ISSN: 2080-4776 **Nr 2/2021**(56) www.myapple.pl

MyApple magazyn

2

MyApple magazyn

Nr 2/2021 (56)

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

Wreszcie wiosna – i to nie tylko ta za oknem, która w naszym kraju w tym roku jak dotąd jest niezwykle kapryśna, ale także ta w Apple. Firma rozkwitła nowymi produktami niczym sad owocowy. Dawno już nie pokazała tylu produktów jednocześnie i niespodzianek. Zaskoczeniem nie powinno być z kolei to, że w bieżącym numerze znajdziecie tekst poświęcony nowym produktom. Oczywiście piszemy też o wielu innych rzeczach.

O obniżkach w App Store i czego są one efektem pisze Marek Gawryłowicz. Z kolei Michał Masłowski wziął tym razem na warsztat nie wyniki finansowe Apple, a szachy, które wróciły po latach do łask. Poza tym znajdziecie w tym numerze sporo recenzji – od akcesoriów typu AirFly firmy Twelve South i najnowszego głośnika przenośnego Sonosa przez słuchawki gamingowe Audeze i nowy plecak Thule po smart żarówkę Nanoleaf i elektryczną Hondę E. Jest więc co czytać, dlatego nie przedłużam i zostawiam Was z najnowszym numerem MyApple Magazynu.

Miłej lektury!

Krystian Kozerawski
MyApple Magazyn

Spis treści

Wiosna wystrzeliła jak ze sprężyny, czyli moje przemyślenia po konferencji Apple Spring Loaded 4

Jakie produkty Apple zaprezentuje w 2021 roku 9

Obniżki prowizji w App Store - zwycięstwo deweloperów czy sprytny manewr Apple? 14

Matthew Syed, „Metoda czarnej skrzynki” 18

Nanoleaf Essentials Smart Bulbs - smart żarówka prawie idealna 22

Sonos Roam - najlepszy przenośny głośnik na rynku 25

Szachy, pandemia i technologia 30

Honda e - to nie jest prototyp 35

Twelve South AirFly Duo/USB-C, czyli bardzo przydatny adapter Bluetooth 40

Słuchawki gamingowe Audeze Mobius 44

Thule Crossover 2 30L – całe biuro na plecach 47

Wiosna wystrzeliła jak ze sprężyny, czyli moje przemyślenia po konferencji Apple Spring Loaded

Krystian Kozerawski

Od kwietniowej konferencji Spring Loaded minął już ponad tydzień. Wielu klientów złożyło już swoje zamówienia w przedsprzedaży – na lokalizatory AirTag, nowe purpurowe iPhone'y, nowe, a właściwie to odświeżone Apple TV 4K, wreszcie nowe iMaki i nowe iPady Pro. Muszę przyznać, że pod pewnymi względami Apple mnie zaskoczyło, a to już coś!

Wycieki przed prezentacjami nowych produktów to już tradycja. Kiedy dowiadujemy się zbyt dużo, niespodzianka może być zepsuta, z drugiej jednak strony budują one napięcie, ekscytację, z którą – przynajmniej ja – zasiadam przed ekranem w oczekiwaniu na start transmisji. Tym razem było podobnie. Niby mówiło się o znacznikach AirTag, nowych iPadach Pro i nowych iMacach, ale także w ich przypadku niewiadoma była dość znaczna i to do samej konferencji.

Purpurowy iPhone 12

Pierwszym zaskoczeniem był iPhone 12 i 12 mini w nowym, purpurowym kolorze. Nie wiem, czy ktokolwiek się tego spodziewał. Nie wiem też, jak nowy kolor wpłynie na sprzedaż tych modeli, zwłaszcza tego mniejszego iPhone'a, który cieszy się najmniejszym zainteresowaniem klientów (co nie znaczy, że sprzedaje się źle). Marcin Gruszka, były wieloletni rzecznik Play, zażartował na Twitterze, że gdyby Apple pokazało tego iPhone'a dwa lata temu, to wpadłby w ekstazę. Faktycznie, w Polsce kolor fioletowy to kolor tej właśnie sieci. Pytanie, czy będzie próbowała wykorzystać go w swojej promocji i czy Apple na to pozwoli.

AirTag

W to, że Apple pokaże kiedykolwiek znaczniki AirTag, przestałem już nawet wierzyć. Od lat mówiło się o tym, że „to już" przed niemal każdą prezentacją produktową. Kilka tygodni przed konferencją Apple udostępniło też API lokalizacji producentom tego typu znaczników, m.in. Tile i Chippolo, czy innych akcesoriów, które będzie można lokalizować w aplikacji Lokalizator i które będą się komunikować także z innymi urządzeniami, jeśli znajdą się w ich zasięgu. To pozwoli na ich odnalezienie, nawet gdy znajdują się daleko od swojego właściciela. Skoro możliwość taką otrzymali zewnętrzni producenci, to doszedłem do wniosku, że Apple raczej nie wypuści swoich znaczników tego typu i że jeśli kiedykolwiek opracowało takie akcesorium, to tylko w ramach testów platformy i API. Byłem w błędzie. Znaczniki AirTag oferują coś więcej niż to, co będą oferować produkty innych firm – funkcję precyzyjnego lokalizowania. Dzięki niej aplikacja Lokalizator poprowadzi nas jak po sznurku do kluczy, które – jak w wideo promocyjnym pokazanym podczas prezentacji – wpadły do bezdennej jaskini pomiędzy pufami naszej sofy.

Apple TV 4K

Apple TV to urządzenie, które budzi u mnie skrajne emocje. Z jednej strony bardzo je lubię za jego uniwersalność, z drugiej

jest dla mnie przykładem zmarnowanego przez Apple potencjału. To mogłoby być już od dawna potężne centrum domowej rozrywki i atrakcyjna konsola do gier. Tymczasem wciąż dostępne w sprzedaży Apple TV HD nie jest w stanie uciągnąć co bardziej wymagających gier z Apple Arcade (np. „Beyond The Steel Sky"). Nowa, odświeżona wersja Apple TV 4K (starszy model 4K zniknął z oferty) właściwie rozwiązuje ten problem i nic ponad to. Apple nie zdecydowało się na zbudowanie wspomnianego już potężnego urządzenia opartego o najnowsze procesory i wsadziło do niego mający już 2,5 roku układ A12X. Apple uprościło też pilota, który nie posiada już gładzika, a tradycyjne kółko klawiszy góra, dół, lewo i prawo. Nowością jest przycisk Power, pozwalający na uśpienie lub wybudzenie Apple TV. Nowy pilot wizualnie przypomina tego dołączanego do Apple TV drugiej i trzeciej generacji.

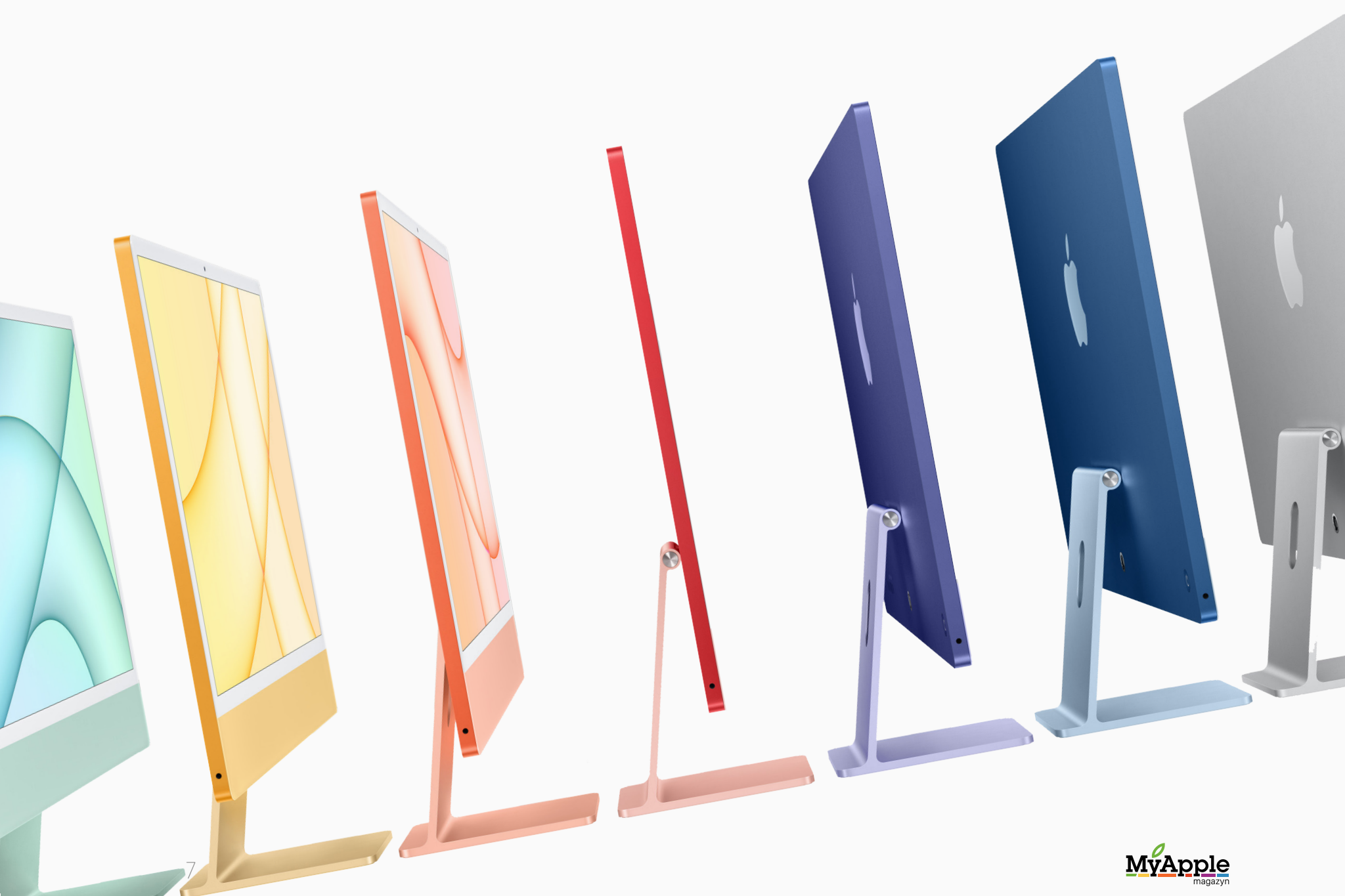
Osobną kwestią jest nowa funkcja w systemie tvOS, którą otrzymają wszystkie modele Apple TV czwartej generacji (czyli Apple TV HD i Apple TV 4K), pozwalająca na kalibrację obrazu wysyłanego na telewizor za pomocą iPhone'a. Z tej niespodzianki ucieszą się wszyscy użytkownicy tych urządzeń.

> ...nowe iMaki są komputerami kolorowymi, lifestyle'owymi i co ważne, nie są tymi, na które czekało wielu zaawansowanych użytkowników, bo nie mają większej liczby portów Thunderbolt, większego ekranu (...) i przede wszystkim większej pamięci RAM.

iMac jest znowu cool

Rendery nowych kolorowych iMaców pojawiły się w sieci na dzień czy dwa przed konferencją i nie mówiły zbyt wiele o samych komputerach. Niespodzianka moim zdaniem i tak się udała. Nowe, kolorowe iMaki to coś zupełnie innego niż to, do czego przyzwyczaiło nas Apple w ostatnich latach. I choć w ofercie pojawił się także model szary, to nowe iMaki są komputerami kolorowymi, lifestyle'owymi i co ważne, nie są tymi, na które czekało wielu zaawansowanych użytkowników, bo nie mają większej liczby portów Thunderbolt, większego ekranu (nowe iMaki mają 24-calowe ekrany o rozdzielczości 4,5K) i przede wszystkim większej pamięci RAM. Na komputery tego typu przyjdzie nam jeszcze poczekać. Być może Apple zapowie je podczas konferencji WWDC. Oczywiście nowe iMaki nie są kompu-

terami słabymi. To, jaka moc drzemie w Macach z procesorami M1, pokazały już wprowadzone jesienią MacBooki Air, MacBooki Pro i Maki mini, które często biją pod względem wydajności „wymaksowane” MacBooki Pro z procesorami Intela. Nowe iMaki ciekawią mnie pod wieloma względami. Przede wszystkim interesująca jest ich konstrukcja. Komputery są cienkie niemal jak MacBooki, do tego stopnia, że gniazdo mini jack trzeba było przenieść na boczną krawędź. Podoba mi się bardzo rozwiązanie z zewnętrznym zasilaczem wyposażonym dodatkowo w modem sieciowy (i odpowiednie gniazdo Gigabit Ethernet) oraz podłączanym do komputera nowym złączem magnetycznym. Najwięcej kontrowersji budzi oczywiście wzornictwo i cukierkowe kolory. Oburza brak logo Apple z przodu (wreszcie graficy z agencji reklamowych nie będą musieli go wymazywać), biała i szeroka ramka wokół ekranu, która budzi skojarzenia z iMakiem G4. Czy jednak mniej cukierkowe były pierwsze iMaki, dzięki którym Apple wróciło szerzej na rynek komputerów? To przecież o tych cukierkowych, wcale nie superwydajnych iMacach pisano w samych superlatywach, że „Maki są znowu spoko”. Później wiele się zmieniło. iMaki z komputerów domowych, dla zwykłego użytkownika, stały się maszynami dla profesjonalistów, którzy nie potrzebowali przesadnie wielkiej wydajności Maców Pro. Teraz, przynajmniej z tymi modelami, Apple wraca do idei domowego lub biurowego komputera, który będąc wydajną maszyną, przy okazji cieszy oko.



iPad Pro prawie jak Mac

Niby wiadomo było, że Apple musi pokazać nowe modele iPadów Pro właśnie w kwietniu, ale Apple zaskoczyło wszystkich. Nowe iPady Pro to właściwie prawie Maki, bo wyposażone są nie w układy z serii A, ale we wprowadzone w ubiegłym roku w komputerach Mac układy M1. To właśnie umieszczenie w iPadzie Pro tego samego procesora co w komputerach Mac i dla nich stworzonego (stąd oznaczenie – „M") jest dla mnie największą niespodzianką i sensacją. Dodać do tego wprowadzenie portu Thunderbolt dającego dostęp nie tylko do szybszych pamięci masowych, ale i monitorów, w tym tego od Apple – Pro Display XDR o rozdzielczości 6K. Wyobrażacie to sobie? iPad Pro z procesorem M1, z etui Magic Keyboard (z klawiaturą i gładzikiem), a być może i myszką Bluetooth, podłączony do takiego monitora? Gdzie kończy się iPad Pro, a zaczyna Mac? Apple co prawda zarzeka się, że nigdy nie połączy obu linii produktowych, ale to nie jest przecież konieczne. Wystarczy tylko, by na iPada pojawiły się duże Macowe aplikacje, jak choćby Final Cut Pro X czy – to na co czekają deweloperzy – Xcode. Teoretycznie, a właściwie i praktycznie, będzie można w całości przesiąść się z Maca właśnie na iPada Pro. Myślę, że keynote otwierające tegoroczną wirtualną konferencję WWDC będzie bardzo ciekawe. Sądzę też, że ci, którzy czekali na Xcode dla iPada wreszcie się doczekają, tyle że będzie to to samo Xcode co dla Maca z interfejsem nieco tylko dostosowanym do ekranu dotykowego. To Xcode będzie działać tylko na nowych iPadach Pro. Wprowadzenie tych aplikacji jest – moim zdaniem – wysoce prawdopodobne, bo z obecnym oprogramowaniem ten nowy iPad Pro, a właściwie Mac będący iPadem, nie ma zupełnie sensu.

A zatem, do przeczytania po konferencji WWDC!

Jakie produkty Apple zaprezentuje w 2021 roku?

Grzegorz Świątek

Za nami trudny rok. Pandemia koronawirusa pokazała, że może skutecznie namieszać w każdej sferze naszego życia. Mocno ucierpiała gospodarka, ale niektóre firmy poradziły sobie całkiem nieźle. Mimo utrudnień spowodowanych między innymi koniecznością pracy zdalnej oraz problemami z podażą wielu produktów, firma Apple zaprezentowała kilka ciekawych urządzeń. Na uwagę zasługują przeprojektowany iPad Air, zegarek Apple Watch Series 6, HomePod mini, iPhone'y serii 12 oraz słuchawki AirPods Max. Hitem okazały się komputery Mac z procesorami Apple Silicon.

Ten rok zapowiada się nieco bardziej optymistycznie. Po pierwsze, nauczyliśmy się żyć w nowej rzeczywistości i radzimy sobie trochę lepiej niż wcześniej. Po drugie, dużą nadzieję dają szczepionki. Firma Apple pokazała, że bardzo dobrze radzi sobie w nowej rzeczywistości. 20 kwietnia odbyła się prezentacja produktowa „Spring Loaded", podczas której zadebiutowały lokalizatory Air Tag, nowy model Apple TV 4K, nowe iPady serii Pro oraz zupełnie przeprojektowany iMac. Warto jednak wrócić do przeszłości i przeanalizować dotychczasowe doniesienia na temat produktów, które mają pojawić się w tym roku. Co prawda część z nich ujrzała światło dzienne w kwietniu, ale taka wycieczka w przeszłość pozwoli na zweryfikowanie, jak trafne są tego typu doniesienia.

Nowe iPady Pro wyposażone mają być między innymi w modem do obsługi sieci 5G oraz układ A14X, który wydajnością dorównywać ma czipowi M1.

Nowe iPady Pro

Wiele dotychczasowych doniesień sugerowało, że Apple pracuje nad iPadem Pro z ekranem wykonanym w technologii mini LED. Nowy ekran przeznaczony miał być dla największego z iPadów serii Pro, ale niewykluczone, że prace dotyczą także mniejszego, 11-calowego tabletu. Wyświetlacze wykonane w technologii mini LED są cieńsze i lżejsze niż ekrany LCD, co umożliwi przeprojektowanie tych tabletów. Co ważne, tego typu ekrany charakteryzują się dużo lepszą jakością wyświetlanego obrazu.

Pojawiły się także doniesienia o iPadzie Pro wyposażonym w ekran OLED. Miałaby to być przejściowa wersja 11-calowego tabletu, a technologia mini LED zostałaby w nim zaimplementowana dopiero wtedy, gdy bardziej zakorzeni się na rynku. Nowe iPady Pro wyposażone mają być między innymi w modem do obsługi sieci 5G oraz układ A14X, który wydajnością dorównywać ma czipowi M1.

Jak widać, zdecydowana większość się sprawdziła.

iMaki

Wszystkie nowe modele miałyby być wyposażone w procesory Apple Silicon. Najciekawiej zapowiadał się zupełnie przeprojektowany komputer Apple typu all-in-one. Przypominać miał on iPady Pro i nowego iPada Air. Twierdzono, że ramki wokół ekranu będą znacznie cieńsze niż obecnie, a linie bardziej proste. Odmieniony komputer ma mieć ekran o przekątnej od 23 do 24 cali i prawdodpobnie zastąpi dostępny obecnie model z 21,5-calowym ekranem.

Podobnie jak w przypadku iPadów, większość doniesień okazała się prawdziwa.

Mówi się także , że kolejna generacja procesorów zaprojektowanych przez Apple, które dedykowane będą dla komputerów Mac, posiadać będzie do 32 rdzeni. Będą to bardzo wydajne procesory dla komputerów przeznaczonych do profesjonalnych prac. Co więcej, firma Apple pracuje również nad poprawą wydajności kart graficznych, stanowiących część układu serii M. Bardziej zaawansowane modele pojawią się prawdopodobnie pod koniec roku.

Apple TV

Najnowsza obecnie wersja przystawki telewizyjnej Apple TV zadebiutowała w 2017 roku, więc wydaje się, że czas najwyższy na aktualizację. Plotki sugerowały, że następna generacja Apple TV wyposażona będzie w układ A12X lub A14. Znacznie bardziej wydajny chip miał umożliwić płynniejsze działanie gier wideo. Zmienić mają się także warianty dotyczące pojemności pamięci masowej. Nowe Apple TV dostępne miały być w wersjach 64 i 128 GB. Wiele mówiło się także o nowym pilocie. Zastosowana miała być w nim funkcja FindMy, która w połączeniu z chipem U1 pozwoli na lokalizowanie pilota z dokładnością do kilkudziesięciu centymetrów. Wspominano także, że pojawić się może droższy model Apple TV, wyposażony w układ Apple Silicon, który konkurować będzie z dostępnymi na rynku konsolami do gier. Apple współpracuje podobno z deweloperami w celu wprowadzenia do usługi Apple Arcade właśnie gier klasy konsolowej.

Doniesienia na temat Apple TV okazały się najmniej trafne.

> Dzięki zastosowaniu technologii ultraszerokopasmowej oraz Bluetooth łatwo będzie można je zlokalizować za pośrednictwem aplikacji FindMy...

Lokalizatory AirTags

Już od dawna mówiło się o tym, że Apple pracuje nad lokalizatorami, które stanowić będą konkurencję między innymi dla Galaxy SmartTag. Mówiono, że urządzenia takie można przymocowywać do rzeczy, które łatwo zgubić, na przykład do portfela czy kluczy. Dzięki zastosowaniu technologii ultraszerokopasmowej oraz Bluetooth łatwo będzie można je zlokalizować za pośrednictwem aplikacji FindMy i w ten sposób odnaleźć swój cenny przedmiot. Lokalizatory przypominać miały monetę o średnicy wynoszącej około 3 centymetrów. Dzięki wspomnianej technologii ultraszerokopasmowej możliwe miało być lokalizowanie przedmiotów z dokładnością do kilkudziecięciu centymetrów, tak samo jak w przypadku nowego pilota do Apple TV. Lokalizatory odtwarzać miały dźwięk w celu ułatwienia odnalezienia przedmiotu, tak jak dzieje się to przy wywoływaniu iPhone'a za pomocą zegarka Apple Watch.

Tutaj znów większość informacji się potwierdziła.

Słuchawki AirPods

Wszystko wskazuje na to, że Apple pracuje nad słuchawkami AirPods trzeciej generacji, które kształtem przypominać mają wersję Pro. Będą to więc słuchawki dokanałowe, a nie tak jak w przypadku bieżącej generacji - douszne. Nowe AirPody nie będą miały jednak tych samych funkcji co droższy odpowiednik, ponieważ zabraknie aktywnej redukcji szumów. Firma pracuje nad nowym układem sterującym, dzięki któremu znacznej poprawie ulec ma czas pracy na baterii. Słuchawki pojawić się mają w pierwszej połowie roku.

MacBooki Pro

Apple pracuje podobno nad dwoma modelami przeprojektowanych MacBooków Pro.

Prawdopodobnie wyposażone będą one w ekrany o przekątnej 14,1 oraz 16,1 cala i zastąpią dotychczasowe komputery z 13- i 16-calowymi ekranami. Co ważne, gabaryty komputerów nie ulegną zmianie. Będzie to możliwe dzięki zastosowaniu cieńszych ramek wokół ekranu. Możliwe jest też, że w komputerach zastosowane zostaną ekrany mini LED, te same, o których mowa przy okazji iPadów Pro. Warto dodać, że produkcja tych ekranów jest obecnie relatywnie droga, więc niewykluczone, że w takie wyświetlacze wyposażone będą tylko najdroższe modele.

Oczekuje się, że cała linia nowych notebooków serii Pro wyposażona będzie w procesory Apple Silicon, ponieważ ich kolejna generacja oferować będzie dużo większą wydajność niż M1. W MacBookach Pro prawdopodobnie zastosowane zostaną te same układy co w przypadku nowych iMaców.

iPhone'y

W bieżącym roku należy się spodziewać co najmniej czterech nowych modeli iPhone'ów. W ramach serii 13 dostępne mają być takie same modele jak w przypadku bieżącej generacji. Dwa z ekranem o przekątnej 6,1 cala oraz mini z 5,4-calowym wyświetlaczem i Max z 6,7-calowym wyświetlaczem. Wygląd smartfonów ma pozostać niezmieniony, ale krążą plotki, że jeden z nich może być pozbawiony portu Lightning, więc ładowanie będzie mogło się odbywać tylko za pośrednictwem ładowarki bezprzewodowej. Możliwe jest także, że nowe iPhone'y otrzymają wreszcie ekrany z odświeżaniem na poziomie 120 Hz. Poza tym zastosowany ma być ulepszony modem do obsługi sieci 5G oraz układ A15. Pojawiły się także doniesienia o tym, że firma zastosuje dwie technologie biometryczne - Face ID oraz Touch ID. Czytnik linii papilarnych ma być zintegrowany z ekranem i z pewnością przyda się w czasach pandemii, gdy konieczne jest zasłanianie ust i nosa, co uniemożliwia korzystnie z technologii rozpoznawania twarzy.

Co ciekawe, w sieci krążą plotki na temat iPhone'a SE Plus. Smartfon miałby być wyposażony w ekran Liquid Retina o przekątnej 6,1 cala, czytnik linii papilarnych zintegrowany z przyciskiem bocznym, dwa aparaty oraz modem 5G. Urządzenie charakteryzowałoby się tym samym designem co iPhone'y 12. Oznaczałoby to odejście od bryły zapoczątkowanej przez iPhone'y 6. Jeśli taki smartfon pojawi się na rynku, to stanie się to w drugiej połowie roku.

Zegarki Apple Watch

O kolejnej generacji zegarków Apple Watch nie wiadomo jeszcze zbyt wiele. Być może firma zrezygnuje z fizycznych przycisków i zastąpi je mniej awaryjnymi przyciskami pojemnościowymi. Apple pracuje też podobno nad nieinwazyjną metodą pomiaru poziomu glukozy we krwi, ale nie wiadomo jeszcze, czy ten czujnik trafi do tegorocznego modelu. Niewykluczone jest także, że pojawi się kolejna generacja modelu SE.

Jak widać, lista jest dość długa. Może się jednak okazać, że to nie wszystko, co planuje Apple. Mówi się także o okularach wykorzystujących technologie wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości, ale ich tegoroczna premiera jest bardzo mało prawdopodobna. Ja po cichu liczę jeszcze na to słynne „one more thing", którym Apple zaskoczy nas wszystkich.

Hub USB-C HyperDrive Viper 10-in-2

Standard USB-C, choć coraz bardziej powszechny, to wciąż jednak wymaga wielu przejściówek i hubów, bez których po prostu obejść się nie da. Nie chodzi tylko o starsze akcesoria i dodawane do nich kable USB-A - microUSB, ale często także o liczbę dostępnych portów w naszych MacBookach Pro czy Air – i to nie tylko tych USB-C, których maksymalnie mamy cztery, ale także o te inne, jak port Gigabit Ethernet, wspomniane już USB-A, HDMI czy gniazda kart.

Do niedawna, by w jednym hubie zmieścić ich odpowiednią liczbę, trzeba było podłączać na sztywno urządzenia posiadające właśnie dwie wtyczki USB-C. Teraz, dzięki hubowi HyperDrive Viper 10-in-2, możemy skorzystać z huba łączonego podwójnym kablem do dwóch portów USB-C w MacBooku.

HyperDrive Viper 10-in-2 oferuje naprawdę ogromny zestaw portów. Jest ich aż dziesięć. Do dyspozycji użytkownika są więc dwa porty HDMI 4K60Hz, trzy porty USB-A 5Gbps, port Gigabit Ethernet (czyli gniazdo sieciowe), czytnik kart pamięci SD oraz czytnik kart pamięci microSD (oba UHS-I 104 MB/s), gniazdo USB-C Power Delivery 60W oraz gniazdo audio mini jack 3,5 mm.

Dzięki HyperDrive Viper 10-in-2 podłączymy więc za pomocą jednego huba dwa monitory po HDMI, dodatkowe urządzenie przez USB-C lub ładowarkę, karty pamięci oraz wiele akcesoriów korzystających ze starszego złącza USB-A (choćby pendrive'ów, dysków itp.). Na tym jednak nie koniec. Korzystając tylko z jednego huba, można podłączyć się „po kablu” do sieci czy wygodnie podpiąć słuchawki (zamiast szukać umieszczonego z boku komputera gniazda mini jack).

Tak jak inne huby Hyper, także i ten utrzymany jest w kolorystyce zgodnej z tą wykorzystywaną w MacBookach Pro. Urządzenie dostępne jest w kolorze szarym lub ciemnoszarym.

Hub USB-C HyperDrive Viper 10-in-2 w sklepie Zadbane Gadżety w cenie 599 zł.

Obniżki prowizji w App Store - zwycięstwo deweloperów czy sprytny manewr Apple?

Marek Gawryłowicz

Wraz z początkiem tego roku wystartował w App Store nowy program wsparcia dla małych deweloperów, pozwalający im na korzystanie z niższych prowizji od sprzedaży we wspomnianym sklepie, wynoszących 15% zamiast 30%. Pomysł ten spotkał się z bardzo pozytywnym przyjęciem. Trudno jednak oprzeć się wrażeniu, że w tym projekcie tak naprawdę nie chodziło wcale o pomoc deweloperom.

Brak wiary w szczerość intencji Apple wynika głównie z okoliczności, w jakich zapowiedziany został wspomniany program wsparcia. Rok 2020 był dla tej firmy dość problematycznym okresem i to nie tylko ze względu na pandemię COVID-19. Zarówno Unia Europejska, jak i Stany Zjednoczone postanowiły wreszcie zareagować na pojawiające się od lat zarzuty, według których Apple prowadzi sklep App Store w sposób szkodliwy dla konkurencji i konsumentów. W obu przypadkach badające sprawę komisje antymonopolowe orzekły, że problem ten rzeczywiście istnieje, a rozwiązanie go może wymagać wprowadzenia nowych regulacji prawnych. Niektórzy deweloperzy postanowili jednak nie czekać na działania władz i spróbować na własną rękę zmusić Apple do wprowadzenia zmian w App Store. Prym wiodło w tym Epic Games, które w sierpniu rozpoczęło sądowo-medialną batalię, mającą nie tylko doprowadzić do zmiany regulaminu sklepu, ale też przekonać opinię publiczną, że działania Apple są szkodliwe zarówno dla deweloperów, jak i klientów.

W rzeczywistości jednak program wsparcia był ze strony Apple sprytnym i wyrachowanym ruchem, na którym firma ta zyskała więcej niż straciła.

Mimo iż oficjalnym powodem wprowadzenia wspomnianego wcześniej programu wsparcia był kryzys gospodarczy wywołany pandemią, widać było wyraźnie, iż w rzeczywistości jest on odpowiedzią na wspomniane wcześniej problemy, mającą pomóc Apple odbudować nadszarpnięty wizerunek i załagodzić wymykający się spod kontroli konflikt z przedstawicielami władzy i deweloperami. Jako że ci ostatni w przeszłości wielokrotnie domagali się obniżki prowizji, zawsze spotykając się z odmową, nagłe i nieoczekiwane spełnienie tych żądań zostało odebrane przez wiele osób jako symbol ich wielkiej, długo wyczekiwanej wygranej. W rzeczywistości jednak program wsparcia był ze strony Apple sprytnym i wyrachowanym ruchem, na którym firma ta zyskała więcej niż straciła.

Machiavelli byłby dumny

Regulamin programu zakłada, że z obniżki prowizji mogą skorzystać wszyscy deweloperzy zarabiający w App Store mniej niż milion dolarów rocznie. Do tego grona zalicza się aż 98% publikujących tam osób i firm. Apple może więc śmiało chwalić się tym, że obniżyło prowizję dla prawie wszystkich współpracujących z nimi deweloperów, co też zresztą czyni, przedstawiając program wsparcia, gdzie tylko się da, jako prawdziwą rewolucję w sposobie funkcjonowania App Store. I rzeczywiście, dla większości deweloperów obniżka prowizji z 30% na 15% będzie bardzo zauważalną zmianą, przekładającą się na wzrost ich dochodów i opłacalność biznesu. Okazuje się jednak, że samo Apple pod względem finansowym nie odczuje zbyt mocno skutków własnej szczodrości. Według obliczeń firmy analitycznej Sensor Tower, specjalizującej się w badaniu rynku gier i aplikacji na urządzenia mobilne, program wsparcia zmniejszy zarobki Apple z prowizji o zaledwie 2,7%. Okazuje się bowiem, że to właśnie te pozostałe 2% deweloperów niekwalifikujących się do obniżki prowizji generuje prawie całe przychody App Store.

David Heinemeier Hansson, współtwórca aplikacji Basecamp i Hey, będący jednym z głośniejszych krytyków App Store, skomentował wprowadzenie programu wsparcia, mówiąc, że Machiavelli byłby dumny z działań

Apple, które sprowadzają się do podzielenia przeciwników poprzez rzucenie części z nich niewielkiej jałmużny. Obniżka prowizji rzeczywiście może zniechęcić wielu mniejszych deweloperów do wspierania gigantów w walce z Apple, jednak nie jest to jedyna, ani nawet najważniejsza korzyść z wprowadzenia programu wsparcia. Jeszcze większe znaczenie ma wpływ całego tego przedsięwzięcia na wizerunek obu stron konfliktu. Tim Sweeney z Epic Games, który w ostatnich miesiącach wyrósł na nieformalnego lidera deweloperów walczących z Apple, nieustannie podkreśla, że walczy o lepsze warunki nie dla siebie, ale dla małych firm, które najmocniej odczuwają wysokie prowizje i inne niedogodności wynikające ze sposobu funkcjonowania App Store. Obniżenie prowizji o połowę dla 98% deweloperów wytrąciło mu ten argument z ręki i sprawiło, że kontynuując swoją walkę z Apple, Sweeney i jego poplecznicy wychodzą na dwulicowych chciwców, którzy tak naprawdę od początku kierowali się wyłącznie własnymi interesami. Tymczasem przedstawiciele Apple, gdy kolejny raz przyjdzie im stanąć przed komisją antymonopolową, sądem czy dziennikarzami, mogą z czystym sumieniem powiedzieć „przecież spełniliśmy ich żądania i obniżyliśmy prowizję!".

Pomimo niższych prowizji deweloperzy mają więc nadal o co walczyć, jednak, jak już wcześniej wspomniałem, teraz będzie im znacznie trudniej osiągnąć swoje cele

Problem w tym, iż niezależnie jakie pobudki rzeczywiście kierują Sweeneyem, niektóre jego zastrzeżenia dotyczące funkcjonowania App Store są całkiem słuszne. Wysokość prowizji to tylko wierzchołek góry lodowej, a program wsparcia nie tylko nie robi nic, by rozwiązać te głębsze i mniej widoczne problemy sklepu, ale wręcz odwraca od nich uwagę. Obniżka prowizji nie ochroni deweloperów przed tzw. sherlockingiem, czyli stosowanym zatrważająco często przez Apple manewrem polegającym na kopiowaniu funkcjonalności popularnych aplikacji i wykorzystywaniu pełnej kontroli nad App Store do „zmiażdżenia" autorów pierwowzoru. Nie powstrzyma Apple przed rzucaniem kłód pod nogi konkurencji mogącej zaszkodzić takim usługom jak Apple Arcade czy Apple Music. Nie zniesie też licznych, często absurdalnych ograniczeń i wymagań, narzucanych deweloperom w imię „bezpieczeństwa i wygody użytkownika". Pomimo niższych prowizji deweloperzy mają więc nadal o co walczyć, jednak, jak już wcześniej wspomniałem, teraz będzie im znacznie trudniej osiągnąć swoje cele, gdyż wiele osób (w tym być może także przedstawiciele instytucji mających chronić konkurencję) uzna, że dostali już od Apple wystarczająco dużo i powinni się tym cieszyć, a nie żądać więcej.

Google robi to lepiej...

Na domiar złego sam program wsparcia ma pewne poważne mankamenty, które równie dobrze mogą być wynikiem błędów i nieprzemyślanych decyzji, jak i celowych działań Apple. Zacznijmy od tego, że jako iż oficjalnie powodem wprowadzenia go był kryzys gospodarczy wywołany przez pandemię COVID-19, nic nie stoi na przeszkodzie, by Apple zakończyło jego działanie, gdy uzna, że kryzys dobiegł końca. Bardzo prawdopodobne, że dziwnym trafem skończy się on zaraz po tym, jak Apple zakończy już wszystkie sądowe spory dotyczące App Store, a komisje antymonopolowe i media przestaną interesować się tym sklepem.

Deweloper, który zbliża się do wyznaczonej przez Apple granicy, ale jej nie przekracza, może więc ostatecznie zarabiać więcej niż deweloper, któremu udało się nieznacznie przekroczyć próg miliona dolarów.

Kolejnym problemem jest sposób kwalifikowania deweloperów do programu. Obniżenie prowizji dla każdego z rocznymi dochodami poniżej miliona dolarów ładnie wygląda na papierze i przemawia do wyobraźni opinii publicznej, tworząc jasny i wyraźny podział na dobrych małych deweloperów, których trzeba chronić, i pazernych milionerów, którym zależy tylko na pieniądzach. Uzależnianie wysokości prowizji od zarobków w roku poprzednim stwarza jednak problemy, których można było z łatwością uniknąć, formułując zasady inaczej. W swojej obecnej postaci program wsparcia może prowadzić do kuriozalnych sytuacji, w których wzrost zarobków może działać na niekorzyść deweloperów. Trzeba bowiem mieć na uwadze, że po przekroczeniu miliona dolarów przychodu w danym roku prowizja natychmiast automatycznie podskakuje z powrotem do 30%, ale gdy roczne zarobki spadną znów poniżej miliona, to o obniżenie jej można ubiegać się dopiero w roku następnym. Deweloper, który zbliża się do wyznaczonej przez Apple granicy, ale jej nie przekracza, może więc ostatecznie zarabiać więcej niż deweloper, któremu udało się nieznacznie przekroczyć próg miliona dolarów.

O tym, że można było zorganizować to wszystko lepiej, świadczy chociażby podobne rozwiązanie wprowadzone przez Google w sklepie Google Play. Tam zamiast bawić się w tworzenie podziałów i programy wsparcia wymagające spełniania określonych wymagań, wprowadzono po prostu niższe prowizje dla wszystkich od pierwszego miliona dolarów zarobionego w danym roku. Takie rozwiązanie jest prostsze, bardziej eleganckie i nie stwarza takich problemów i dziwnych sytuacji jak pomysł Apple.

Podsumowanie

Program wsparcia bez wątpienia pomoże wielu osobom i firmom tworzącym aplikacje dla iOS, jednak nie należy traktować go jako magicznego remedium na wszystkie problemy App Store. W błędzie są też ci, którzy postrzegają obniżkę prowizji jako symbol zwycięstwa deweloperów nad Apple. W rzeczywistości jest to po prostu sprytny i przemyślany ruch Apple w grze o zachowanie pełnej kontroli nad rynkiem aplikacji dla iOS. Trzeba przyznać, że firma z Cupertino tym posunięciem naprawdę pięknie wymanewrowała swoich przeciwników. Pytanie tylko, czy jej ewentualne zwycięstwo w tym sporze będzie korzystne dla nas - użytkowników.

Matthew Syed, „Metoda czarnej skrzynki”, czyli o tym, jak radzimy sobie z porażkami i błędami i co z tego wynika

Krystian Kozerawski

Z okazji reedycji książki „Metoda czarnej skrzynki” Matthewa Syeda przypominamy jej recenzję.

Przyznawanie się do błędów i porażek to rzecz, która przychodzi z trudem każdemu. Z jednej strony bowiem psują one dobre samopoczucie, z drugiej często uświadamiają nam, że nasze działania, a często i schematy, którymi się kierujemy, są błędne i przynoszą realne szkody nie tylko nam samym, ale i innym. Dotyczy to zarówno jednostek, jak i większych i mniejszych organizacji, w tym korporacji, startupów, organizacji charytatywnych, a także - a może przede wszystkim - służby zdrowia, wymiaru sprawiedliwości i komunikacji. O tym, jak można dobrze oraz źle radzić sobie z porażkami i błędami, i co daje wyciąganie z nich wniosków, ich analiza, a czasem jej brak i trwanie w systemach zamkniętych, jest książka „Metoda czarnej skrzynki" autorstwa Matthew Syeda, wydana przez Insignis.

Często dysonans poznawczy pozwala na przedstawienie przed samym sobą własnej klęski jako sukcesu Wszystko to prowadzi często to kolejnych wypadków, katastrof, błędów medycznych, niesprawiedliwych wyroków sądowych tudzież innych porażek

Okazuje się, że w dużym stopniu winna jest tutaj ludzka natura i procesy, które pozwalają człowiekowi radzić sobie z błędami i porażkami czy ze zderzeniem z rzeczywistością dalece odmienną od tej, którą sobie wyobrażał. Mowa tutaj m.in. o dysonansie poznawczym, pozwalającym na dowolną interpretację popełnionych błędów i odniesionych porażek, tak by winnymi ich były inne osoby lub czynniki niezależne. Często dysonans poznawczy pozwala na przedstawienie przed samym sobą własnej klęski jako sukcesu. Wszystko to prowadzi często to kolejnych wypadków, katastrof, błędów medycznych, niesprawiedliwych wyroków sądowych tudzież innych porażek.

Jak sugeruje sam tytuł, modelowym przykładem tego, jak wyciągać wnioski z błędów, porażek, a często i katastrof kosztujących życie wielu osób, wiedzą zwłaszcza linie lotnicze. To dzięki analizie zapisów rejestratorów lotów, czyli tzw. czarnych skrzynek, można odtworzyć i przeanalizować przebieg zarówno incydentów, jak i katastrof lotniczych. Niebagatelne znaczenie ma też odpowiednia kultura środowiska pilotów i całego personelu sprzyjająca przyznawaniu się do popełnionych błędów, nie po to, by uderzyć się w pierś i poddać się pokucie, ale by wyciągnąć z każdego błędu lekcję na przyszłość, by opracować nowe lub udoskonalić obecne procedury.

Przeciwieństwem jest z kolei służba zdrowia, oparta w dużej mierze na tzw. systemie zamkniętym i niepodważalnych autorytetach medyków, którzy często nie są w stanie przed

samymi sobą przyznać się do błędów, bo tak mocno wierzą w swoją misję i własne umiejętności. To, jak tragiczne w skutkach mogą być tego efekty, pokazują statystyki - jak podaje autor, w 2013 roku liczba zgonów w szpitalach w Stanach Zjednoczonych spowodowanych różnego rodzaju błędami czy zawężeniem postrzegania przez lekarzy, którzy nie byli w stanie odpowiednio zareagować na pojawiające się zagrożenia, odpowiada dwóm rozbitym Jumbo Jetom pełnym pasażerów.

W „Metodzie czarnej skrzynki" autor przedstawia wiele pozytywnych, jak i negatywnych przykładów tego, jak ludzie oraz różnego rodzaju organizacje (np. wspomniane już linie lotnicze, wymiar sprawiedliwości, służba zdrowia, korporacje, w tym i startupy) radzą sobie z własnymi błędami i porażkami, jakie wnioski z tego wyciągają i co robią, by w ogóle te błędy zauważać. Szalenie niebezpieczny jest tutaj wspomniany już dysonans poznawczy, ale także perfekcjonizm i stawianie sobie nieosiągalnych celów.

Matthew Syed w „Metodzie czarnej skrzynki" przypomina o tym, że przy odpowiednim do nich podejściu, błędy i porażki są motorem wielu innowacji. Nie tworzy jednak złudnej narracji, że przyznanie się do własnych porażek jest łatwe i że jest to jedyny magiczny klucz do szczęścia i sukcesu.

„Metoda czarnej skrzynki" nie jest książką motywacyjną czy poradnikiem - samouczkiem, jak radzić sobie z własnymi błędami, a przynajmniej ja jej tak nie odbieram.To ciekawa podróż przez różnego rodzaju metody, które pozwalają na uczenie się na błędach i porażkach, wyciąganie z nich odpowiednich wniosków, a także na radzenie sobie z dysonansem poznawczym czy nieuleganie pozytywnej i sprawiającej wrażenie racjonalnej narracji. Czytelnik niczym na wystawie przechodzi od jednej ekspozycji do drugiej. Każda z nich to inny, negatywny lub pozytywny przykład. Czy w szybie oddzielającej widza od eksponatów czytelnik zobaczy także własne odbicie, to już kwestia tego, jak sam radzi sobie ze wspomnianym już dysonansem i na ile potrafi przyznawać się sam przed sobą do porażek, analizować je i wyciągać konstruktywne wnioski. Tyczy się to zarówno analizy własnych postaw i zachowań w życiu prywatnym, jak i zawodowym.

Matthew Syed w „Metodzie czarnej skrzynki" przypomina o tym, że przy odpowiednim do nich podejściu, błędy i porażki są motorem wielu innowacji. Nie tworzy jednak złudnej narracji, że przyznanie się do własnych porażek jest łatwe i że jest to jedyny magiczny klucz do szczęścia i sukcesu. Wielokrotnie zwraca uwagę na to, że jest to proces dla jednostki bardzo trudny, warto zatem starać się budować systemy, które to ułatwiają.

Pasjonująca lektura!

Niesamowita książka! dr Maciej Lasek

Całkowicie odmieni waszą perspektywę. „The Times"

Radę, by uczyć się na błędach, traktujemy dziś jak wyświechtany frazes, tymczasem jest to najskuteczniejsza znana człowiekowi metoda zdobywania wiedzy. Ta książka przedstawia jej niesamowitą historię. Pokazuje, jak wielką szkodę wyrządzamy sobie, nie wyciągając lekcji z porażek. Matthew Syed poprzez przemawiające do wyobraźni przykłady, inspirujące rozmowy i bardzo praktyczne wnioski unaocznia nam, że każdy może się nauczyć skutecznie korzystać ze swojej „czarnej skrzynki".

Pasjonująca, otwierająca oczy książka z żywą narracją i mnóstwem niesamowitych, szokujących historii. Katastrofy lotnicze, zapierające dech zdarzenia z sal operacyjnych, wpadki wymiaru sprawiedliwości, porażające konsekwencje tuszowania błędów, przełomowe idee, pionierskie badania i odkrywcze wnioski – to wszystko i wiele więcej znajdziecie w METODZIE CZARNEJ SKRZYNKI!

insignis patronat MyApple

Pobierz w Apple Books

Nanoleaf Essentials Smart Bulbs - smart żarówka prawie idealna

Norbert Cała

Mamy 2021, a ja napisałem recenzję żarówki. Coś musiało pójść nie tak, nawet jeśli to smart żarówka. Jednak dajcie mi szansę, żarówka Nanoleaf Essentials Smart Bulbs A19-A60-E27 jest na tyle ciekawym produktem, że wymagała oddzielnego testu. Powody są przynajmniej trzy i zacznę od tych, które najprościej opisać, a skończę na tym najbardziej skomplikowanym.

Przede wszystkim Nanoleaf A60, tak ją będę nazywał w skrócie, daje bardzo silny strumień świetlny. Jest to aż 1100 lm dla światła białego i około 800 lm dla kolorowego. Dla porównania, najmocniejsza smart żarówka od IKEA daje 1000 lm, ale świeci tylko na biało. Moc tej Nanoleaf to 9 W i wyposażona jest ona w zwykły „duży" gwint E27. Żarówka może świecić jednym z 16 milionów kolorów i mieć temperaturę barwową w zakresie 2700 - 6500 K. Zakres ściemniania to 1% - 100%, skok co 0,1%. W najnowszej wersji firmware'u Nanoleaf A60 wspiera też oświetlenie adaptacyjne zgodne z HomeKit.

...urządzenia Thread komunikują się ze sobą i budują sieć mesh, idealnie rozszerzając zasięg. Wszystkie urządzenia zgodne z Thread muszą być też zgodne z Bluetooth, więc tak czy tak zadziałają wźnaszym HomeKit.

Sama żarówka ma raczej tradycyjny kształt, ale ciekawostką jest to, że mleczny plastik, jaki przykrywa diody LED, nie jest gładki, a składa się jakby z wielu wielokątów, Ciężko to opisać, ale ładnie widać na zdjęciu.

Druga bardzo ważna cecha to cena. Nanoleaf A60 kosztuje 99 zł. To bardzo mało, biorąc pod uwagę, że nie potrzebuje do działania żadnej bramki, wpina się bezpośrednio w nasz HomeKit. Dla porównania, wspomniana żarówka od IKEA kosztuje 70 zł, wymaga bramki, a i tak jest bardzo dobrą cenowo pozycją. Podobne konstrukcje potrafią kosztować nawet dwa razy tyle i więcej. Za 99 zł naszą Nanoleaf będziemy się cieszyć przez 25 tys. godzin, bo taką ma żywotność.

Wreszcie trzeci powód, który jest trochę bardziej skomplikowany. Wspomniałem, że żarówka nie potrzebuje żadnej bramki, czyli musi się łączyć z HomeKit za pomocą Bluetooth, który działa wolno, lub za pomocą Wi-Fi, które pobiera dość dużo prądu i jest drogie w implementacji. Stąd ceny konkurencji.

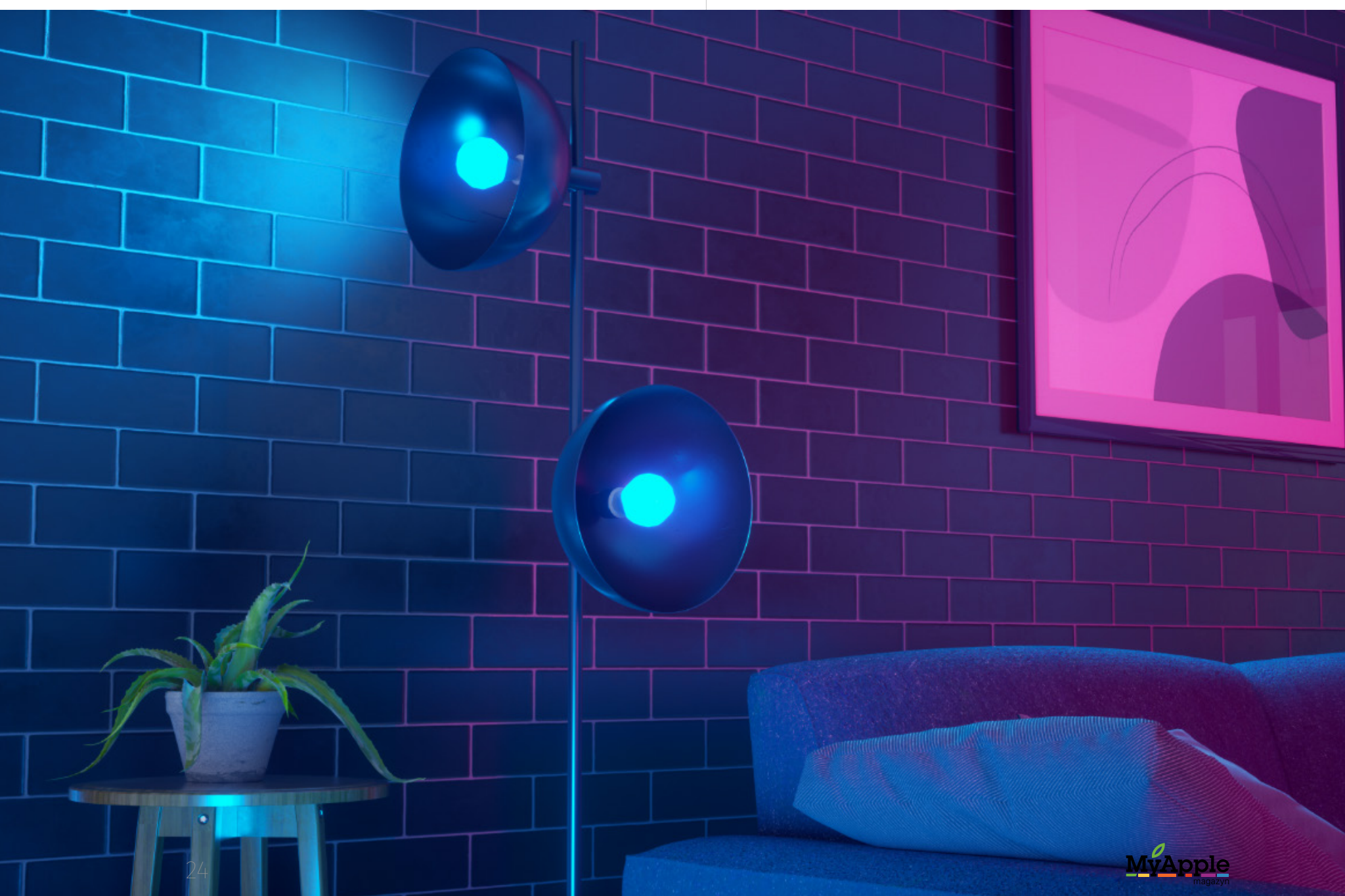
Nanoleaf A60 wykorzystuje względną nowość w świecie HomeKit, czyli Thread. To nowy standard komunikacji między urządzeniami HomeKit. Pierwszym urządzeniem go wspierającym był HomePod mini, który jest swojego rodzaju hubem dla wszystkich urządzeń Thread. Thread w dużym skrócie łączy ze sobą dobre cechy Bluetooth i Wi-Fi, jest szybki, tani i zużywa mało prądu. Co też ważne, urządzenia Thread komunikują się ze sobą i budują sieć mesh, idealnie rozszerzając zasięg. Wszystkie urządzenia zgodne z Thread muszą być też zgodne z Bluetooth, więc tak czy tak zadziałają w naszym HomeKit.

W najnowszych wersjach aplikacji Eve for HomeKit mamy zakładkę Thread Network, w której możemy podejrzeć, jakie urządzenia zgodne z Thread mamy u siebie w domu i w jakim trybie działa konkretne urządzenie. Oprócz tego jest tam cała masa fajnych informacji dla geeków, w tym np. tryb połączenia danego urządzenia, szybkość odpowiedzi itp.

Na ten moment ciągle jest mało urządzeń zgodnych z Thread, ale lista będzie się szybko powiększała. Teraz dostępnych, oprócz Nanoleaf A60, jest jeszcze kilka produktów tego producenta. Drugim producentem, który się może pochwalić sporą ilością urządzeń Thread, jest Eve.

Mam w domu trzy żarówki Nanoleaf A60 i jestem z nich naprawdę bardzo zadowolony. Działają szybko, dają naprawdę bardzo duży strumień światła i jak wspomniałem, wspierają oświetlenie adaptacyjne. Używam ich od dwóch miesięcy, czyli od momentu debiutu na ryku. Przez ten czas chyba tylko ze dwa razy przestały być widoczne w HomeKit, ale mam wrażenie, że to był problem z centrum akcesoriów, jakim jest HomePod mini (wspiera Thread), bo po jego restarcie znów były widoczne.

Moim zdaniem to w tym momencie "Best value for money".



Sonos Roam - najlepszy przenośny głośnik na rynku

Krystian Kozerawski

Marka Sonos od wielu lat znana jest z genialnych – moim zdaniem – głośników multiroom. W większości są to urządzenia stacjonarne. Do niedawna Sonos miał w swojej ofercie tylko jeden głośnik przenośny – Sonos Move. Jest to jednak urządzenie dość sporych rozmiarów i ciężkie, a więc raczej do przenoszenia w obrębie domu, mieszkania czy biura, a nie do zabrania w teren (choć oczywiście można to zrobić). Nic zatem dziwnego, że od dawna użytkownicy i fani marki czekali na produkt prawdziwie przenośny. Doczekali się. Od niedawna na rynku dostępny jest właśnie taki głośnik – Sonos Roam.

Istotnie, nowy głośnik to coś, na co czekałem od lat. To według mnie najlepszy obecnie przenośny głośnik na rynku, nie tylko ze względu na brzmienie czy jak zwykle świetny design, ale także ze względu na oferowane funkcje. Zacznijmy jednak od początku, a więc od wyglądu.

Głośniki Sonos znane są nie tylko ze swojego brzmienia, ale i wzornictwa. Trudno pomylić je z produktami innych marek, a pod względem jakości, dbałości o szczegóły nie mają sobie równych. Tyczy się to także głośnika Sonos Roam. Pierwsza rzecz, z jaką mi się skojarzył, to z opisywanym przeze mnie rok temu na MyApple soudbarem Sonos Arc. Roam także ma bowiem kształt belki, oczywiście znacznie mniejszej i nie tak długiej, z charakterystyczną perforowaną maskownicą. To właśnie forma i wspomniana maskownica od razu nasuwają mi skojarzenia z tamtym soundbarem. Sam głośnik ma przekrój w kształcie trójkąta z zaokrąglonymi rogami. Można go ustawić zarówno pionowo, jak i poziomo (jego dolna powierzchnia posiada niewielkie gumowe nóżki). Z przodu urządzenia, poza wspomnianą perforowaną maskownicą, znajdziemy logo Sonos oraz dwie diody. Ta na lewo od logo pokazuje stan pracy urządzenia, a ta umieszczona blisko prawego boku (w którym znajduje się moduł ładowania indukcyjnego) informuje o kończącej się energii (gdy miga na pomarańczowo) lub o ładowaniu.

Na tylnej ściance znalazł się przycisk włączający lub wybudzający głośnik oraz gniazdo USB-C do tradycyjnego ładowania „po kablu". Sam kabel posiada łamaną końcówkę w kształcie litery L, co pozwala ograniczyć miejsce, które zajmuje głośnik podczas takiego ładowania. Ja zdecydowanie wolę ładować go indukcyjnie. Jak wspomniałem, prawy bok, służący jako podstawa przy ustawieniu pionowym, wyposażony jest właśnie w panel ładowania indukcyjnego. Wystarczy postawić go na dowolnej ładowarce wspierającej standard QI, by rozpocząć ładowanie. Sonos oferuje także swoją własną magnetyczną ładowarkę indukcyjną, która pozwala na ładowanie urządzenia w pozycji poziomej i która wizualnie tworzy całość z samym głośnikiem. Posiada bowiem taki sam przekrój jak głośnik. Magnetyczna ładowarka sprzedawana jest jednak osobno i co ważne, nie jest wymagana – jak wspomniałem, wystarczy każda inna.

Skoro już wspominam o ładowaniu indukcyjnym, to warto napisać kilka słów o tym, jak spisuje się bateria. Sonos deklaruje, że urządzenie może pracować do 10 godzin na baterii, i faktycznie tak jest. Warto jednak pamiętać, by przy korzystaniu z urządzenia na przykład na biurku podłączyć je do zasilania, ustawiając na ładowarce indukcyjnej lub podłączając je za pomocą wspomnianej już dedykowanej indukcyjnej ładowarki magnetycznej. Pełne naładowanie zajmuje około dwóch godzin.

Lewy bok (lub górna powierzchnia przy ustawieniu pionowym) mieści panel sterowania. W przeciwieństwie do dotykowych paneli znanych z innych głośników tej marki, tym razem są to fizyczne przyciski, które należy przycisnąć, a nie dotknąć. Nie powinno to nikogo dziwić, to jest przecież głośnik przenośny i panel dotykowy byłby tutaj źródłem frustracji związanej z przypadkowym przełączeniem piosenki czy wywołaniem asystenta głosowego. Poza przyciskami znalazła się tam także dioda wskazująca na pracę mikrofonu.

Jak każdy inny produkt tej marki, Sonos Roam wykonany jest bardzo solidnie. Głośnik też swoje waży. Biorąc go do ręki, wiem, że nie jest to budżetowy produkt z taniego plastiku, który szybko się rozpadanie. Sonos Roam, jak przystało na głośnik przenośny, który możemy zabrać właściwie gdziekolwiek, jest też wodoodporny. I mowa tutaj o prawdziwej wodoodporności zgodnej ze standardem IP67, a więc do 1 metra przez 30 minut. Oczywiście słuchanie muzyki pod wodą nie ma sensu, chodzi tutaj raczej o korzystanie z głośnika na plaży, basenie, na biwaku, gdzie może popadać, a nawet w łazience, bez obaw o jego uszkodzenie przez przypadkowe zachlapanie czy zanurzenie.

Jak wspomniałem, głośniki Sonos działają w ramach systemu multiroom. Można więc podłączyć je do sieci WiFi i sterować nimi wszystkimi bezpośrednio z jednej aplikacji na smartfonie. Dzięki temu mogę za pośrednictwem sieci WiFi i AirPlay 2 przesyłać na nie dźwięk np. z aplikacji Apple Music. W przypadku różnych prawdziwie przenośnych głośników, które mieściły się w torbie lub plecaku, możliwości połączenia ograniczały się dotąd do Bluetooth, czego – przyznaję – nie lubię. W domu bowiem chcę po prostu wysłać muzykę, a nie wszystkie dźwięki, które generuje mój iPhone, iPad lub Mac, na wybrany głośnik bez potrzeby parowania itp. Z drugiej strony głośniki komunikujące się przez WiFi trudno wziąć w teren. Połączenie przez WiFi lub Bluetooth oferuje co prawda wspomniany na wstępie głośnik Sonos Move, to jednak przełączanie się nie było do końca intuicyjne, a i rozmiary samego głośnika wykluczają zabranie go np. na spacer czy wycieczkę. Wydawać by się mogło, że jesteśmy skazani albo na jedno, albo drugie rozwiązanie. Sonos swoim głośnikiem Roam pokazuje, że wcale tak być nie musi.

Sonos Roam to głośnik, który z jednej strony może komunikować się przez WiFi, kiedy jest w zasięgu zapisanej sieci, i działać w ramach systemu multiroom Sonosa, z drugiej – wystarczy wziąć go ze sobą, wyjść z domu czy biura, a on automatycznie przełączy się na komunikację przez Bluetooth i połączy się z iPhone'em.

Na tym nie koniec jego możliwości. Funkcja Sonos Swap pozwala na szybkie przerzucenie muzyki z Sonos Roam na inny głośnik tej marki. Wystarczy znaleźć się w zasięgu tej samej sieci WiFi i przytrzymać dłużej przycisk Play. Odtwarzanie zostanie przełączone na głośnik znajdujący się najbliżej nas. Działa to bardzo dobrze, choć tylko wtedy, gdy sterujemy odtwarzaniem muzyki za pośrednictwem dedykowanej aplikacji Sonos na iPhonie, iPadzie lub innym urządzeniu. Jest to właściwie jedyna rzecz, do której mogę się przyczepić w przypadku tego głośnika – brakuje mi możliwości przerzucenia muzyki np. na mój głośnik Sonos Play także wtedy, gdy odtwarzanie na Sonos Roam zainicjowane zostało poprzez AirPlay w aplikacji Muzyka.

Skoro jestem już przy odtwarzaniu, to czas na najważniejsze, czyli brzmienie. Wielokrotnie w rozmowach ze znajomymi wspominam, że pod tym względem Sonos od lat niczym nie zaskakuje, bo po prostu wypuszcza kolejne urządzenia, które brzmią świetnie pod każdym względem – oczywiście biorąc pod uwagę ich gabaryty i przeznaczenie. Także i w przypadku głośnika Sonos Roam nie ma tutaj zaskoczenia. Mimo niedużych rozmiarów głośnik brzmi bardzo dobrze. Wszystko jest selektywne, wyraziste i plastyczne w obrębie całego pasma. Oczywiście basy nie są w jego przypadku tak mocne i głębokie jak choćby w Sonos Play, ale pamiętajmy, że mowa jest o niewielkim głośniku przenośnym. Mimo wszystko w tej klasie i na tej półce cenowej nie spotkałem się jeszcze z głośnikiem, który by grał tak dobrze. Największe wrażenie robią na mnie zwłaszcza dźwięki z pogranicza dołów i środka. Polecam posłuchać dostępne utwory z najnowszej płyty Liquid Tension Experiment 3, zwłaszcza basu Tonny'ego Levina. Mimo tego,

że muzyka tej supergrupy (złożonej w większości z obecnych i byłych członków Dream Theater) to swoiste dźwiękowe „horror vacui", gdzie w każdym punkcie utworu i na każdym planie dzieje się bardzo dużo, Sonos Roam pozwala wychwycić wszystkie niuanse np. gęstej i połamanej gry Mike'a Portnoya. Bez problemu usłyszymy także pasaż fortepianowy Jordana Rudessa schowany z tyłu za mięsistą frazą gitarową Johna Petrucciego.

Tak jak każdy inny głośnik marki Sonos, także i Roam wyposażony jest w funkcję True Play – automatycznej konfiguracji dźwięku pod dane pomieszczenie czy warunki. W jego przypadku True Play działa stale, próbkując otoczenie i odpowiednio zmieniając konfigurację zgodnie ze zmieniającymi się warunkami i otoczeniem, w którym głośnik pracuje.

Sonos kolejny raz wypuścił produkt właściwie idealny – i to taki, na który od lat czekało wielu użytkowników głośników, nie tylko tej marki. W końcu mamy świetnie brzmiący przenośny głośnik z ładowaniem indukcyjnym, na którego muzykę w domu możemy wysłać przez WiFi i np. zabrać go do łazienki, a jednocześnie bez kombinowania z dodatkowym parowaniem wrzucić go do plecaka czy torby i wyjść z nim z domu. Cena też jest atrakcyjna, bo wynosi 799 zł. Ktoś może powiedzieć, że to niemało, ale do 1000 zł nie znajdziecie nic lepszego, a i powyżej tej sumy nie ma, moim zdaniem, takiego produktu, który pod względem oferowanych funkcji mógłby z Sonos Roam konkurować. Na koniec wspomnę jeszcze raz o dedykowanej indukcyjnej ładowarce magnetycznej (działa ona podobnie jak MagSafe w najnowszych iPhone'ach czy ładowarka do zegarka Apple Watch). Można ją kupić za 199 zł, co jest dość sporym wydatkiem. Co ważne, będzie ona działać także z innymi urządzeniami. Położyłem na niej mojego iPhone'a, który zaczął się ładować.

Ładowarka High Five Mag Charger

Jesienią ubiegłego roku Apple wprowadziło na rynek nowe modele iPhone'ów wyposażonych w magnetyczne złącze indukcyjne MagSafe, pozwalające na korzystanie z ładowarek i akcesoriów, które dzięki magnesom przylegają do plecków tych smartfonów. Tego typu ładowarkę magnetyczną - High Five Mag Charger - można już kupić za 119 zł w sklepie Zadbane Gadżety.

Urządzenie posiada klasyczny okrągły kształt o rozmiarach odpowiadających magnetycznemu złączu w nowych iPhone'ach. Umieszczone w iPhonie magnesy utrzymują ładowarkę w odpowiednim miejscu podczas poruszania smartfonem. Można więc korzystać z niego i np. rozmawiać podczas ładowania. Urządzenie ładuje iPhone'a z mocą 12 W. Wspomnieć oczywiście wypada, że we właściwą ładowarkę ścienną (USB-C) należy zaopatrzyć się we własnym zakresie. W sklepie Zadbane Gadżety można kupić ją jednak w komplecie z taką właśnie ładowarką w cenie 168 zł.

Ładowarka High Five Mag Charger w sklepie Zadbane Gadżety w cenie 119 zł.

Ładowarka High Five Mag Charger wraz z ładowarką ścienną w sklepie Zadbane Gadżety w cenie 168 zł.

Szachy, pandemia i technologia

Michał Masłowski

Minął rok od wybuchu pandemii koronawirusa. Zostaliśmy ograniczeni, w mniejszym lub większym stopniu, w wielu dziedzinach naszego życia. Jedną z takich dziedzin, gdzie bardzo ucierpieliśmy, jest sport, w szczególności ten amatorski.

Zawody profesjonalne to jeszcze się odbywają. Są mecze piłkarskie, wyścigi kolarskie, nawet zaległa Olimpiada z 2020 roku w tym roku chyba jednak się odbędzie. A co ze sportem amatorskim? Tu jest gorzej, nie odbywają żadne biegi i inne sportowe imprezy masowe, pozamykane są siłownie, baseny, wszystkie kluby fitness itd. Jedyne, czego jeszcze nie zabrano sportowcom, to otwarta przestrzeń publiczna, gdzie można pobiegać lub pojeździć na rowerze.

> Na najpopularniejszym serwisie do gry w szachy w internecie Chess.com jest zarejestrowanych blisko 64 miliony użytkowników.

Eksplozja popularności szachów

W tej całej beznadziejnej, wydawałoby się, sytuacji jest jeden sport, który nie dość, że nie doznał zapaści, to wręcz przeciwnie, przeżył w ostatnim roku prawdziwą eksplozję popularności. Tym sportem są szachy.

Sytuacja wydaje się oczywista, gdy rok temu zamknięto nas w domu, jako potencjalnych beneficjentów tej nowej sytuacji wymieniano Netfliksa (i inne serwisy streamingowe) oraz gry wideo. Ręka do góry, kto myśląc „gry wideo", miał wtedy na myśli szachy?

Liczby jednak nie kłamią. Na najpopularniejszym serwisie do gry w szachy w internecie Chess.com jest zarejestrowanych blisko 64 miliony użytkowników. Gdy piszę te słowa (niedziela, 18 kwietnia, po południu) gra aktualnie on-line 430 tysięcy graczy. A warto nadmienić, że nie jest to jedyny tego typu serwis do gry w szachy w internecie.

Amatorzy i profesjonaliści

W szachy grają wszyscy, miliony amatorów, ale także profesjonaliści, którzy z braku tradycyjnych turniejów masowo przenieśli się do internetu. Należy zauważyć, że oczywiście ci wspomnieni profesjonaliści grali w internecie także przed pandemią, ale teraz on-line, w odróżnieniu od czasów przedpandemicznych, zaczęły się odbywać poważne turnieje, często z atrakcyjnymi nagrodami pieniężnymi.

Turnieje te są organizowane zarówno przez serwisy takie jak Chess.com czy Lichess, jak i przez narodowe federacje szachowe, czy w końcu przez znanych szachistów, takich jak aktualny mistrz świata w szachach Magnus Carlsen. Ale to nie wszystko, teraz każdy może zorganizować turniej. Sporą popularnością cieszą się turnieje organizowane przez znanych streamerów czy youtuberów szachowych. Zaletą takich amatorskich turniejów jest to, że może w nich zagrać każdy, co powoduje, że przy odrobinie szczęścia można zmierzyć się z jakimś znanym mistrzem szachowym. Sytuacja praktycznie niemożliwa w przypadku tradycyjnych turniejów rozgrywanych stacjonarnie, gdzie jeżeli nie legitymujemy się odpowiednio wysokim rankingiem, nikt nas do gry nie dopuści. O fakcie, że ten znany mistrz może mieszkać na innym kontynencie, już nie wspominam.

Biznes zauważył szachy

Grają wszyscy i wszędzie, a to spowodowało bardzo ciekawy efekt. Szachy zostały zauważone przez duży biznes, wykładający do tej pory pieniądze na sporty typu piłka nożna. Oczywiście to jeszcze nie ta skala, szachy ni-

gdy nie dogonią piłki nożnej pod względem zarobków, ale tu i ówdzie turnieje rozgrywane w internecie zaczęły być dobrze płatne. Przykładowo, ostatni turniej z cyklu „Magnus Carlsen Invitational" miał pulę nagród 220 tysięcy dolarów. Są to pieniądze, o których rok temu, przed wybuchem pandemii, nikt nie śnił, jeżeli chodzi o internetowe szachy. Oczywiście dostęp do takich turniejów ma może kilkunastu topowych szachistów, ale również u nas w Polsce rozgrywane są turnieje internetowe z nagrodami pieniężnymi (oczywiście odpowiednio mniejszymi).

Przy okazji warto zauważyć, że gra w internecie jest o wiele bardziej dynamiczna niż na żywo. Nie ma możliwości wykonania nielegalnych ruchów, nikt nie zapomina przełączać zegara (bo to samo się robi), przy dynamicznej końcówce nikt przypadkowo nie porozwala bierek, jest możliwość wykonywania tzw. „pre-move'ów", czyli ruchów wcześniej zadeklarowanych. Co tu dużo mówić, myszka jest o wiele szybsza niż ludzka ręka na żywo.

Komentarze na żywo, relacje, YouTube i Twitch

Zainteresowaniu szachami bardzo pomaga także współczesny bum mediów społecznościowych. Teraz każdy poważny turniej szachowy jest na żywo relacjonowany i komentowany, a co bardzo ważne, za te komentarze wzięli się profesjonalni szachiści. W tym miejscu jako przykład warto podać Polski Związek Szachowy, który znakomicie rozumie tę potrzebę i np. mistrzostwa Polski w szachach (akurat rozgrywane tradycyjnie, a nie w internecie) były na żywo komentowane, analizowane przez znanych polskich mistrzów międzynarodowych i arcymistrzów. Tak samo jest, gdy na arenie międzynarodowej grają nasi czołowi arcymistrzowie tacy jak Jan Krzysztof Duda czy Radosław Wojtaszek. Ten pierwszy zasłynął w zeszłym roku pokonaniem samego mistrza świata Magnusa Carlsena, który partii klasycznej nie przegrał od ponad 2 lat (miał 125 nieprzegranych partii z rzędu). Oczywiście, oglądałem ten mecz na żywo, z doskonałym komentarzem polskiego mistrza FIDE Kacpra Poloka. W skali świata to jest standard, praktycznie w każdym tygodniu jest grany jakiś turniej z udziałem bardzo znanych i utytułowanych szachistów, który jest na żywo komentowany przez nie mniej znanych zawodników.

I w końcu, jak grzyby po deszczu wyrastają różnego rodzaju kanały na YouTube czy na Twitchu poświęcone szachom. Skala zainteresowania jak na tak niszowy i hermetyczny sport jak szachy jest ogromna. Przykładowo, Hikaru Nakamura, światowej sławy arcymistrz szachowy, ma na Twitchu 1,2 mln obserwujących. Słynny szachowy youtuber Agadmator ma 1,09 mln subskrybentów. W Polsce najpopularniejszym polskim youtuberem szachowym jest słynny Marianczello (czyli Maciej Domin), który ma 134 tysiące subskrybentów. Co ciekawe, nie jest on profesjonalnym szachistą z międzynarodowym tytułem, a zwykłym amatorem (nota bene bardzo dobrym), który robi doskonałą robotę dla popularyzacji szachów w Polsce. Oczywiście są w Polsce także bardzo wysokiej jakości kanały szachowe na YouTube prowadzone przez graczy profesjonalnych. Nie sposób wymienić wszystkich, jest ich po prostu bardzo dużo, więc ograniczę się do tych, które ja obserwuję, czyli Pan Szachuś (mistrz krajowy Krzysztof Budrewicz) oraz Szachmistrz z Kalisza (mistrz FIDE Maciej Sroczyński).

Technologia na pomoc szachom

Warto w tym miejscu zatrzymać się i spojrzeć na to, dlaczego to wszystko jest możliwe i na żywo możemy obserwować eks-

plozję popularności szachów. Wszystko to dzieje się dzięki postępowi technologicznemu, a pandemia jedynie to przyspieszyła.

Dzisiaj w odróżnieniu od sytuacji, powiedzmy, sprzed 20 lat, mamy dostęp do wielu rzeczy, o których wielu starszym szachistom nawet się nie śniło. Przede wszystkim mamy natychmiastowy dostęp do bazy praktycznie wszystkich historycznych partii, jakie zostały rozegrane w historii świata. Jeżeli chodzi o te zagrane w internecie, to sprawa jest oczywista. A co tymi granymi tradycyjną metodą przy desce szachowej? Praktycznie wszystkie słynne partie szachowe z ery przedinternetowej zostały już przepisane do wersji elektronicznej i możemy bez przeszkód analizować słynne partie starych mistrzów takich jak Fischer, Kasparow, Karpow, czy nawet partie Wilhelma Steinitza, uznawanego za pierwszego mistrza świata w szachach. Z kolei od jakiegoś czasu wszystkie partie, od pewnego poziomu wzwyż oczywiście, są rozgrywane na szachownicach elektronicznych, które zapisują ruchy wykonane tradycyjnymi fizycznymi bierkami na desce szachowej.

Silnik szachowy bezlitośnie obnaży nasze błędy, wskaże decydujące momenty w partii i najlepsze kontynuacje w danym momencie.

W tej analizie partii nie jesteśmy sami. Od ponad 25 lat silniki szachowe bez problemu ogrywają nawet najsilniejszych arcymistrzów, co powoduje, że zawsze możemy, tuż po zakończeniu rozgrywki, wspomóc się taką komputerową analizą. Silnik szachowy bezlitośnie obnaży nasze błędy, wskaże decydujące momenty w partii i najlepsze kontynuacje w danym momencie. Z ciekawostek warto podać, że rozgrywane są zupełnie osobne turnieje silników szachowych. Najbardziej znane to Stockfish i Alpha Zero. Od czasów Deep Blue, który po raz pierwszy wygrał mecz szachowy z ówczesnym mistrzem świata Garrym Kasparowem w 1997 roku, postęp, jaki się dokonał w jakości działania silników szachowych, jest ogromny i nikt już dzisiaj nie kwestionuje tego, że komputery po prostu ogrywają nas w szachy.

Kolejna rzecz, to dostęp do innych zawodników, sparingpartnerów. 20 lat temu, kiedy ktoś miał ochotę pograć w szachy, to musiał szukać innych chętnych metodą tradycyjną, czyli np. musiał umówić się ze znajomymi czy też udać się fizycznie do najbliższego klubu szachowego itd. Ileż to czasu zajmowało! Dzisiaj sprawa wygląda zupełnie inaczej. W ciągu zaledwie kilku sekund od uruchomienia aplikacji szachowej na naszym smartfonie zostajemy skojarzeni z graczem o podobnym do nas poziomie zaawansowania. Z racji ogromnej liczby osób, które ciągle grają w szachy na całym świecie, zawsze jest ktoś chętny do gry. Nawet jeśli obudzimy się w środku nocy, gdy nasi znajomi śpią, zawsze znajdzie się ktoś chętny do gry na drugim końcu świata. To z kolei bywa niebezpieczne, gdyż łatwo przy tak prostym dostępie do rywalizacji wpaść w nałóg „jeszcze tylko jedna partia".

Aż w końcu warto wspomnieć o dostępie do trenerów szachowych. Kiedyś, kilkadziesiąt lat temu, żeby amatorsko lub profesjonalnie trenować szachy, trzeba było należeć do jakiegoś klubu szachowego, uczęszczać na zajęcia, które odbywały się w tym klubie, mieć odrobinę szczęścia przy tym, jaki trafi nam się trener. Dzisiaj nie ma żadnego problemu, żeby kupić lekcje szachowe u znanego trenera szachowego, z którym w ogóle nie musimy się widywać osobiście, trener nie musi mówić po polsku i może mieszkać na antypodach. Wystarczy, że spotkamy się przy dowolnym komunikatorze głosowym i odpalimy wspólnie wirtualną szachownicę w internecie. I oczywiście uzgodnimy formę płatności ;). A skoro jesteśmy przy trenerach szachowych i płatnościach, to warto w tym miejscu wspomnieć, na czym zarabiają serwisy typu Chess.com i Lichess. Oczywiście na abonamencie, który za odpowiednią opłatą (roczny abonament na Chess.com w zależności od wybranego poziomu kosztuje od 120 do 400 zł) da nam dostęp do zaawansowanych analiz partii, do zadań szachowych, do lekcji, również w formie wideo itp.

Jeszcze tyko jeden krok

W tym szturmie popularności szachów został do rozwiązania w zasadzie tylko jeden problem. Praktycznie nie odbywają się stacjonarne turnieje, które pozwalają zdobywać zawodnikom kategorie szachowe (a to bardzo motywuje do gry i rozwija), mistrzostwa miasta, województwa itd. O ile jeszcze odbywają się turnieje bardzo wysokiej rangi, np. turniej kandydatów o prawo gry o mistrzostwo świata, tak lokalne zawody dla amatorów praktycznie nie istnieją (lub odbywają się dla bardzo ograniczonej liczby zawodników). Jest to problem, bo tak jak wspomniano wyżej, takie turnieje, gdzie można zdobyć wyższą kategorię szachową czy mistrzostwo regionu, niezwykle motywują młodych zawodników.

Wydaje się więc, że kwestią czasu jest dojście do rozwiązań pozwalających uznać turnieje rozgrywane w internecie za takie, gdzie będzie można legalnie powalczyć o wyższą kategorię czy jakiś tytuł mistrzowski. Główną przeszkodą, żeby można to było zorganizować, jest oczywiście wszechobecny doping elektroniczny, czyli nielegalne posługiwanie się przez zawodników silnikami szachowymi. W internecie nikt nas nie widzi, więc takie wspomaganie jest bardzo łatwe. W turniejach stacjonarnych łatwo jest wyeliminować takich oszustów, choć do prób oczywiście dochodzi. Warto tu wspomnieć głośną ostatnio sprawę mistrzyni FIDE Patrycji Waszczuk, czołowej polskiej szachistki (poziom mistrzostw Polski), która została złapana ze smartfonem w toalecie podczas turnieju w Ustroniu w sierpniu 2020 roku (był to okres rozluźnienia obostrzeń epidemicznych i niektóre turnieje szachowe się odbywały). W internecie takie oszustwa, szczególnie na poziomie amatorskim, są niestety na porządku dziennym.

Jednakże rozwój tej dyscypliny sportowej i towarzyszący mu postęp technologiczny są nieuniknione. Dzisiaj jesteśmy w takim miejscu, że wszyscy grają w szachy w internecie, a powrót na stacjonarne areny szachowe w najbliższym czasie wydaje się mało prawdopodobny. Im prędzej FIDE pod wodzą Anatolija Karpowa zatwierdzi rozwiązania (prawne i technologiczne), które umożliwią rozgrywanie turniejów szachowych w internecie i uwzględnianie wyników takich turniejów do obliczania rankingu szachistów, tym lepiej dla dyscypliny. To, że to nastąpi, to jest pewne, pytanie tylko kiedy.

Honda e - to nie jest prototyp

Norbert Cała

Kiedy myślicie o najbardziej gadżeciarskim samochodzie, na 100% widzicie Teslę. Znam wiele osób, które o Tesli mówią, że to iPhone na kołach. Ewidentnie nie siedzieli nigdy w Hondzie e. To małe miejskie auto Hondy jest gadżetem na czterech kołach. Jest tak zwariowane stylistycznie, że reklamują je hasłem „To nie jest prototyp". Zyskało też uznanie ludzi od dizajnu, a dowodem jest pierwsze miejsce w kategorii „BEST OF THE BEST" Red Dot Design Awards 2020.

To właśnie dizajn tego auta budzi totalnie skrajne emocje, jednych zachwyca, innych odrzuca, praktycznie nikogo nie pozostawia obojętnym. Ja uważam, że Honda e jest po prostu urocza. Tej stylistyki nie da się porównać do niczego jeżdżącego obecnie po drogach, zwraca uwagę innych uczestników ruchu bardziej niż Rolls-Royce (wiem, co piszę, jeździłem niedawno RR). Ale jeśli poszukamy w zasobach muzealnych Hondy, to znajdziemy inspiracje projektantów – model N360 lub pierwszy Civic.

Podobnie jak poprzednicy, Honda e to miejski samochód. Na tylnej kanapie nie jest za wygodnie dorosłej osobie, bagażnik to tylko 170 l, więc podróży na wakacje nim nie planujcie, za to torba z rakietami do squasha spokojnie się zmieści.

Przedniego bagażnika nie ma, w jego miejscu jest otwierana klapka do przypięcia przewodu ładowania.

Na temat dizajnu Hondy e można by pewnie napisać niezłą pracę magisterską na kierunku sztuka nowoczesna. Ja się nie podejmuję i zostawiam Was z fotkami tego genialnego w prostocie swojej linii samochodu. Zwróćcie tylko uwagę, że linii bocznej nic nie psuje, nie ma klamek, które chowają się w karoserii, oraz nie ma lusterek wstecznych.

No właśnie, brak lusterek wstecznych, zamiast nich są kamery i ekrany w środku, i to za ich sprawą zaczyna się totalny gadżetowy odjazd, gdy siądziemy za kierownicą. Przed oczami mamy wtedy ekran lewego lusterka, potem ekran kierowcy, ekran centralny, ekran pasażera(!), ekran lusterka prawego. I gdyby te pięć ekranów było mało, to centralne lusterko też jest ekranem, ale możemy go przełączyć w inny tryb i używać jak zwykłe lusterko. To bardzo dobrze, bo w słoneczny dzień wersja „cyfrowa" potrafi być uciążliwa w użytkowaniu.

Za to zewnętrzne lusterka zastąpione przez kamery mają sporo zalet. Nie musimy ich ustawiać, działają świetnie w złą pogodę, nie brudzą się, w nocy są sztosem. Bardzo fajne jest to, że praktycznie nie widać w nich padającego deszczu, jest on przez częstotliwość odświeżania obrazu praktycznie pomijany. Pewnie zastanawiacie się, czy szybko da się przyzwyczaić do takich elektronicznych lusterek, w końcu patrzymy na nie zupełnie inaczej. Ekrany są w środku samochodu, a nie jak klasyczne lusterka na zewnątrz, i tak – w pierwszym momencie nie jest to bardzo intuicyjne, ale wystarczy naprawdę kilka, może kilkanaście kilometrów za kierownicą i staje się to bardzo intuicyjne. Wiecie, przyzwyczajenie drugą naturą człowieka.

Ciekawostką jest ekran przed pasażerem, możemy do niego podpiąć źródło przez HDMI, a jako że jest też obok tego złącza gniazdo zasilania 230 V, to można podłączyć np. konsolę do gier. Tak, zrobiłem to, można sobie pograć w „Forzę" podczas ładowania samochodu. Niestety wejście HDMI nie przekazuje obrazu podczas jazdy. Ekran przed pasażerem jest również dotykowy i możemy na nim wyświetlić np. obraz z CarPlay, ten jest oczywiście bezprzewodowy. Generalnie możliwości ustawienia, co jest gdzie wyświetlane, jest naprawdę bardzo dużo.

Co ciekawe, mimo przeładowania ekranami, jest ich w sumie przecież sześć, wnętrze jest bardzo ciepłe. To za sprawą drewnianych wykończeń, które świetnie je ocieplają. Jeśli dodamy to tego bardzo dobrą jakość pozostałych materiałów i spasowania, to wychodzi nam bardzo przyjemne miejsce do spędzania czasu w korkach.

Na pokładzie mamy NFC i w 2021 roku dostaniemy update softu do Honda Digital Key, czyli otworzymy i uruchomimy ją za pomocą telefonu.

Honda e nie powiedziała jeszcze ostatniego słowa w swoim gadżeciarstwie. Na pokładzie mamy NFC i w 2021 roku dostaniemy update softu do Honda Digital Key, czyli otworzymy i uruchomimy ją za pomocą telefonu. Niestety raczej nie doczekamy się w tej generacji update'u do Apple Car Key.

Wrócę jeszcze na chwilę do gniazdka 230 V, teoretycznie można zamienić Hondę e w perpetuum mobile, podłączyć jej pokładową ładowarkę do złącza w środku i ładować nią sam samochód. Nie ogarniacie? Nieważne, konkluzją jest to, że możecie podłączyć ładowarkę innego samochodu elektrycznego do gniazdka w Hondzie e i pożyczyć dla niego prąd. Wychowani w „komunie" jak ja pamiętają na pewno, jak się ściągało paliwo z baku samochodu do kanistra i przelewało do drugiego.

Tego jednak nie warto robić. Honda e nie ma zbyt dużej baterii - 35,5 kWh, co się przekłada na zasięg 222 km WLPT. Pewnie mogli podać 220 lub 218, ale 222 wygląda lepiej. Realnie udawało mi się uzyskiwać około 190 przy niskiej temperaturze zewnętrznej, jaką mieliśmy tej pięknej polskiej wiosny, czyli około 3 stopni na plusie. Zasięg więc może rozczarowywać, ale to taki japoński standard wśród elektryków, od dłuższych podróży są szybkie pociągi. Na szczęście szybko ją naładujemy na odpowiedniej ładowarce, mamy bowiem złącze CCS, które potrafi przyjąć 100 kW. Na takiej ładowarce 30 minut zapewni nam pełną baterię. Ładowarka prądu zmiennego też jest całkiem szybka, bo ma 6,6 kW, czyli 4 godziny pod „siłą" w garażu i również jesteśmy na full.

Silnik elektryczny w mojej wersji miał moc 154 KM oraz 313 Nm i napędzał tylną oś. Jak to w przypadku silnika elektrycznego, pełną moc mamy od początku, i mimo że papierowe 8 s do setki nie robi wrażenia, to już 3,5 s do 50 prezentuje się ładniej. Przekłada się to na wrażenie miejskiego przecinaka, który zazwyczaj będzie pierwszy spod świateł. Mamy też niezależne zawieszenie 4 kół, prawie idealny rozkład masy 50/50 i wspomniany napęd na tył. Hondą e jeździ się zupełnie jak rasowym Hot Hatchem. I ten charakter hot hatcha idealnie koresponduje z jej wyglądem.

Ciągle myślę o nowym aucie do miasta – i kurczę, Honda e skradła moje serce. To jeden z tych samochodów, dla których chciałbym się budzić co rano, aby przejechać te kilka kilometrów do pracy. Trzeba przełknąć cenę – od 155k PLN w górę.

Ładowarka bezprzewodowa JCPal ELEX Onyx 2-in-1

Ładowanie bezprzewodowe to od lat chleb powszedni użytkowników iPhone'ów. Od ponad roku wszystkie sprzedawane modele tych smartfonów wyposażone są w ładowanie indukcyjne. Dobra ładowarka to zatem podstawa, zwłaszcza wtedy, gdy nie mamy zbyt dużo miejsca na biurku czy po prostu nie chcemy kłaść telefonu płasko, a chcemy w tym czasie obejrzeć jakiś film czy przeprowadzić rozmowę wideo. A co, jeśli indukcyjnie chcielibyśmy naładować nie jedno, a więcej urządzeń, i tym bardziej nie mamy miejsca na biurku na szeroką ładowarkę czy matę indukcyjną? Rozwiązaniem jest ładowarka bezprzewodowa JCPal ELEX Onyx 2-in-1.

Urządzenie to ma w sobie dwie szybkie ładowarki indukcyjne. Pierwsza z nich umieszczona jest w stojaku na iPhone'a, a druga, płaska, w podstawie. Dzięki JCPal ELEX Onyx 2-in-1 można ładować dwie rzeczy jednocześnie (iPhone'a i słuchawki AirPods lub inne), bez potrzeby wygospodarowania większej przestrzeni na biurku czy w innym miejscu. Zarówno stojak, jak i powierzchnia płaskiej ładowarki wyściełane są miękką gumą zapewniającą stabilną pozycję ładowanych urządzeń. Sama ładowarka, dzięki szerokiej podstawie, także jest bardzo stabilna. Wbudowane ładowarki indukcyjne są oczywiście wyposażone w zabezpieczenia przed przepięciami i wysoką temperaturą. Wszystko to czyni JCPal ELEX Onyx 2-in-1 jednym z lepszych akcesoriów tego typu dostępnych na rynku.

Ładowarka bezprzewodowa JCPal ELEX Onyx 2-in-1 w sklepie Zadbane Gadżety w cenie 299 zł.

Twelve South AirFly Duo/USB-C, czyli bardzo przydatny adapter Bluetooth

Jakub Świtek

W dzisiejszym świecie niemal na każdym kroku do dyspozycji mamy urządzenia zapewniające bezprzewodową łączność. Dotyczy to głównie nowych sprzętów. Smartfony, tablety czy słuchawki coraz częściej pozbawione są złącza mini jack. W niektórych przypadkach jest to jednak wada, na przykład gdy chcemy posłuchać płyty CD z zestawu audio znajdującego się w naszym domu, a nie mamy do tego odpowiednich słuchawek. W tej sytuacji na pomoc przychodzi nam produkt firmy Twelve South. Mowa o adapterze Bluetooth - AirFly Duo. W ofercie firmy dostępny jest również odpowiednik wyposażony w złącze USB-C zamiast mini jack.

Urządzenie to wykonane zostało z białego, dobrej jakości plastiku i waży 15,3 grama (wersja z USB-C to 16 gramów). Zewnętrzne wymiary to 57 x 25,5 x 11 milimetrów. W zestawie z adapterem do dyspozycji użytkownika dostępna jest dokumentacja, przewód ze złączami USB-A oraz USB-C, a także specjalne, materiałowe etui podróżne.

Miniaturowe akcesorium ma jedynie trzy przyciski. Jeden, służący do włączania/wyłączania, znajduje się z boku, natomiast dwa główne klawisze umiejscowiono na przodzie. Pozwalają one na sparowanie z AirFly do dwóch urządzeń. Obok nich widoczna jest również dioda LED, która sygnalizuje stan baterii, proces ładowania oraz parowania. Natomiast na dwóch przeciwnych biegunach znajduje się mini jack/złącze USB-C - w zależności od modelu - oraz port USB-C służący do ładowania.

Pełne ładowanie wbudowanego akumulatora zajmuje dwie godziny i pozwala to na około 20 godzin słuchania muzyki. Wynik ten jest bardzo realny do osiągnięcia. Warto dodać, że w przypadku AirFly USB-C producent zastosował przesył energii bezpośrednio do urządzenia. Dzięki temu można jednocześnie ładować na przykład iPada oraz omawiane akcesorium. Dodatkowo warto wspomnieć, że w trakcie procesu ładowania można z niego korzystać.

AirFly Duo oraz model ze złączem USB-C otrzymały wsparcie dla Bluetooth 5.0, a także kodeków takich jak SBC, aptX oraz aptX Low Latency.

Proces parowania jest bardzo prosty. W tym celu wystarczy włączyć urządzenia, a następnie przez cztery sekundy przytrzymać przycisk z jedną kropką. W ostatnim etapie należy w słuchawkach aktywować tryb parowania. Analogicznie postępujemy w przypadku chęci dodania drugiego zestawu słuchawek, z tym że naciskamy przycisk oznaczony dwoma kropkami.

Operacja ta pozwala na odbieranie sygnału audio pochodzącego na przykład z systemu rozrywki w samolocie czy w komputerze na dwóch różnych słuchawkach. Jest to niezwykle przydatne, gdy dwie osoby jednocześnie oglądają film. Maksymalny zasięg Bluetooth to 10 metrów, jednak w trakcie użytkowania lepiej być w bliższej odległości.

Akcesorium praktycznie nie wpływa na jakość dźwięku. Jedyne zastrzeżenia można mieć w sytuacji, gdy znajdujemy się w okolicy tych wspomnianych 10 metrów.

Samo połączenie pomiędzy nadajnikiem a odbierającym urządzeniem jest bardzo dobre i stabilne. Akcesorium praktycznie nie wpływa na jakość dźwięku. Jedyne zastrzeżenia można mieć w sytuacji, gdy znajdujemy się w okolicy tych wspomnianych 10 metrów. Wtedy czasem sygnał potrafi zaniknąć.

Należy pamiętać, że przez podłączone akcesorium nie będziemy w stanie przeprowadzać rozmów, ponieważ jest to jedynie odbiornik audio i nie działa dwukierunkowo. Dla pewnej grupy osób może to stanowić problem.

AirFly Duo/USB-C zostały wycenione na 49,99 dolarów amerykańskich. W Polsce sugerowana cena detaliczna tych akcesoriów to 249 złotych, natomiast w wielu sklepach można je kupić taniej.

Czy warto kupić takie urządzenie? Jeżeli dużo podróżujecie, spędzacie sporo czasu w towarzystwie drugiej osoby, macie sprzęty audio, które nie są wyposażone w Bluetooth, a Wasze słuchawki nie mają złącza mini jack, to zdecydowanie warto rozważyć taki zakup.

Osobiście bardzo doceniam ten adapter w momencie, gdy nie mam przy sobie swoich ulubionych Bang and Olufsen H6, a chcę posłuchać utworów, które znajdują się na moim iPodzie Video z 2005 roku.

Słuchawki gamingowe Audeze Mobius

Krystian Kozerawski

W ubiegłym miesiącu na MyApple opisywałem słuchawki gamingowe Penrose znanej dobrze miłośnikom świetnych brzmień firmy Audeze. Mocniejsze wejście tej firmy właśnie na rynek akcesoriów dla graczy nie powinno dziwić. Dobre brzmienie liczy się bowiem na nim nie mniej niż w przypadku odtwarzania muzyki. Gry, zwłaszcza duże produkcje, oferują często coś więcej niż tylko świetnie nagraną i zrealizowaną ścieżkę dźwiękową, bo także dźwięk przestrzenny - jak w filmach. W przypadku słuchawek gamingowych przed producentami otwierają się nowe możliwości, ale i stawiane są nowe wyzwania, m.in. to, jak uczynić dźwięk w słuchawkach przestrzennym, by scena nie poruszała się wraz z głową gracza. Odpowiedzią na to wyzwanie są bezprzewodowe słuchawki gamingowe Audeze Mobius

To co na zewnątrz

Linia słuchawek gamingowych Audeze ma charakterystyczny design. Dotyczy to zarówno opisywanych przeze mnie już wcześniej słuchawek Penrose, jak i modelu Mobius. Posiadają one duże pełne muszle (o konstrukcji zamkniętej) i szeroki pałąk. Całość wykonana jest z mocnego tworzywa wykończonego satynowo w kolorze czarnym z ciemnoszarymi akcentami (Carbon w nomenklaturze producenta), dzięki czemu słuchawki wyglądają nie tylko stylowo, ale i są miłe w dotyku. Wszystko jest oczywiście idealnie spasowane. Nic podczas korzystania z nich nie skrzypi. Poduszki słuchawek oraz pałąk obszyte są ekologiczną skórą. Wspomniane już duże muszle zapewniają wygodne objęcie poduszkami nawet sporych małżowin usznych. Dzięki temu słuchawki opierają się na głowie i świetnie na niej leżą, nie męcząc użytkownika nawet podczas wielogodzinnej zabawy.

Cały panel sterowania słuchawkami umieszczony jest na bocznej krawędzi lewej muszli. Znalazły się tam: gniazdo mikrofonu (w zestawie), gniazdo USB-C (służące do ładowania i komunikacji), gniazdo kabla mikrofonowo-słuchawkowego (służącego do przesyłania nie tylko dźwięku do słuchawek, ale i sygnału zbieranego przez mikrofon), dwa pokrętła - przyciski (służące do regulacji głośności dźwięku w słuchawkach i czułości mikrofonu oraz sterowania odtwarzaniem) oraz włącznik dźwięku przestrzennego. Na górnej powierzchni lewej muszli umieszczono przycisk włączania i parowania słuchawek po Bluetooth, diodę wskazującą tryb pracy słuchawek oraz przełącznik wyciszania wspomnianego wyżej mikrofonu.

Połączenie i obsługa

Słuchawki Audeze Mobius oferują trzy rodzaje połączeń. Można je podłączyć bezprzewodowo za pośrednictwem Bluetooth, kablem USB-C oraz znajdującym się w zestawie kablem TRRS. Warto wspomnieć, że niezależnie od tego, jak podłączamy słuchawki, należy je uruchomić przyciskiem na powierzchni lewej muszli. Jego podwójne przyciśnięcie wprowadza słuchawki w tryb parowania Bluetooth. Audeze Mobius nie oferują jednak połączenia bezprzewodowego z najnowszymi konsolami. W ich wypadku najlepiej zdecydować się na połączenie po kablu. Wbudowany w słuchawki akumulator zapewnia do 10 godzin realnej pracy, co powinno wystarczyć nawet wymagającym graczom.

Dźwięk 3D

Audeze Mobius oferują wirtualizację dźwięku przestrzennego, wykorzystującą system żyroskopowy do utrzymywania sceny w tej samej pozycji np. względem ekranu komputera, tabletu czy telewizora, na którym oglądamy film lub gramy w grę. Słuchawki śledzą ruchy głowy z częstotliwością 1000 razy na sekundę, więc o żadnych opóźnieniach nie ma mowy. Niezależnie od tego, jak obrócimy naszą głowę, scena dźwiękowa nie będzie się poruszać. Efekt jest niesamowity przy oglądaniu filmów, ale największe wrażenie robi w grach, zwłasz-

cza jeśli ekran pozwala nam się rozglądać albo korzystamy z gogli wirtualnej rzeczywistości. I tak, gdy obrócimy głowę w lewo względem źródła dźwięku (telewizora, komputera czy tabletu), scena dźwiękowa ustawi się na prawo, a gdy odwrócimy się zupełnie, to dźwięk dobiegać będzie do nas z tyłu. Podobnie rzecz się ma przy podnoszeniu czy pochylaniu głowy. Realizm tego rozwiązania jest niesamowity, a wirtualizacja daje efekty porównywalne nawet z wielokanałowymi systemami kina domowego z 7.1 włącznie.

Słuchawki oferują dwa tryby pracy dźwięku 3D: manualny, w którym możemy jednym przyciśnięciem wycentrować ręcznie scenę dźwiękową, oraz automatyczny, gdzie centrowanie następuje automatycznie. Dodatkowe ustawienia wirtualizacji, w tym kalibracja i dostosowanie efektów przestrzennych pod użytkownika, dostępne są w aplikacji Audeze HQ, która działa także na komputerach Mac. Oferuje ona również dodatkowe profile brzmieniowe pod konkretne rodzaje gier czy muzyki.

Brzmienie

Słuchawki Audeze znane są przede wszystkim z rewolucyjnej technologii planarnej, zapewniającej czyste i naturalne brzmienie. W środku znajdują się 100 mm przetworniki planarno-magnetyczne z membraną Uniforce napędzaną neodymowymi magnesami N50 Fluxor. Dzięki nim słuchawki brzmią świetnie zarówno w grach, filmach, jak i muzyce. W przypadku gier i filmów dźwięk przestrzenny 3D oraz nieporuszająca się wraz z głową scena dźwiękowa robią niesamowite wrażenie (testowałem je m.in. w Red Dead Redemption 2).

Co ważne, efekty te nie są aktywne podczas słuchania muzyki. Audeze Mobius możemy więc śmiało odłączyć np. od konsoli, podłączyć do smartfona, tabletu czy innego źródła dźwięku i zanurzyć się w muzyce. Pod tym względem radzą sobie one równie dobrze jak opisywane niedawno na MyApple słuchawki Audeze Penrose, budując przestronną scenę. Sprawdzają się w każdym rodzaju muzyki (a przynajmniej w tych, których słucham na co dzień, czyli od folku i jazzu po rock i metal progresywny). W trakcie testów słuchałem na nich m.in. właśnie wydanej trzeciej płyty supergrupy Liquid Tension Experiment, „Amazonii" – najnowszej płyty Jean-Michela Jarre'a czy „War Within Me" - najnowszej płyty Blaze'a Bayleya.

Dołączany mikrofon sprawuje się bez zarzutu. Zbierany przez niego głos jest wyraźny, a same słuchawki mają certyfikat Discorda.

Podsumowanie

Słuchawki Audeze Mobius to produkt na wskroś uniwersalny, sprawdzający się znakomicie zarówno w grach, jak i podczas oglądania filmów czy słuchania muzyki. I choć jest to produkt gamingowy, to moim zdaniem zainteresować się nim powinni także wszyscy ci, którzy korzystają ze słuchawek nie tylko podczas słuchania muzyki, ale także podczas oglądania filmów i seriali na iPadzie, Macu czy innych urządzeniach mobilnych. Dzięki tym słuchawkom mogą spakować kino domowe do torby lub plecaka razem z laptopem.

Słuchawki Audeze Mobius dostępne są w sieci salonów Top Hi–Fi & Video Design w cenie 1699 zł.

Uchwyt rowerowy HI5 Mount Series

Pogoda coraz bardziej sprzyja aktywności poza domem, coraz częściej też przesiadamy się z samochodu, autobusu lub tramwaju na rower w codziennej drodze do i z pracy. Dobry, a więc bezpieczny i niezawodny uchwyt rowerowy dla iPhone'a należy więc do bardzo potrzebnych i poszukiwanych akcesoriów. Jednym z najnowszych i najlepszych tego typu rozwiązań jest HI5 Mount Series.

Dzięki niemu nie trzeba się więcej martwić o odpowiednie zabezpieczenie iPhone'a, czy to podczas wycieczek rowerowych, czy w czasie codziennej jazdy po mieście pomiędzy domem a pracą. Uchwyt HI5 Mount Series, za sprawą znajdującego się w komplecie zestawu gumek, można zamontować na wszelkich rodzajach kierownic rowerowych. Dzięki specjalnemu blokowanemu zaczepowi, zwalnianemu za pomocą odpowiedniej dźwigni, nie ma mowy o przypadkowym wypięciu się iPhone'a podczas jazdy. W zestawie znalazł się zarówno sam uchwyt montowany na kierownicy, jak i naklejany na iPhone'a czy inny smartfon zaczep. W ofercie dostępne jest też całe etui, jeśli nie chcemy przylepiać niczego do naszego smartfona. Co ważne, w zależności od potrzeb użytkownika, można go zamontować na kierownicy zarówno w pionie, jak i poziomie.

Uchwyt rowerowy HI5 Mount Series w sklepie Zadbane Gadżety w cenie 119 zł.

Thule Crossover 2 30L — całe biuro na plecach

Krystian Kozerawski

MyApple magazyn

Plecaki Thule cieszą się od lat bardzo dobrą renomą ze względu na swoją trwałość i wygodę. Pierwszy raz plecak z serii Crossover opisywałem na MyApple ponad sześć lat temu. Do dzisiaj jest on w ciągłym użyciu i wygląda bardzo dobrze (właściwie nie widać na nim większych śladów użytkowania). Z kolei od ponad roku torba pokładowa Thule Crossover służy mi do przenoszenia iPadów i projektora, których używam podczas prowadzonych przeze mnie lekcji programowania. Teraz przyszedł czas na 30-litrowy plecak z odświeżonej linii zwanej teraz Crossover 2.

Thule deklaruje, że w komorze tej zmieści się laptop z ekranem o przekątnej do 15,6 cala, ale bez problemu chowam w niej mojego 16-calowego MacBooka Pro i iPada Pro 12,9"

Plecaki i torby Thule z serii Crossover wykonane są z mocnego i grubego nylonowego materiału o charakterystycznej fakturze w szare kropki. Plecak dostępny jest w trzech wersjach kolorystycznych: czarnej, ciemnoniebieskiej (Dress Blue) oraz oliwkowo-zielonej (Forrest Night). Jest on nie tylko wodoodporny (przede wszystkim na deszcz), ale i odporny na ścieranie. Wszystkie jego komory i kieszenie posiadają równie charakterystyczną dla tej serii niebieską miękką wyściółkę. Niebieskie wykończenia i wnętrze to także znak rozpoznawczy serii Crossover.

Opisywany przeze mnie plecak posiada pojemność 30 litrów, która rozkłada się na całkiem sporo przegród i kieszeni. W głównej komorze z powodzeniem zmieści się kurtka czy bluza, słuchawki i inne akcesoria. Bez problemu zapakujemy do niej rzeczy na weekendowy wypad do innego miasta. Znalazły się w niej też dwie przegrody oraz zapinana kieszeń, w których zmieścimy książki, dokumenty albo dodatkowe akcesoria czy iPada.

Komora przeznaczona dla laptopa i tabletu (jest osobna przegroda dla tego drugiego urządzenia) nie jest połączona z główną komorą i posiada swój własny wlot górny zabezpieczany oczywiście zamkiem błyskawicznym. Jest ona odpowiednio wzmocniona, tak by chronić umieszczony w niej komputer i tablet przed uszkodzeniami. Thule deklaruje, że w komorze tej zmieści się laptop

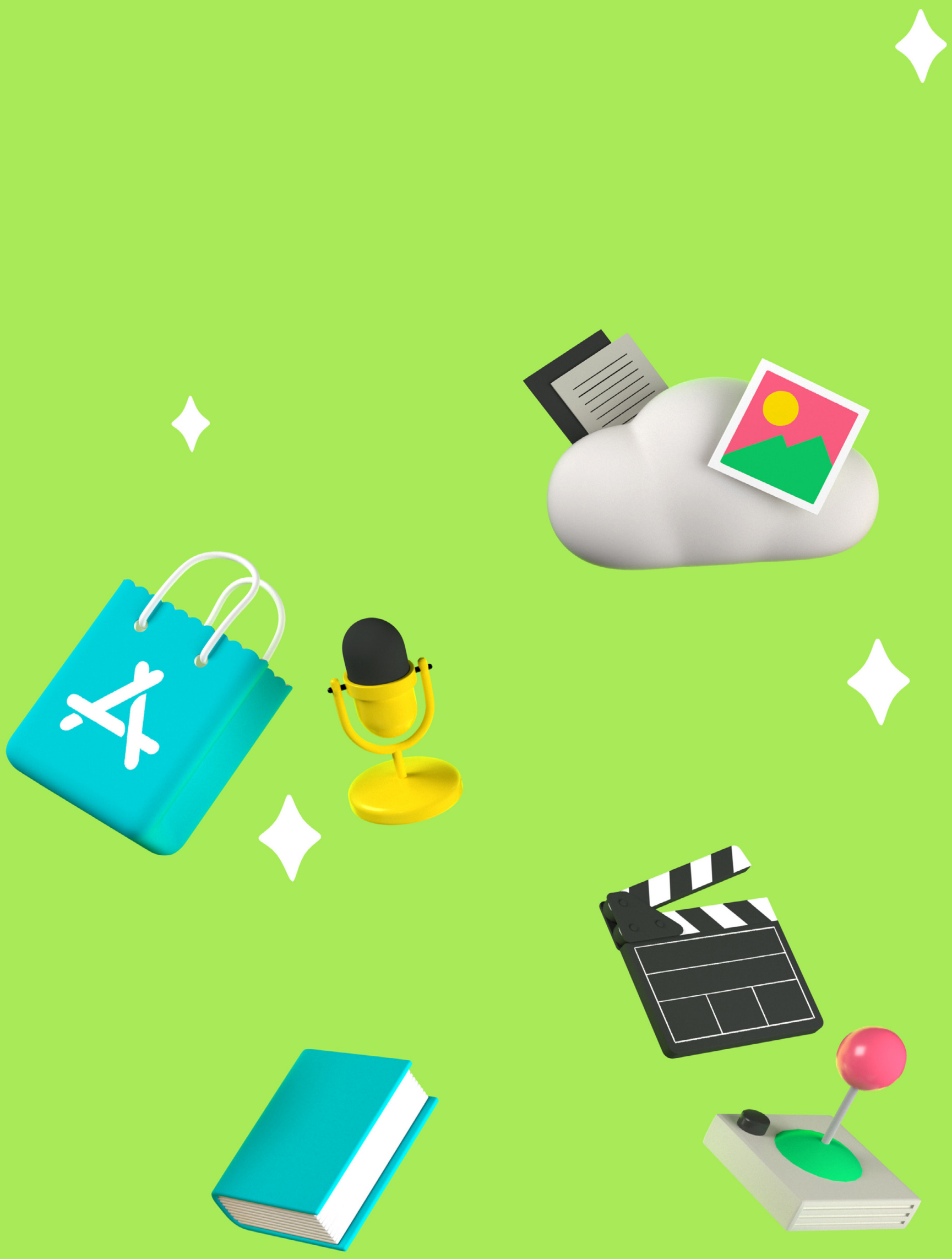
z ekranem o przekątnej do 15,6 cala, ale bez problemu chowam w niej mojego 16-calowego MacBooka Pro i iPada Pro 12,9".

Na swego rodzaju czole plecaka umieszczona została specjalna, wzmacniana na sztywno, bezpieczna kieszeń na okulary, smartfon oraz inne delikatne gadżety. Posiada ona dwie przegrody rozdzielone zapinaną na własny zamek kieszonką.

Z kolei na górnej powierzchni, poniżej kieszeni bezpiecznej, umieszczono kolejną komorę na kable, power banki i inne drobne akcesoria elektroniczne. W jej środku, obok dodatkowych przegród, znalazła się także zapinana na zamek siateczkowa kieszeń na power bank (nazwana Powerpocket) z możliwością wyprowadzenia przewodu, np. celem naładowania smartfona.

Interesująco wyglądają także boczne komory. Lewa (patrząc od strony grzbietu plecaka) kryje kieszeń na butelkę wody czy parasol. Z kolei w prawej komorze, poza kieszenią na butelkę, umieszczono także specjalną kieszeń blokującą fale radiowe, w której można schować wrażliwe dokumenty elektroniczne i karty. Obok lewej komory umieszczono też niewielką, zamykaną na zamek kieszeń na drobne przedmioty, np. słuchawki czy pieniądze. Jest ona łatwo dostępna i to bez zdejmowania plecaka.

Na koniec wspomnieć jeszcze wypada o specjalnej taśmie umieszczonej na spodniej stronie, a więc na tzw. pleckach, dzięki której zamontujemy plecak na wysuwanej rączce walizki, jeśli podróżujemy z większym bagażem i przemieszczamy się np. po lotnisku.

Thule Crossover 2 30L to od kilku tygodni mój podstawowy plecak, w który pakuję całe moje mobilne biuro.

Jego cena wynosi 989 zł.