ISSN: 2080-4776 **Nr 4/2022**(64) www.myapple.pl

MyApple magazyn

4





MyApple magazyn

Nr 4/2022 (64)

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:

Idee

Dominik Kowalski, Michał Gapiński, Radek Szwarc

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



PRAWDZIWIE BEZPRZEWODOWE.
NIEWIARYGODNY DŹWIĘK.

SŁUCHAWKI PI7 SĄ SYNONIMEM DOSKONAŁOŚCI. 24-BITOWA KONSTRUKCJA TRUE WIRELESS Z QUALCOMM APTX™ ADAPTIVE I PODWÓJNYMI HYBRYDOWYMI PRZETWORNIKAMI URZEKA DETALICZNOŚCIĄ I NATURALNOŚCIĄ BRZMIENIA. ADAPTACYJNY UKŁAD ANC AUTOMATYCZNIE ZAPEWNIA OPTYMALNY DŹWIĘK W KAŻDEJ SYTUACJI, A REWOLUCYJNE ETUI Z FUNKCJĄ RETRANSMISJI SYGNAŁU DŹWIĘKOWEGO MOŻE ŁĄCZYĆ SIĘ Z DOWOLNYM ŹRÓDŁEM AUDIO, ABY PRZESYŁAĆ BEZPRZEWODOWO MUZYKĘ WPROST DO PI7.

Bowers & Wilkins

Salony firmowe Bowers & Wilkins: www.tophifi.pl



Spis treści

No i doczekaliśmy się nowych modeli iPhone'ów, a zwłaszcza modelu 14 Pro Max, który poza lepszą specyfikacją (to 48 megapikseli aparatu robi wrażenie!) zyskał wreszcie nowy ekran z tzw. wyspą. Oczywiście fani i użytkownicy telefonów z Androidem już szydzą z nowości w postaci wycięcia w ekranie. Faktycznie, tego typu rozwiązanie pojawiło się w urządzeniach konkurencyjnych marek już kilka lat temu. Czy jednak na pewno na wycięciu ekranu się kończy? Na to pytanie odpowiada Norbert Cała, który dzieli się wrażeniami po tygodniu korzystania z iPhone'a 14 Pro Max właśnie.

Niniejszy numer w ogóle pełny jest recenzji różnych urządzeń i akcesoriów. Znajdziecie w nim m.in. recenzje ciśnieniomierza Withings BPM Core, ładowarki i stojaka na telefon, zegarek i słuchawki AirPods TwelveSouth HiRise czy nawet ramek z rozłożonymi produktami Apple. Te ostatnie to świetny prezent dla fana produktów Apple. Grzesiek Świątek zastanawia się nad tym, jak będzie wyglądał nowy HomePod, a Marek Gawryłowicz proponuje Wam powrót do przeszłości, czyli klasyczne przygodówki z lat 90., w które można zagrać na iPhone'ach i iPadach.

W imieniu całej redakcji życzę Wam przyjemnej lektury.

Krystian Kozerawski
MyApple Magazyn

Cały tydzień poza skalą 5

Słuchawki Audio-Technica ATH-CKS50TW 9

Produkty Deltahub mające na celu poprawę komfortu pracy 12

TwelveSouth HiRise 3, czyli ładowarka przeznaczona dla szerokiej gamy urządzeń Apple 14

Jak będzie HomePod 2. generacji? Dużo plotek, niewiele konkretów 16

Withings BPM Core, czyli nasz sojusznik w trosce o zdrowie 18

GRID Studio, czyli ramka z rozłożynymi produktami Apple 21

Klasyczne przygodówki z lat 90., w które można zagrać na iOS i iPadOS 23

Cały tydzień poza skalą

Norbert Cała



Nie pisałem recenzji iPhone'a już chyba kilka lat. Sam nie wiem, kiedy to było ostatnio, prawdopodobnie był to pierwszy model z Face ID, czyli iPhone X – minęło zatem już pięć lat.

Mój subiektywny test – nie oszukujmy się, że są testy obiektywne – byłby zupełnie inny, gdybym po drodze między modelem X, a 14 Pro nie miał wszystkich modeli pośrednich. Ale niestety dla testu, a „stety" dla mnie, miałem. Przesiadłem się z 13 Pro, więc dużej zmiany mogę nie odczuć.

Na pewno prawie żadnej zmiany nie doświadczę, biorąc nowy model do ręki. Jego forma jest praktycznie identyczna jak modelu 13 Pro i wcześniej 12 Pro. Drobne zmiany w wielkości wyspy z aparatami, rozmieszczenia przycisków są marginalne i nie zmieniają wrażenia z użytkowania telefonu. Jedyną nowością jest oczywiście, mający debiut w tym roku, kolor głębokiej purpury. Ale nawet ten kolor nic nie zmienia, bo po pierwsze zupełnie się nie rzuca w oczy, a po drugie i tak 90% użytkowników włoży telefon w pokrowiec, zanim zdążą się przenieść dane ze starego modelu na nowy. Dlatego pomijamy kwestię wylądu.

iPhone 14 Pro ma też lepszy procesor niż 13 Pro, przynajmniej na papierze, bo w 13 Pro mamy A15, a w 14 Pro A16. Po kilkunastu dniach z nowym modelem zupełnie nie widzę różnicy w działaniu. Tyle, że to w sumie na korzyść 13 Pro. Wzrost wydajności nowego procesora jest prawie niezauważalny w codziennym użytkowaniu. To w sumie jednak zrozumiałe, w poprzedniku wszystko działa idealnie, tak jak powinno, to i w nowym jest tak samo. Na tym polu ciężko będzie o znaczącą poprawę w najbliższych latach. Pewnie dlatego w podstawowej „czternastce" bez Pro w nazwie Apple zdecydowało się zostawić poprzedni procesor A15. Natomiast procek A16 jest wytwarzany w technologi 4nm, a poprzednik w mniej upakowanej 5nm. Teoretycznie więc iPhone 14 Pro powinien wytrzymać więcej na baterii niż poprzednik. I w tym przypadku i w moim sposobie użytkowania jest jak Apple podaje. Bateria w 14 Pro starcza tak na oko na 10% więcej czasu niż ta w 13 Pro – choć bateria ma też, co trzeba przyznać, odrobinę większą pojemność.

Przejdźmy do tych różnic, które widać. iPhone 13 Pro i modele wcześniejsze z Face ID miały na ekranie z przodu notch, który ukrywał przednią kamerę i system rozpoznawania twarzy. W 14 Pro mamy małą i dużą wyspę, które zostały softwarowo połączone w całość. Softwarowo, czyli między wyspami nie wyświetla się obraz, tylko czerń. Na pierwszy rzut oka wygląda to według mnie gorzej niż notch. Szczególnie, że wyspa jest niżej i wchodzi na filmy wyświetlane w poziomie. I w sumie jest to jeden z gorszych dizajnersko elementów w iPhonie, albo raczej był, bo potem ktoś (zdecydowanie potem, widać to w systemie) wpadł na pomysł, aby wycięcie w ekranie zamienić w dynamiczną wyspę (czyli Dynamic Island). Z wyspy tej wyjeżdżają nam różne powiadomienia, na razie jednak tylko z systemowych aplikacji.



Z tego, co mi wiadomo, obecnie nie mogą z niej korzystać aplikacje zewnętrzne, dlatego uważam, że pomysł na takie wykorzystanie wyspy przyszedł zdecydowanie pod koniec dewelopmentu czternastki pro. Wyszło jednak idealnie, wyspa w piękny sposób animuje się przy połączeniach telefonicznych, ładowaniu itp. Jasne, to totalnie niepotrzebne w codziennym użytkowaniu, ale jest tak śliczne, że chce się na to patrzeć. To taka kwintesencja Apple, która powoduje, że mając równie dobre telefony konkurencji, wybieram ten z nadgryzionym jabłuszkiem.

Podobnie jest z trybem Always On na wyświetlaczu. Uruchamia się on w tak ładny sposób, bez migania znanego z telefonów konkurencji, że jest totalnie naturalny i szybko go akceptujemy. Dodatkowo potrafi on wyświetlać oprócz godziny i daty także widgety z ekranu blokady. Apple zrobiło wyświetlacz Always On kilka lat po konkurencji, ale żadna konkurencja nie zrobiła tego lepiej. I taki szczegół, jeśli macie Apple Watcha i iPhone'a 14 Pro, to jeśli odejdziecie z zegarkiem od telefonu, to telefon zupełnie wyłączy ekran. WOW, wykorzystanie ekosystemu level PRO!

Przy wyświetlaczu warto też wspomnieć, że ten z 14 Pro jest jaśniejszy niż wersja z poprzednika. W szczytowych momentach, gdy jesteśmy na słońcu, może osiągnąć nawet 2000 nitów. To zdecydowanie więcej niż w 13 Pro, gdzie było to 1200 nitów. Do tego 13 Pro bardzo szybko ograniczał jasność, gdy telefon był nagrzany, np. na słońcu. Prowadziło to do tego, że zrobienie kilku fotek 13 Pro w upalny dzień kończyło się taką redukcją jasności wyświetlacza, że zostawało nam już tylko domyślanie się, co widać na ekranie. 14 Pro potrafi również zredukować jasność, ale nigdy do takiego poziomu, aby używanie nie było komfortowe. Ogromnie pozytywna zmiana.

Czas na największą zmianę, którą ciężko dostrzec, patrząc na telefon, ale widać ją w tym, co ten telefon produkuje. Już wiecie, że chodzi o nowe aparaty. Decydując się na przesiadkę z 13 Pro na 14 Pro, próbowałem ją sobie uzasadniać właśnie lepszym, zdecydowanie lepszym aparatem. W końcu fotki robię tylko iPhone'em. Po wielu latach aparatów 12 MP w iPhone'ach, przyszedł czas na zmiany i to kolosalne, bo w 14 Pro mamy aparat 48 MP. Ciekawostką jest to, że wynikowe zdjęcie nadal ma 12 MP, po prostu w procesie robienia zdjęcia łączone są cztery fizyczne piksele w jeden, aby uzyskać więcej szczegółów. Aparat w iPhonie 14 Pro i Pro Max składa się z trzech obiektywów - podstawowy (szerokokątny, 26 mm, f/1.6) oferuje, jak wspomniałem, aż 48 MP. Pozostałe, czyli ultraszerokokątny, 13 mm, ze światłem 2.4 oraz tele, 52 mm ze światłem 2.0, mają ciągle matryce 12MP.

Oczywiście największe zmiany jakości fotek dotyczą więc głównego aparatu. Moduł w nowym modelu pozwala między innymi na przepuszczenie większej ilości światła, uchwycenie większej ilości szczegółów, a jednocześnie zmniejszenie ziarnistości. Największą poprawę jakości będziemy mieli w słabym świetle, gdzie 14 Pro deklasuje poprzednie modele. Co ciekawe, główny aparat potrafi robić zjęcia zarówno w szerokokątnym trybie 1x, jak i powiększeniu 2x – ten drugi to nowość w 14 Pro. Z dużej matrycy wycinany jest po prostu środek i uzyskujemy przybliżenie 2x. Zaskakująco często z tego korzystam podczas robienia fotek samochodów. Będzie się też ten tryb przydawał w portretowych zdjęciach.



Nowości dotyczą też trybów filmowych, tutaj 14 Pro dostał OIS, czyli optyczną stabilizację obrazu, którą Apple nazwało „Trybem czynności". Po jej włączeniu redukowana jest rozdzielczość filmu z 4K do 2,8K, ale filmy wyglądają jakby wyszły z dobrej kamerki sportowej. Nic się nie trzęsie i początkowo ciężko uwierzyć, oglądając gotowy materiał, że iPhone nie był w czasie kręcenia umieszczony na jakimś gimbalu.

Możecie się więc śmiać i wysyłać memy o tym, że iPhone 13 Pro i 14 pro to ta sama koszula w kratę, ale wystarczy pstryknąć kilka fotek, aby odróżnić w tym przypadku garnitur z sieciówki od tego szytego na miarę.

Niestety kilku nowości w 14 Pro nie udało mi się przetestować. Wykrywania wypadków nie ryzykowałem, w końcu mam nową Teslę ;), a awaryjna łączność satelitarna działa tylko w USA i Kanadzie. Mega żałuję, że szczególnie tej ostaniej funkcjonalności nie udało mi się sprawdzić. Nie dlatego, że chciałbym zgubić się na amerykańskim pustkowiu, a dlatego, że z technologicznego punktu widzenia jest to niesamowite, że w obudowie iPhone'a 14 Pro zmieszczono też układy i anteny do komunikacji z satelitami. No czapki z głów dla każdej inżynierki i inżyniera Apple. Istnieje jednak szansa, że łączność satelitarną da się przetestować jeszcze w tym roku i to całkiem blisko. Według niektórych plotek jeszcze w 2022 roku ma być ona udostępniona w paru następnych krajach. Najprawdopodobniej będą to takie kraje jak Niemcy, Wielka Brytania, Australia czy Japonia. Nic tylko zgubić się w lesie Palatynackim.

Zaczynałem artykuł od wspomnienia ostatniej recenzji iPhone'a mojego autorstwa, czyli od modelu X. Oba telefony dzieli 5 lat, ale – co ciekawe – model X ma ciągle wsparcie dla nowego iOS 16. Mam wrażenie, że Apple przywiązując nas do swoich płatnych usług, iCloud, TV+, Apple Music, przygotowuje się na sytuację, w której zmian telefonów będziemy dokonywali nie co rok, nie co dwa lub trzy, a właśnie co pięć lat. Regularnie dostarczając przez ten okres przychody do firmy właśnie przez zakup różnych usług. Zapewniam, efekt przesiadki co pięć lat będzie powodował ogromny efekt WOW. Przy takim założeniu iPhone 14 Pro to oczywiście najlepszy wyprodukowany kiedykolwiek iPhone. Ale nawet jeśli przesiadacie się z 12 Pro lub nawet 13 Pro, to odczujecie znaczącą poprawę. Po pierwsze zdecydowanie lepszy aparat, a po drugie zdecydowanie lepszy ekran w słońcu.



Słuchawki Audio-Technica ATH-CKS50TW

Krystian Kozerawski



Dawno już nie miałem okazji testować dokanałowych słuchawek znanej japońskiej marki Audio-Technica. Czas nadrobić te zaległości, zwłaszcza że pojawiła się po temu sposobność. Wiosną tego roku na rynek trafiły słuchawki true wireless ATH-CKS60TW. Miałem okazję testować je w ostatnich tygodniach.

Jak niemal każda dobra i ceniona marka na rynku audio, także Audio-Technica znana jest ze swojego świetnego brzmienia i charakterystycznego designu swoich produktów. Faktycznie, słuchawki ATH-CKS60TW trudno pomylić z produktem innej marki. Wrażenie robią od razu po pierwszym wyjęciu ich z pudełka. Etui, pełniące także funkcję ładowarki, ma – podobnie jak kilka innych modeli słuchawek true wireless tej marki – dość spore rozmiary. Oczywiście bez problemu zmieścimy je w kieszeni. Etui wykonane jest z mocnego, wykończonego satynowo tworzywa. Miałem okazję testować model w kolorze czarnym. Patrząc już na samo etui, widzimy, że mamy do czynienia z solidnym kawałkiem techniki audio (czyli Audio-Techniki).

Stosunkowo duży rozmiar etui nie jest tu przypadkowy. W środku znajdują się bowiem nie tylko słuchawki, ale i bardzo pojemny akumulator, który pozwala na przedłużenie pracy słuchawek o 30 godzin. Czas pracy samych słuchawek jest też imponujący. Mogą one pracować 20 godzin, a przy włączonej aktywnej redukcji szumów lub trybie ambient – 15 godzin. Deklarowany przez producenta czas pracy nie jest tutaj czczą przechwałką. Podczas trzech tygodni intensywnych testów ładowałem cały zestaw tylko raz. Wspomnieć jeszcze wypada, że 10-minutowe ładowanie słuchawek w etui zapewnia 90 minut ich pracy.

Same słuchawki trudno pomylić z produktami innych marek. Audio-Technica wypracowała sobie swój własny design już lata temu. Właściwie wszystkie słuchawki tej marki mają charakterystyczny kształt z wyraźnymi krawędziami i logo na górnej powierzchni. Tak jest również w przypadku słuchawek ATH-CKS50TW. To, co zwraca uwagę od razu po otwarciu etui, to ich wielkość. Wydają się duże nie bez powodu. W środku każdej z nich umieszczono bowiem naprawdę sporo, bo 9-milimetrowy przetwornik. Biorąc pod uwagę rozmiary każdej ze słuchawek, przetwornika oraz akumulatora zapewniającego wspomniane już 20 godzin pracy na jednym ładowaniu, to waga każdej z nich, wynosząca 8 gramów, jest naprawdę niewielka.

Słuchawki leżą bardzo wygodnie i stabilnie, a dzięki czterem parom hybrydowych wkładek silikonowych (łączących twardy i miękki silikon) każdy może dopasować je do rozmiaru swojego kanału słuchowego. Jak wspomniałem, każda z nich posiada charakterystyczną, typową dla Audio-Techniki formę z wyraźnie zarysowanymi krawędziami i logo na górnej powierzchni. Każda ze słuchawek wyposażona jest w – typowy dla produktów tej marki – przycisk umieszczony na bocznej powierzchni. Za pomocą tych przycisków można sterować odtwarzaniem (prawa słuchawka), aktywować aktywną redukcję hałasu czy tryb ambient (lewa słuchawka).

Słuchawki są odporne na deszcz, pot i pył – spełniają normę IPX4, można więc bez problemu korzystać z nich podczas treningów czy w każdych warunkach pogodowych.

ATH-CKS50TW wyposażone są w aktywną redukcję hałasu i tryb ambient (zbierane przez wbudowane mikrofony dźwięki otoczenia przesyłane są wraz z muzyką do uszu użytkownika). Przy optymalnym dopasowaniu one same całkiem już dobrze izolują użytkownika od dźwięków otoczenia (pasywna redukcja). Aktywna redukcja hałasu radzi sobie bardzo dobrze zarówno z szumami generowanymi np. w biurze (hałas wentylatorów, klimatyzacji itp.), jak i z hałasem generowanym przez różnego rodzaju środki transportu, np. samochód, samolot czy pociąg.

Słuchawki oferują także dźwięk przestrzenny, dzięki funkcji 360 Reality Audio. Wspierana jest ona m.in. przez takie serwisy jak Tidal,

Dezeer, nugs.net czy aplikację Artist Connection. W ramach jej konfiguracji tworzony jest profil uszu użytkownika na bazie wykonanych przez niego zdjęć. To ciekawe rozwiązanie, z którym jak dotąd nie spotkałem się nigdzie indziej. Większość sterowania funkcjami słuchawek, aktywacja i konfiguracja 360 Reality Audio odbywa się w dedykowanej aplikacji dla smartfonów o nazwie Audio-Technica Connect. W niej można także dodawać urządzenia do listy tych, z którymi słuchawki mają być sparowane. Jednocześnie mogą być to dwa urządzenia, np. smartfon i tablet lub smartfon i komputer.

Słuchawki wyposażone są także w tryb niskiej latencji, a więc redukcji opóźnień. Podczas oglądania filmów, grania w gry na smartfonie czy tablecie wszelkie tego typu opóźnienia mogą irytować. Wspomniany tryb zapewnia bardzo dobrą synchronizację dźwięku i obrazu. Przydaje się on także w innych zastosowaniach, generalnie wszędzie tam, gdzie opóźnienia mogą być problemem.

Jak już pisałem, w każdej ze słuchawek znalazł się naprawdę spory, bo 9-milimetrowy przetwornik Solid Bass HD TWS. Efekt jego działania jest bardzo dobry, ale też rozpoznawalny dla słuchawek Audio-Techniki. Mamy więc dźwięk możliwie neutralny, czysty. Basy są mocne, głębokie i dynamiczne, ale przy tym subtelne, nie dominują w sposób agresywny w odbiorze. Średnica jest neutralna i ustawiona mniej więcej na tym samym poziomie co niskie i wysokie częstotliwości. Słuchawki zapewniają przy tym szeroką scenę z dużą dawką powietrza pomiędzy poszczególnymi instrumentami oraz liniami wokalnymi. Dzięki temu można się raczyć dźwiękami muzyki w całej szerokości pasma, zwracając uwagę na wszelkie niuanse i smaczki, które zwykle znajdują się na drugim czy trzecim planie.

Słuchawki ATH-CKS50TW bardzo dobrze radzą sobie także z rozmowami głosowymi. Wbudowane mikrofony zbierają głos użytkownika w sposób bardzo dobry, nawet w hałasie komunikacji miejskiej, a to dzięki zastosowaniu techniki Qualcomm cVc 8.0, redukującej szum otoczenia podczas połączeń telefonicznych. Z kolei dzięki funkcji Side Tone w każdej chwili możemy też sprawdzić, jak brzmi nasz głos zbierany przez mikrofony.

Słuchawki ATH-CKS50TW to świetny wybór dla osób ceniących sobie bardzo dobre naturalne brzmienie podczas słuchania muzyki, oglądania filmów czy grania w gry, i to w każdych warunkach, nie tylko na kanapie w salonie, ale i w biurze, tramwaju, autobusie czy samolocie.

Słuchawki ATH-CKS50TW dostępne są w sieci salonów Top Hi–Fi & Video Design w cenie 749 zł



Produkty Deltahub mające na celu poprawę komfortu pracy

Jakub Świtek



Co jakiś czas staram się zmieniać swój zestaw do pracy w obrębie biurka. Różnego rodzaju sprzęty czy akcesoria są wymieniane na inne rozwiązania. Jednak najczęściej pomijanym aspektem była mata ochronna na biurko.

W końcu postanowiłem to zmienić i uwzględniając liczne sugestie, zdecydowałem się na produkt oferowany przez słoweńską firmę Deltahub. Jednocześnie moją uwagę przykuło ergonomiczne akcesorium do myszki - Carpio 2.0.

Zacznijmy jednak od wspomnianej maty. W ofercie firmy dostępne są trzy rozmiary - S (28 cm x 63 cm), M (30 cm x 90 cm) oraz L (45 cm x 80 cm). Cechuje się ona wysokiej jakości, miłym w dotyku filcem. Na spodzie umieszczono liczne, gumowe wypustki, które uniemożliwiają przypadkowe przesuwanie maty na biurku. Warto w tym miejscu dodać, że jeżeli będziemy chcieli zrobić to celowo, to nie będzie ona „stawiała oporu". Krawędzie są obszyte oraz zabezpieczone przed strzępieniem. W dolnym, prawym rogu umieszczono logo firmy.

Mata ma za zadanie chronić nasze biurka przed zarysowaniami, zachlapaniami oraz różnego rodzaju uszkodzeniami. Jeżeli na matę wylejemy dużą szklankę, to z powodu braku odpowiedniej warstwy część płynu może przedostać się pod spód. Dodatkowo mata zapewnia lepszą pracę myszki, usprawniając poruszanie nią. Ogromną zaletą tego produktu jest to, że dzięki jego budowie w znacznym stopniu wygłuszane są kliknięcia myszy. W przypadku myszki Magic Mouse mógłbym różnicę przyrównać do tej, która występuje między Mx Master 3 a najnowszą wersją 3s.

Samo czyszczenie maty jest bardzo proste, a ewentualne jej zalanie nie powoduje powstania żadnych śladów po wyschnięciu. Korzystam z niej już trzeci miesiąc i nie nosi ona żadnych śladów zużycia, co w przeszłości w przypadku innych produktów miało miejsce.

Drugim produktem, który zmienił znacząco komfort mojej pracy, jest Carpio 2.0, czyli ergonomiczna podstawka pod nadgarstek. Akcesorium dostępne jest w dwóch rozmiarach - S oraz L (zarówno dla lewego, jak i prawego nadgarstka), a także w czterech kolorach - białym, szarym, czarnym oraz różowym (limitowana edycja). Carpio przychodzi w minimalistycznym pudełku, w którym umieszczony jest w materiałowym pokrowcu transportowym. Producent dołączył również dodatkowe naklejki.

Jego głównym celem jest odciążenie stawów oraz zapobieganie powstaniu tak zwanego zespołu cieśni nadgarstka. Dodatkowo ma poprawić komfort pracy. Warto w tym miejscu dodać, że projekt ten powstawał przy współpracy z lekarzami specjalizującymi się w tych tematach. Według producenta okres adaptacji może zająć około dwóch tygodni, jednak w moim przypadku nastąpiło to po około tygodniu. Najwygodniej korzysta mi się z podstawki w połączeniu z myszką MX Master. Niemniej jednak korzystam z niej również podczas pracy na Magic Mouse.

Sama konstrukcja produktu jest bardzo prosta. Od spodu metalowego trzonu umieszczono teflonowe ślizgacze, które zapewniają bardzo wygodne przesuwanie bez żadnych ograniczeń ruchu. Natomiast górna część została pokryta warstwą silikonu, dzięki czemu jest ona bardzo wygodna. Powierzchnia ta jest również w specjalny sposób wyprofilowana, aby zapewnić odpowiednie ułożenie ręki. Tak jak wspomniałem wcześniej, początkowo, w okresie adaptacji, miałem pewne problemy z wykorzystywaniem tego produktu, jednak później przyczynił się on do zwiększenia komfortu pracy, a także obniżenia poziomu zmęczenia ręki, do tego stopnia, że rozważam zakup drugiej sztuki pod lewą rękę, która obsługuje zewnętrzny gładzik.

Cena maty oscyluje pomiędzy 29,99 a 39,99 euro w zależności od rozmiaru. Natomiast Carpio 2.0 zostało wycenione na 29,90 euro. W przypadku wyboru co najmniej dwóch sztuk, firma przygotowała różnego rodzaju zniżki. Osoby, które spędzają dużo czasu przed komputerem, powinny rozważyć zakup akcesorium Carpio, natomiast mata jest przydatnym dodatkiem.

TwelveSouth HiRise 3, czyli ładowarka przeznaczona dla szerokiej gamy urządzeń Apple

Jakub Świtek



Wprowadzenie MagSafe do telefonów oraz słuchawek AirPods było jednym z nieoczywistych, lecz bardzo przydatnych usprawnień, dzięki któremu na rynku pojawiły się ciekawe akcesoria. Dotychczas amerykańska firma TwelveSouth miała w ofercie jedynie podstawki służące do zamontowania oryginalnej ładowarki MagSafe.

Po kilku miesiącach postanowiła ona zaprezentować swój najnowszy produkt, czyli ładowarkę HiRise 3, umożliwiającą jednoczesne ładowanie do trzech urządzeń. Warto w tym miejscu przypomnieć, że jest to trzecia generacja tej serii.

Akcesorium to dostępne jest w dwóch wariantach kolorystycznych – czarnym oraz białym. W zestawie dołączony jest 1,5-metrowy kabel USB-C (kolor zgodny z wersją ładowarki). Niestety brakuje zasilacza. Do zapewnienia odpowiedniej wydajności ładowania należy wykorzystać co najmniej 20-watowy wariant.

Konstrukcja cechuje się niewielkimi wymiarami – 12,3 x 8,5 x 16,5 centymetrów. Wszystkie elementy, które mają bezpośredni kontakt z urządzeniem, zostały pokryte miłym w dotyku materiałem zapobiegającym zarysowaniom.

Dolna część umożliwia ładowanie położonego urządzenia z mocą trzech watów, w związku z czym najlepiej umieścić na niej słuchawki AirPods. Wygodnym rozwiązaniem jest oznaczenie punktu ładującego minimalistycznym logo firmy. Tuż przy trzonie trzymającym górny element znajduje się dioda LED sygnalizująca stan ładowarki. Natomiast na spodzie znajdują się cztery gumowe podkładki, które uniemożliwiają przypadkowe przesuwanie ładowarki po biurku czy stoliku (należy pamiętać o zdjęciu z nich plastikowych folii).

Górny element konstrukcyjny umożliwia ładowanie Apple Watcha oraz iPhone'a ze złączem MagSafe. Dzięki odpowiedniemu projektowi miejsce przeznaczone dla zegarka jest kompatybilne z każdym paskiem, bez konieczności jego zdejmowania. Co więcej, całość zasłonięta jest poprzez przyczepiony telefon, co wpływa pozytywnie na całościowy wygląd.

W miejsce telefonu można również przyczepić słuchawki AirPods wyposażone w magnesy. Zegarek ładowany jest mocą pięciu watów, natomiast w przypadku iPhone'a jest to 10 watów. Niestety firma nie zdecydowała się na zastosowanie standardu Apple, co skutkuje wolniejszym ładowaniem oraz ewentualnym problemem z przyczepieniem iPhone'a.

Telefon bez etui idealnie przylega do podstawy ładującej, natomiast w przypadku korzystania z oryginalnego etui Apple minimalnie odstaje w obrębie wysepki. Ma to kluczowe znaczenie dla osób korzystających z akcesoriów innych firm. Mogą być one niekompatybilne z tą ładowarką. Warto w tym miejscu dodać, że smartfon można przyczepić zarówno w pionie, jak i poziomie. Niezależnie od ułożenia, będzie się on stabilnie trzymał i ładował.

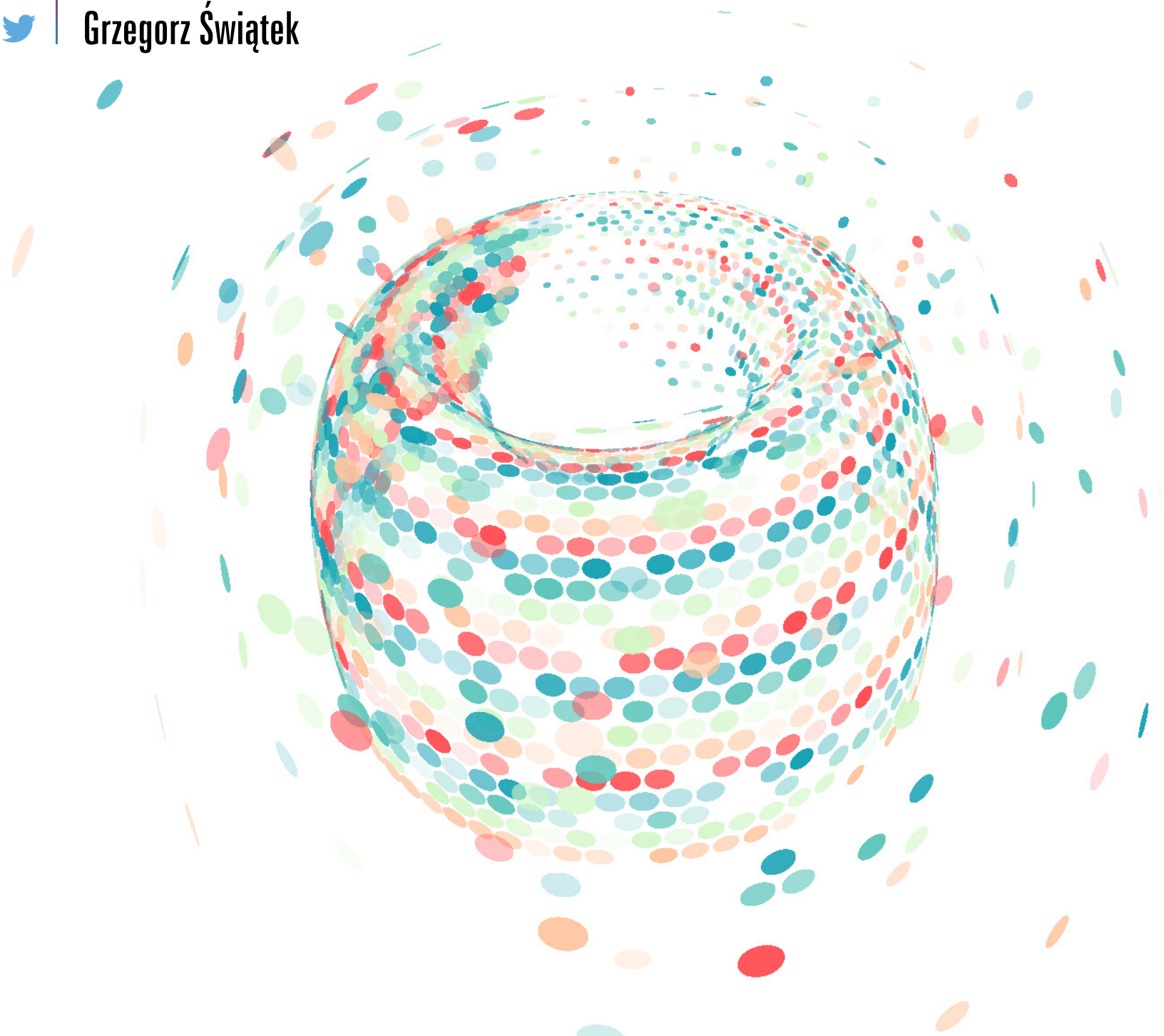
Proces jednoczesnego ładowania – od 0 do 100% – wszystkich trzech urządzeń (zegarka Apple Watch series 7, AirPodsów Pro oraz iPhone'a 13 Pro) zajmuje około 2,5 godziny. W zależności od modelu telefonu czas ten może się zmienić. Dobrą informacją jest to, że ładowarka, dzięki odpowiedniej budowie, nie nagrzewa się, co gwarantuje stabilną szybkość ładowania oraz nie wpływa negatywnie na żywotność.

Ładowarka HiRise 3 została wyceniona na 109,99 euro. Jeżeli szukacie minimalistycznego produktu, który umożliwia jednoczesne ładowanie Waszego zegarka, słuchawek oraz iPhone'a, to produkt TwelveSouth jest wart rozważenia, zwłaszcza że w porównaniu z akcesoriami typu 3w1 innych producentów jest on bardzo kompaktowy, a jego cena jest niezwykle konkurencyjna.



Jaki będzie HomePod 2. generacji? Dużo plotek, niewiele konkretów

Grzegorz Świątek



Głośnik HomePod został wycofany z oficjalnej sprzedaży ponad rok temu, ale od pewnego czasu pojawiają się plotki o tym, że firma Apple pracuje nad jego kolejną generacją. Urządzenie ma być wyposażone w dotykowy ekran, co będzie odróżniać je od poprzedniego modelu, ale to nie koniec plotek. Przeczytajcie ten artykuł, żeby sprawdzić, jaki będzie nowy HomePod. Zebraliśmy w nim wszystkie doniesienia, które do tej pory się na jego temat pojawiły.

Według dotychczasowych doniesień druga generacja HomePoda ma pojawić się na przełomie 2022 i 2023 roku, więc już niedługo. Znany w świecie Apple analityk Ming-Chi Kuo twierdzi, że będzie to innowacyjne urządzenie, które zaskoczy rynek, ale nie podał żadnych konkretów na ten temat. Jednak od tamtej pory nieco się wyjaśniło, a przynajmniej tak twierdzą analitycy.

Nowy HomePod z chipem S8

Według Marka Gurmana z serwisu Bloomberg, Apple pracuje nad nowym modelem HomePoda, który wyposażony będzie w czip S8, czyli ten sam, który ma się znaleźć na pokładzie kolejnej generacji zegarka Apple Watch.

Nowy głośnik będzie kontynuacją oryginalnego HomePoda, a nie modelu mini. Przypominać będzie go między innymi pod względem rozmiaru, jak i jakości dźwięku. Będzie więc większy niż HomePod mini. Lepsza będzie także jakość dźwięku. Różnicą ma być wspomniany już ekran multi-touch umieszczony w jego górnej części.

Warto przypomnieć, że oryginalny HomePod ma ponad 17 centymetrów wysokości i jest wyposażony w układ A8, który pierwotnie montowany był w iPhone'ach 6. Na jego pokładzie znajduje się między innymi siedem głośników wysokotonowych oraz sześć mikrofonów. W momencie wprowadzenia na rynek, w lutym 2018 roku, głośnik ten kosztował 349 dolarów, a w kwietniu 2019 roku jego cena została obniżona do 299 dolarów. Oryginalny HomePod, podobnie jak model mini, nie trafił do oficjalnej dystrybucji w Polsce.

Pierwsze recenzje HomePoda nie były najlepsze. Często wspominano o wysokiej jakości dźwięku, ale głośnik krytykowany był za jego wysoką cenę oraz problemy z działaniem asystenta głosowego Siri. Mówi się, że jego sprzedaż nie należała do najlepszych, ale po wycofaniu go z oficjalnej dystrybucji egzemplarze tego urządzenia osiągają bardzo wysokie ceny w amerykańskim serwisie eBay.

HomePod połączony z Apple TV

Ciekawe wydają się też plotki o tym, że firma z Cupertino pracuje również nad urządzeniem, które ma być połączeniem głośnika HomePod oraz przystawki Apple TV, a co więcej posiadać będzie także kamerę, która umożliwi między innymi wykonywanie połączeń FaceTime. Obraz wyświetlany będzie na ekranie telewizora. Obecnie nie są jednak znane żadne inne szczegóły związane z tego typu urządzeniem.

Wsparcie dla protokołu Matter

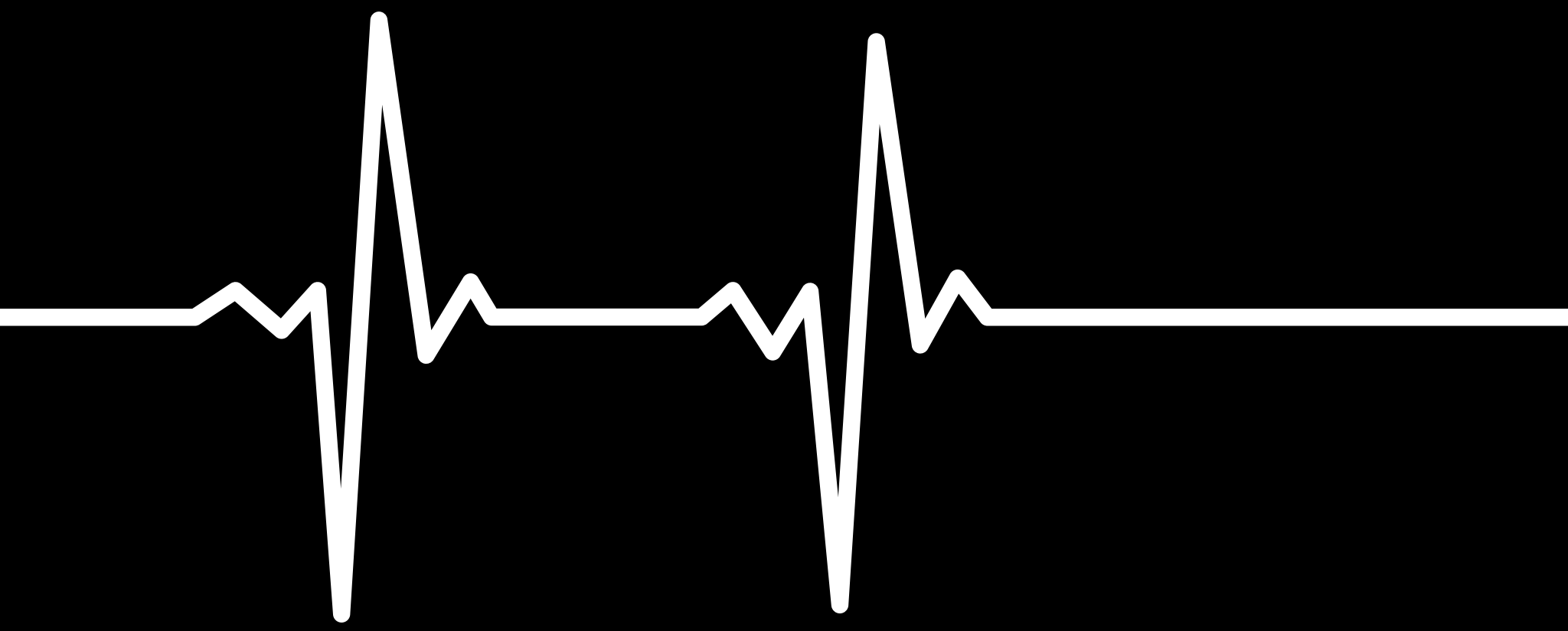
Matter to nowy protokół łączności inteligentnego domu, który ma pojawić się na rynku jesienią tego roku. Opracowywany jest przez stowarzyszenie Connectivity Standards Alliance, którego członkiem jest między innymi firma Apple. Po uruchomieniu tego standardu urządzenia wielu marek, takich jak Apple, Google, Samsung, Comcast oraz GE, będą mogły współpracować w jednym ekosystemie inteligentnego domu. Nowy HomePod będzie mógł stanowić centrum akcesoriów, które kompatybilne będą z tym standardem.

Czy warto czekać na nowego HomePoda?

Trudno obecnie jednoznacznie odpowiedzieć na to pytanie. Z jednej strony zakup „dużego" HomePoda jest w tej chwili niemal niemożliwy, więc praktycznie rzecz biorąc nie ma innego wyboru. Z drugiej strony plotki na temat drugiej generacji tego głośnika, które się do tej pory pojawiły, są na tyle ogólne, że trudno tak naprawdę powiedzieć, jaki będzie nowy HomePod. Osoby, które chcą wypróbować głośnik marki Apple, muszą póki co zadowolić się modelem mini.

Withings BPM Core, czyli nasz sojusznik w trosce o zdrowie

Jakub Świtek



Nadchodzące miesiące to idealny okres, żeby większą uwagę zwrócić na stan swojego zdrowia. Coraz zimniejsze dni oraz noce powodują, że więcej czasu spędzamy w domu, zyskując go na niektóre czynności, które w okresie letnim mogłyby nam umykać.

Jednym z produktów, który pomoże monitorować nasz organizm, jest inteligentny ciśnieniomierz BPM Core francuskiej firmy Withings. Na łamach wcześniejszych wydań naszego magazynu mogliście przeczytać już o smart wadze oraz termometrze tej marki.

Withings BPM Core to najwyższy model w ofercie. Umożliwia on pomiar ciśnienia tętniczego, tętna, wykonanie EKG oraz odsłuch pracy serca poprzez wbudowany elektroniczny stetoskop. To wszystko zostało umieszczone w dość małej stalowo-aluminiowej konstrukcji. Warto od razu dodać, że jest to sprzęt klasy medycznej. Całość zasilana jest przez wbudowany akumulator, którego pojemność ma pozwolić na pracę do sześciu miesięcy.

Urządzenie składa się z szerokiego rękawa - wykonanego z bardzo miłego w dotyku szarego materiału - którym trzeba opleść lewe ramię. Warto w tym miejscu dodać, że na jego zewnętrznej części umieszczono elektroniczny stetoskop. Natomiast całe serce sprzętu jest przymocowane do rękawa. To za jego pomocą sterujemy całą aparaturą.

Wbudowany dotykowy wyświetlacz LED jest czytelny, a interfejs niezwykle intuicyjny. Firma skorzystała z rozwiązania znajdującego się w jej termometrze. Obsługa całości ogranicza się do włączenia urządzenia, wyboru odpowiedniego trybu, rozpoczęcia pomiaru oraz przypisania wyników do danej osoby. Na wspomnianym wyświetlaczu pokazane są również wszystkie wskazówki dotyczące kroków, które należy wykonać w trakcie badania.

Do dyspozycji mamy trzy warianty. Pierwszym z nich jest wspólny pomiar skurczowego oraz rozkurczowego ciśnienia krwi, tętna, EKG, a także odsłuch pracy serca z wykorzystaniem stetoskopu. Całość zajmuje około półtorej minuty. Drugi pozwala przeprowadzić automatycznie wszystkie pomiary trzy razy pod rząd. Natomiast ostatni skupia się na EKG oraz pracy serca.



Należy pamiętać, że odsłuch warto wykonać w cichym otoczeniu. Dodatkowe odgłosy mogą uniemożliwić pomiar lub pojawić się w zapisanym nagraniu. Każde z nich jest analizowane przez wewnętrzne algorytmy, dzięki czemu otrzymujemy spersonalizowane informacje dotyczące stanu serca. W przypadku pojawiających się ewentualnych ostrzeżeń, warto od razu udać się do swojego lekarza. Może to nam uratować zdrowie, a nawet życie.

Dane z każdego pomiaru prezentowane są od razu na wspomnianym wyżej ekranie. Dodatkowo obok niego znajduje się dioda LED, która w zależności od wyników może świecić na zielono (wszystko dobrze), pomarańczowo (podwyższone odczyty) lub czerwono (coś złego dzieje się z naszym organizmem). Informacje, tak jak w przypadku innych urządzeń tej marki, prezentowane są również w dedykowanej aplikacji Health Mate (zintegrowanej z systemowym programem Zdrowie). To w niej możemy zobaczyć nasze historyczne dane, wykresy, poradniki oraz odsłuchać nagrania ze stetoskopu.

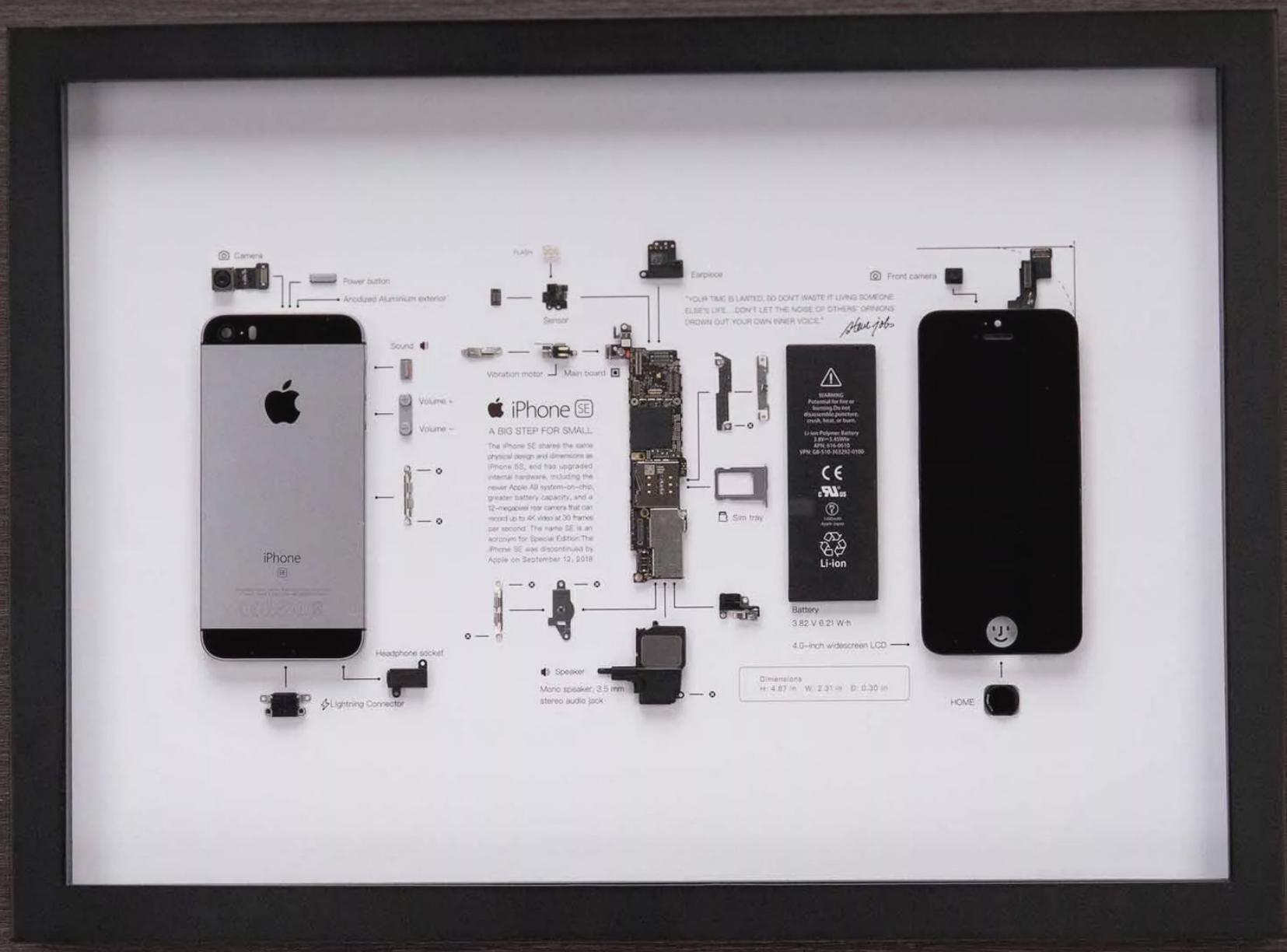
Urządzenie posiada też wady, jednak nie dotyczą one jego pracy. Całość waży niemal pól kilo, co jest odczuwalne w trakcie pomiarów. Niestety pomimo upływu lat model ten jest wciąż wyposażony w złącze micro-USB. Prawdopodobnie portu USB-C doczekamy się dopiero wraz z kolejną generacją. Ostatnim mankamentem jest jego cena, która wynosi 249,95 euro. W Polsce oscyluje pomiędzy 1000 a 1350 złotych, a dodatkowe etui to wydatek 30 euro. Producent mógłby się pokusić o jego dołączenie do zestawu, bez konieczności ponoszenia dodatkowych kosztów. Oczywiście sprzęt można trzymać w kartonie, w którym dociera do nas ciśnieniomierz.

Jeżeli szukacie produktu, który będzie mierzył Wam jedynie ciśnienie oraz tętno, to lepszym wyborem będzie sięgnięcie po tańszy oraz mniejszy model BPM Connect. Natomiast w przypadku chęci zakupu urządzenia z bardziej kompleksowymi pomiarami, to warto rozważyć omawiany model. Taki sprzęt kupuje się na lata, więc może to być dobra inwestycja. Dodatkowo obsługa jest niezwykle prosta, dzięki czemu Withings BPM Core może być wykorzystywany również przez osoby starsze.



GRID Studio, czyli ramka z rozłożynymi produktami Apple

Jakub Świtek



Wielu osobom produkty Apple towarzyszą przez większość życia, co z upływem czasu przekłada się na ogromny sentyment. Sam osobiście należę do takiego grona.

Doskonale pamiętam momenty, gdy dostawałem swojego pierwszego iPoda, Maca czy iPhone'a. Nie ma co się oszukiwać. Każdy kolejny produkt z danego segmentu był ekscytujący, jednak nie było tego magicznego wow, które mogło doprowadzić do przysłowiowych ciarek na ciele.

Niektórzy ludzie trzymają na półkach czy w szafkach swoje stare urządzenia. Jednak nie oszukujmy się. Taka forma prędzej czy później zacznie się nudzić, a urządzenia te zaczną ustępować miejsca innym.

Twórcy GRID Studio postanowili znaleźć złoty środek i wprowadzili do sprzedaży specjalne ramki, które można między innymi powiesić na ścianie. W ich wnętrzu znajdują się rozłożone na podzespoły różne urządzenia, przede wszystkim produkty Apple.

Przesyłka przychodzi do nas niezwykle porządnie zapakowana. Gruby karton, specjalne plastikowe nakładki na rogach oraz piankowe wypełnienie wnętrza gwarantują, że konstrukcja nie zostanie uszkodzona w trakcie transportu.

Każdy produkt zapakowany jest w porządny, czarny papier. Natomiast całość przewiązana jest tasiemką, złączoną lakiem z pieczęcią. Warto zwrócić uwagę, że każda przesyłka jest ręcznie zapieczętowana. Efekt końcowy podkreśla zaschnięty kawałek rośliny (wtopiony częściowo w lak).

W zestawie z ramką w kopercie otrzymujemy zdjęcie przedstawiające proces tworzenia omawianej ramki, podziękowania za skorzystanie z oferty oraz specjalną „linię czasu", na której przedstawiono i opisano wszystkie premiery telefonów od 2007 do 2021 roku.

Wewnątrz ramki umieszczono poszczególne elementy wybranego urządzenia, które zostały odpowiednio opisane. Wszystkie są oryginalne i pochodzą z rozebranych urządzeń. Wsród nich znajdziemy między innymi płytę główną, skaner linii papilarnych, przyciski, moduł aparatu czy obudowę.

Jedynie bateria ze względów bezpieczeństwa jest wysokiej jakości atrapą. Dodatkowo umieszczono krótki opis danego modelu. Każda ramka cechuje się również wybranym cytatem Steve'a Jobsa z kopią jego ręcznego podpisu.

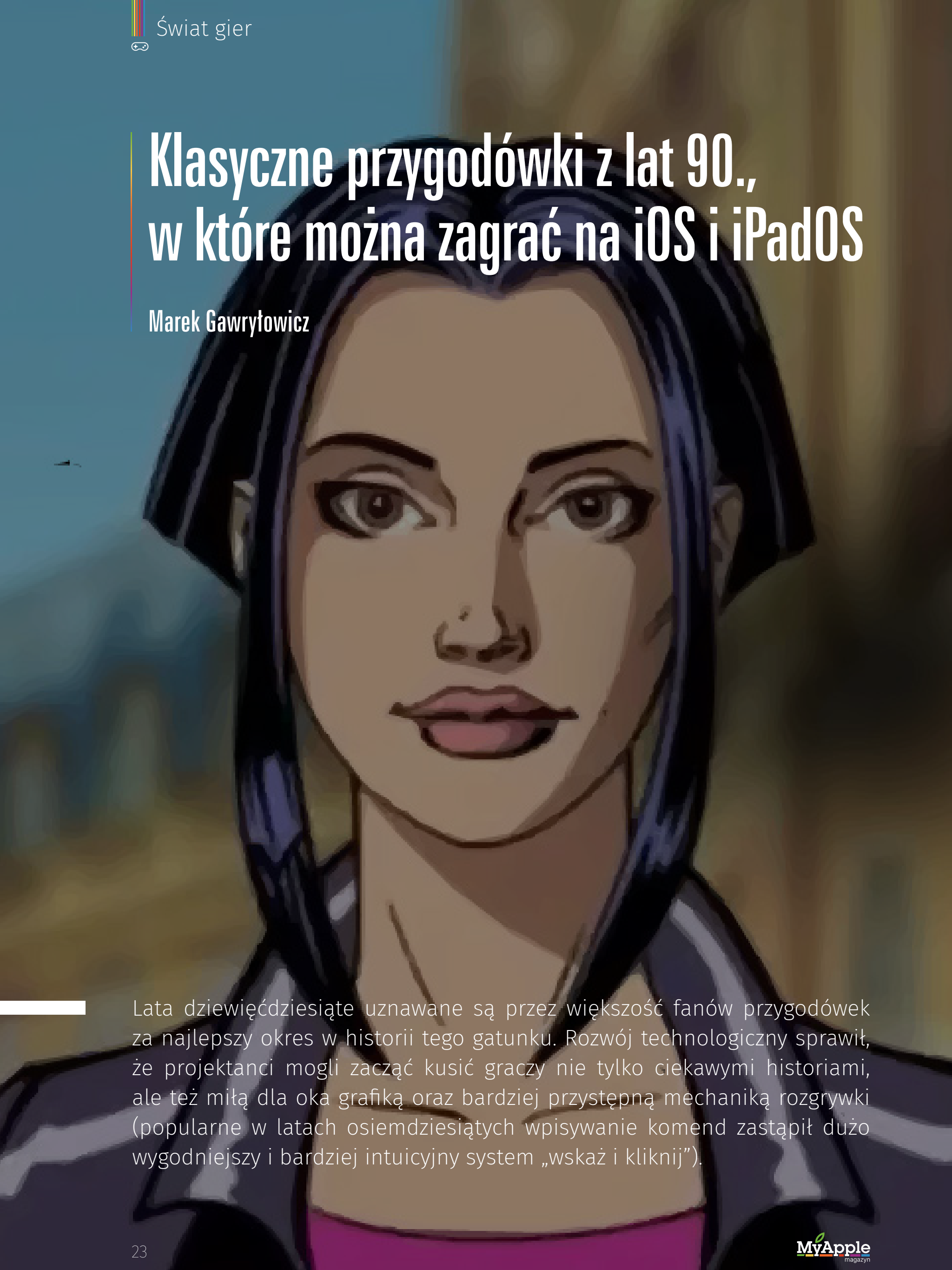
W ofercie firmy można znaleźć ramki zawierające rozłożone na drobne elementy iPhone'y, iPady czy zegarki Apple Watch. Oferta jest bardzo szeroka, a cena zależy od sprzętu. W przypadku większości telefonów oscyluje ona pomiędzy 166 a 196 euro, natomiast w przypadku pierwszego iPhone'a jest to 699 euro. Jednak co jakiś czas zdarzają się duże promocje.

Największą wadą całości jest wykorzystanie pleksi zamiast szkła oraz plastikowej ramki okalającej całość. W przypadku obramowania czuć, że jest to plastik, jednak w momencie, gdy wisi na ścianie, to prezentuje się całkiem dobrze. Natomiast jeżeli ktoś chciałby zmienić obudowę, to w bardzo prosty sposób może wyjąć wnętrze i przełożyć.

Oczywiście produkty GRID Studio w pewnym sensie są drogie, jednak niewątpliwie są unikatowe. Sprawdzą się idealnie zarówno jako prezent dla fanów technologii, jak i ozdoba w biurze czy pokoju. Myślę, że każdy powinien mieć w swojej kolekcji co najmniej jeden taki produkt – oczywiście zawsze można stworzyć swój autorski projekt.

Klasyczne przygodówki z lat 90., w które można zagrać na iOS i iPadOS

Marek Gawryłowicz



Lata dziewięćdziesiąte uznawane są przez większość fanów przygodówek za najlepszy okres w historii tego gatunku. Rozwój technologiczny sprawił, że projektanci mogli zacząć kusić graczy nie tylko ciekawymi historiami, ale też miłą dla oka grafiką oraz bardziej przystępną mechaniką rozgrywki (popularne w latach osiemdziesiątych wpisywanie komend zastąpił dużo wygodniejszy i bardziej intuicyjny system „wskaż i kliknij”).

W połączeniu z coraz większymi budżetami przeznaczanymi na produkcję zaowocowało to powstaniem wielu kultowych tytułów, które zapisały się złotymi zgłoskami w historii gier komputerowych. Mimo iż gatunek ten wraz z końcem ubiegłego wieku szybko stracił na popularności, w ostatnich latach powoli zaczął on wracać do łask graczy, a sporo starszych gier doczekało się nowych, odświeżonych wydań. Niektóre z nich trafiły również na urządzenia z iOS i iPadOS, które świetnie nadają się do grania w takie produkcje. Poniżej znajdziecie subiektywny przegląd najciekawszych z nich.



Day of the Tentacle (1993)

Wydana w 1987 roku gra Maniac Mansion, zaprojektowana przez Rona Gilberta i Gary'ego Winnicka, była powszechnie uznawana za produkcję przełomową, rozpoczynającą zupełnie nową epokę w historii przygodówek. Tim Schafer i Dave Grossman mieli więc naprawdę wysoko zawieszoną poprzeczkę, gdy kilka lat później jako debiutanci w roli głównych projektantów zabierali się za pracę nad jej kontynuacją, zatytułowaną Day of the Tentacle. Ostatecznie udało im się jednak nie tylko sprostać oczekiwaniom fanów, ale wręcz je znacznie przewyższyć, tworząc sequel przyćmiewający poprzednika pod niemal każdym względem. W 2016 roku Day of the Tentacle doczekało się „zremasterowanej" wersji, która trafiła również do App Store.

Day of the Tentacle opowiada o przygodach trójki przyjaciół, którzy wyruszają w podróż w czasie, by powstrzymać stworzonego w laboratorium potwora przed przejęciem władzy nad światem. Niestety, w wyniku awarii wehikułu czasu każde z nich ląduje w innej epoce. W trakcie rozgrywki gracze mogą przełączać się pomiędzy postaciami, a wiele stawianych przed nimi wyzwań i zagadek opiera się na zależnościach między różnymi liniami czasu. Day of the Tentacle to gra pełna humoru, wyraźnie czerpiąca inspirację z komediowych seriali animowanych, co widać nie tylko w stylistyce oprawy graficznej (która, zwłaszcza w wersji Remastered, prezentuje się całkiem nieźle nawet dziś), ale też scenariuszu, dialogach i projekcie zagadek.

Pobierz z App Store





Gabriel Knight: Sins of the Fathers (1993)

Firma Sierra wyrosła w latach osiemdziesiątych na jednego z największych producentów gier przygodowych, głównie dzięki stworzonej przez Robertę Williams serii King's Quest, utrzymanej w baśniowej stylistyce fantasy. Po ogromnym sukcesie szóstej części tej gry, wydanej w 1992 roku, studio zdecydowało się umożliwić jej scenarzystce, Jane Jensen, zrealizowanie pierwszego w pełni autorskiego projektu. Postanowiła ona stworzyć grę znacznie mroczniejszą i poważniejszą od produkcji, z których do tej pory była znana Sierra. Efektem było wydane pod koniec 1993 roku Gabriel Knight: Sins of the Fathers, które nieco ponad dwadzieścia lat później doczekało się nowej, jubileuszowej edycji, dostępnej również w App Store.



W Gabriel Knight: Sins of the Father wcielamy się w pisarza prowadzącego antykwariat w Nowym Orleanie, który poszukując natchnienia do nowej powieści, postanawia zbadać serię morderstw, według lokalnych plotek powiązanych z kultem Voodoo. Zagłębiając się w śledztwo, Gabriel wkracza do pełnego mrocznych tajemnic świata paranormalnych zjawisk, przy okazji poznając też zaskakujące sekrety z przeszłości swojej rodziny.

Pobierz z App Store



Beneath a Steel Sky (1994)

Dave Gibbons to rysownik i scenarzysta komiksowy, znany przede wszystkim za sprawą serii „Watchmen". Pod koniec lat osiemdziesiątych odezwał się do niego Charles Cecil, który pracował wówczas w Activision, z propozycją stworzenia gry o komiksowym charakterze. Obiecujący projekt został jednak pogrzebany ze względu na ówczesne problemy finansowe tej firmy. Kilka lat później, gdy Cecil założył własne studio - Revolution, postanowił on wznowić współpracę z Gibbonsem. Efektem była wydana w 1994 roku gra Beneath a Steel Sky, która nie odniosła wprawdzie sukcesu komercyjnego, ale spotkała się z bardzo dobrym przyjęciem ze strony graczy i recenzentów i do dziś cieszy się sporym gronem fanów.

Beneath a Steel Sky to cyberpunkowa gra przedstawiająca ponurą, dystopijną wizję przyszłości, w której większość naszej planety została zniszczona przez wojny i zanieczyszczenia. Wcielamy się w niej w Roberta Fostera, który jako dziecko ocalał z katastrofy helikoptera, w której zginęła jego matka, i został przygarnięty przez grupę nomadów zamieszkujących dzikie tereny wokół gigantycznej metropolii. Gdy jako dorosły człowiek zostaje zmuszony do powrotu do miasta, z którego jego matka próbowała uciec, rozpoczyna walkę o przetrwanie w tym obcym dla siebie, przerażającym świecie.

Pobierz z App Store





Full Throttle (1995)

Wspomniane wcześniej Day of the Tentacle zostało dobrze przyjęte przez fanów i krytyków, jednak odpowiedzialna za jego wydanie firma LucasArts nie była do końca zadowolona z wyników finansowych. Kierownictwo uznało więc, że następny projekt musi mieć bardziej komercyjny charakter i tematykę trafiającą w gusta szerszej publiczności. Tim Schafer dostrzegł w tym szansę na realizację jednego z własnych pomysłów i zgłosił się z kilkoma propozycjami, spośród których jego przełoże-

ni wybrali ostatecznie grę o motocyklistach. Tak powstało Full Throttle - pierwszy w pełni autorski projekt Schafera. Gra zadebiutowała na rynku w 1995 roku, zaś w 2017 doczekała się odświeżonej wersji, dostępnej również na urządzeniach z iOS.



Full Throttle rozgrywa się w futurystycznym świecie, w którym znane nam samochody i motocykle zostały niemal całkowicie wyparte przez nową generację antygrawitacyjnych pojazdów. Bohaterem gry jest Ben Throttle - przywódca jednego z ostatnich gangów motocyklowych, który zostaje wrobiony w morderstwo słynnego potentata przemysłu motoryzacyjnego. Poszukiwany przez policję wyrusza on na pełną przygód i niebezpieczeństw (a także, jak w większości gier Schafera, specyficznego humoru) wyprawę, by oczyścić się z zarzutów i przywrócić dobre imię swojego gangu.

Pobierz z App Store



Broken Sword:
The Shadow of the Templars (1996)

W 1992 roku Charles Cecil, jeden z projektantów Beneath a Steel Sky, doszedł do wniosku, że zakon Templariuszy byłby świetnym tematem na grę przygodową. Pomysł ten dojrzewał przez kilka lat, w trakcie których Cecil m.in. studiował historię zakonu i zapisał się na kurs pisania scenariuszy filmowych. Od samego początku jego celem było stworzenie gry poważniejszej i bardziej złożonej od cieszących się wówczas największą popularnością humorystycznych przygodówek w stylu Monkey Island. Efektem tych działań była wydana w 1996 roku gra Broken Sword: The Shadow of the Templars, która otrzymała bardzo pozytywne recenzje i okazała się być ogromnym sukcesem komercyjnym.

Broken Sword: The Shadow of the Templars opowiada historię George'a Stobbarta – amerykańskiego turysty zwiedzającego Paryż, który przypadkiem staje się świadkiem zamachu bombowego. Próbując odszukać sprawcę wraz z nowo poznaną reporterką Nicole Collard, trafia na trop spisku związanego z zakonem Templariuszy. Warto jednak zaznaczyć, że edycja dostępna w App Store to wydana w 2010 roku „wersja reżyserska", która w odróżnieniu od innych opisywanych tu remake'ów klasycznych przygodówek nie tylko poprawia oprawę graficzną i naprawia pomniejsze błędy i niedoróbki, ale też wprowadza pewne zmiany w fabule. Z jednej strony dodano w niej zupełnie nowe rozdziały, w których sterujemy postacią Nicole (twórcy twierdzą, że wydłuża to rozgrywkę o około 2 godziny), z drugiej zaś usunięto niektóre sceny, w tym alternatywne zakończenia.

Pobierz z App Store





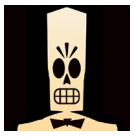
The Last Express (1997)

Jordan Mechner to amerykański projektant gier znany przede wszystkim za sprawą zręcznościowych gier akcji, takich jak Karateka i Prince of Persia. W latach dziewięćdziesiątych postanowił on jednak spróbować swoich sił w tworzeniu przygodówek, czego efektem była wydana w 1997 roku gra The Last Express. Była to bardzo ambitna, pomysłowa i nowatorska produkcja, która nie odniosła wprawdzie sukcesu komercyjnego, ale spotkała się ze sporym uznaniem ze strony recenzentów i fanów gatunku. W 2012 roku Mechner odkupił prawa do niej od pierwszego wydawcy i wraz z firmą DotEmu przygotował port na urządzenia z iOS.

Akcja gry The Last Express rozgrywa się w 1914 roku, niedługo przed wybuchem I wojny światowej. Wcielamy się w niej w podróżującego Orient Expressem młodego Amerykanina, próbującego rozwikłać zagadkę śmierci jego dawnego przyjaciela. Cechą charakterystyczną tej gry jest to, iż większość akcji rozgrywa się w czasie rzeczywistym. Pasażerowie swobodnie poruszają się po pociągu, zajmując się swoimi sprawami i rozmawiając między sobą. Takie rozwiązanie nie tylko sprawia, że świat gry wydaje się być bardziej żywy i realistyczny, ale też wpływa na sposób prowadzenia fabuły i projekt zagadek. Często zdarza się, że – by odkryć jakąś tajemnicę lub popchnąć fabułę do przodu – musimy nie tylko wykonać odpowiednie czynności, ale też znaleźć się w odpowiednim miejscu o odpowiednim czasie. Na uwagę zasługuje też nietuzinkowa oprawa graficzna gry. Podobnie jak w Prince of Persia, Mechner wykorzystał tu technikę rotoskopii, polegającą na tworzeniu animacji poprzez ręczne odrysowywanie klatka po klatce filmów nagranych z udziałem aktorów.

Pobierz z App Store





Grim Fandango (1998)

Gra Grim Fandango przez wielu fanów gatunku postrzegana jest jako symbol końca jego złotej epoki. Odpowiedzialne za nią studio LucasArts postanowiło wreszcie odesłać na zasłużoną emeryturę silnik SCUMM, wykorzystywany w większości ich gier od drugiej połowy lat osiemdziesiątych, i stworzyć pierwszą w swoim dorobku nowoczesną, trójwymiarową przygodówkę. Wyszło im to naprawdę dobrze - gra została świetnie przyjęta przez fanów i recenzentów i do dziś jest uznawana za jedną z najlepszych w swojej klasie (serwis Adventure Gamers umieścił ją na pierwszym miejscu listy najlepszych przygodówek w historii). Niestety, pomimo wysokich ocen i powszechnego zachwytu, okazała się być komercyjną porażką, i to do tego stopnia, że LucasArts postanowiło anulować kilka kolejnych podobnych projektów i na jakiś czas dać sobie spokój z przygodówkami.

Akcja gry Grim Fandango rozgrywa się w zaświatach, stanowiących w tym przypadku stylistyczną mieszankę azteckich wierzeń, meksykańskiego folkloru i... kina noir w stylu „Sokoła maltańskiego" i „Casablanki". Głównym bohaterem gry jest Manny Calavera - pracownik biura podróży w krainie umarłych, zajmujący się wysyłaniem nowo przybyłych dusz w podróż do lepszego świata, który pewnego dnia odkrywa spisek w swoim miejscu pracy. Wersja dostępna w App Store to wydany w 2015 Remaster, w którym odświeżono oprawę graficzną i ścieżkę dźwiękową, usprawniono niektóre techniczne elementy, poprawiono niektóre błędy i niedoróbki oraz dodano bonusowe materiały w postaci grafik koncepcyjnych i wywiadów z autorami.

Pobierz z App Store



