie, że prawie codziennie można zobaczyć napisy, że dziś już więcej towarów nie przyjmują. Tutaj mieszkania są bardzo drogie i trzeba się liczyć z ograniczonym metrażem. Nie da się składować w nieskończoność wszystkiego, a po drugie jesteśmy na wyspie i w momencie opuszczania Bermudy nie zabierzesz wszystkiego, co masz w domu. Ci, którzy mieszkają dłużej, muszą się liczyć z wilgotnością, która jest tutaj wszechobecna i wszystko, co leży w domu nieużywane, z czasem pleśnieje.

MG: Żyjąc na środku oceanu, poniekąd musicie się dobrowolnie godzić na tę wilgoć. A jak się tutaj żyje na co dzień?

MZ: Teraz nie wyobrażam sobie życia bez mojego ukochanego oceanu. Pomimo, że teraz jest zima, ja staram się pływać codziennie. Nie mam w domu telewizora :) i nie wyobrażam sobie siedzieć popołudniami, jeśli tylko mogę, to zawsze wychodzę na zewnątrz. Słona woda i słońce są dużym wyzwaniem dla moich włosów i skóry. Choć znacznie częstszą przypadłością jest tutaj pojawienie się w szpitalu (tak jak w Polsce z przeziębieniem) z zapaleniem ucha - zwanym tutaj „uchem pływaka". Mimo mieszkania tutaj przez dwa lata, byłam w szpitalu ponad 20 razy tylko z tym uchem. Niestety ciepły i wilgotny klimat sprzyja rozwojowi bakterii, co powoduje ból w uchu, który jest nie do zniesienia.

MG: Ilu Polaków buduje tę 60-tysięczną społeczność bermudzką?

MZ: Jest nas tutaj ok. 15 osób. Z czego najbardziej znanym Polakiem jest bez wątpienia biskup Bermudów - Wiesław Śpiewak. Mamy okazję spotykać się regularnie z częścią Polaków na mszach, choć nie mamy tutaj mszy po polsku.

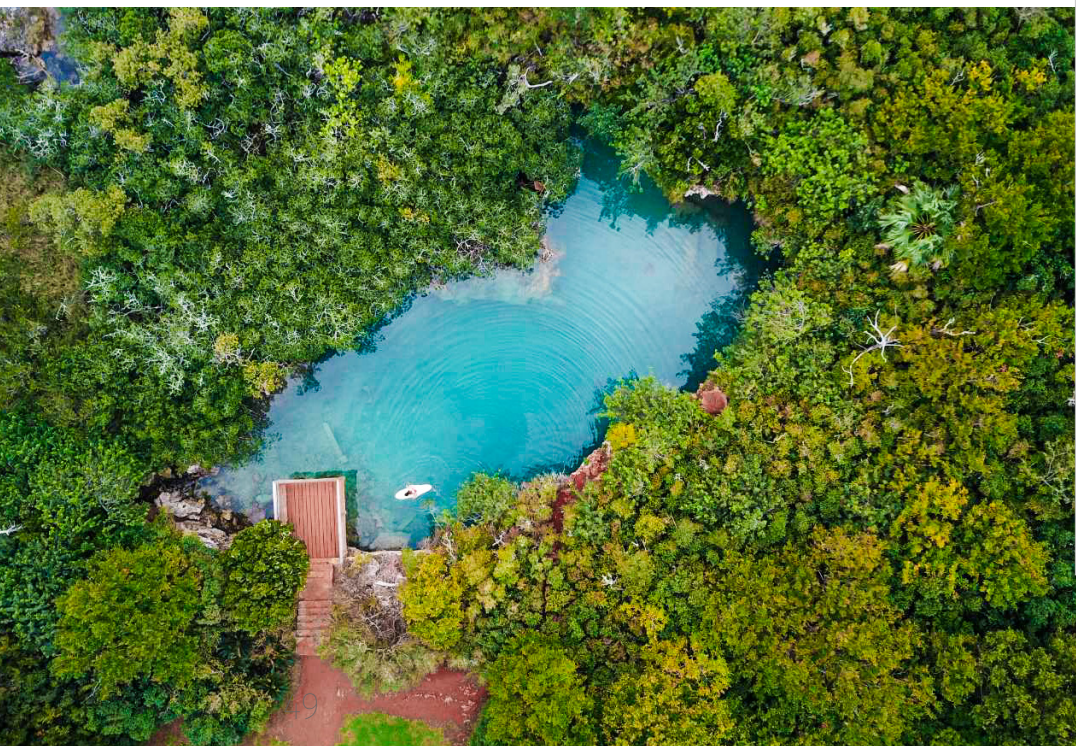
MG: Jesteś z wykształcenia inżynierem budownictwa i również tutaj na Bermudach pracujesz w budownictwie. Czy na tak małym skrawku lądu da się coś jeszcze wybudować?

MZ: Tereny jeszcze są, natura tutaj jest tak przepiękna i jest jej bardzo dużo - Bermudczycy bardzo o nią dbają i nie starają się spieniężać każdego parku pod inwestycje, gdyż plaże, rafy i piękne zielone wzgórza są ich dobrem narodowym. Najczęściej moja praca dotyczy raczej renowacji niż budowania od podstaw, i na szczęście krajobraz jest pozbawiony dzikiej deweloperki zabudowującej każdy skrawek ziemi. Nawet kiedy staramy się coś wybudować, to jednak cały proces i szczególnie materiały budowlane są bardzo drogie.

Warto podkreślić, że pod nami jest skała i tutaj nie rozważa się możliwości badania podłoża pod kątem np. osiadania budynków.

MG: Jak domy są zabezpieczane przed huraganami, które przechodzą tutaj każdego roku?

MZ: Pora huraganowa trwa tutaj od czerwca do listopada - w tym roku były trzy. Były kategorii 1,2 i 3 (a są one w skali 1-5, gdzie 5 to najsilniejszy). Nie były one tak silne, ale jednak sprowadziły duże spustoszenie, w tym zabrały nam plaże, po których pozostały skały. Bermudy są świetnie przygotowane na huragany. Krajobraz Bermudów to kolorowe domy z białymi dachami, które zapewniają czystość wody spływającej do zbiorników na deszczówkę, znajdujących się pod każdym domem. Ale przyglądając się, można zauważyć, że na domach przy oknach znajdują się okiennice przy każdym nawet najmniejszym okienku. Plus są specjalne zabezpieczenia zbiorników na wodę, gdyż w czasie huraganu wiatr podbija wodę słoną, której nikt by nie chciał w swoim domu.



Rozmowa **Podróżnicza**
Marcel Gawron o podróżach

Całej Rozmowy Podróżniczej o Bermudach możesz wysłuchać w najnowszym odcinku noworocznym #24 - Żyjąc w trójkącie bermudzkim, czyli opowieści znad Morza Sargassowego, w swojej ulubionej aplikacji podcastowej.

Monika Zając - Polka mieszkająca od ponad dwóch lat na Bermudach. Jej codzienne relacje możecie śledzić na Instagramie pod nazwą mon.zaj

STOP