

26.01.2024 r.



#309

TRANSKRYPT ODCINKA

Gramy na Macu

Partnerem podcastu jest [iDream.pl](https://idream.pl).

[MUZYKA]

Tu Krzysztof Kołacz, a ty słuchasz właśnie podcastu, „Bo czemu nie?”. Usłyszysz w nim o technologiach, które nas otaczają i nas w tych technologiach zanurzonych. Sprawdzam, pytam i podpowiadam jak korzystać z nich tak, aby to one służyły nam, a nie my im.

W dzisiejszym [odcinku](#): Czy na Macu można grać? Albo czy to w ogóle jest dobry pomysł, aby grać na czymkolwiek z ekosystemu Apple? Odpowiedzi na to pytanie szukam razem z Kubą Kornatowskim, autorem [podcastu „Gramy na Macu”](#).

Proszę, zostaw opinię na [Apple Podcasts](#) lub na [Spotify](#). Twój głos ma znaczenie!

Zaczynamy.

[MUZYKA CICHNIE]

[KRZYSZTOF] Witam Was bardzo serdecznie i zanim zaproszę Was do rozmowy z dzisiejszym gościem, a gość jest naprawdę szczególny, to chciałbym odnieść się do wydarzenia, które miało miejsce w tym tygodniu, 24 stycznia. Słuchajcie moi drodzy, 40 lat skończył w tym roku Macintosh. Komputer, który można myśleć śmiało powiedzieć, bez względu na to czy jest się super fanem, czy tylko użytkownikiem traktującym ten komputer jako narzędzie pracy – zmienił, dosłownie, świat. Gdyby nie premiera Macintosha w 1984 roku, właśnie 24 stycznia, we Flint Center należącym do szkoły wyższej DeAnza College w Cupertino, gdzie Steve Jobs zaprezentował właśnie ledwo działający wówczas, nawet jeszcze określane mianem prototypu, komputer Macintosh, nie mielibyśmy tego, co dziś nazywamy po prostu komputerem. I nie mam na myśli tutaj tylko rozwoju samej linii Macintosh, samych

Maców, ale przede wszystkim to, że dzisiaj komputer traktujemy już jako coś oczywistego.

To właśnie Apple udomowiło maszynę, która do tej pory, do 1984 roku, kojarzona była tak naprawdę z tym wszystkim, z czym kojarzył się IBM, mówiąc zupełnie wprost, czyli z systemem DOS, z brakiem interfejsu graficznego, z tymi, no wiecie, kojarzycie, zielonymi literkami spadającymi przez ekran z góry na dół, czyli jakby wiedzą tajemną zarezerwowaną dla entuzjastów czy programistów. Macintosh pokazał, że komputer może mieć interfejs graficzny, może być sterowany myszą i może dodatkowo całkiem ładnie wyglądać w domowym wnętrzu.

Historię mojego pierwszego Maca, a nie był to Macintosh, aż tak stary nie jestem, opowiadałem szczegółowo w [odcinku numer 270](#). Tam szeroko rozwodzę się nad tym, jak wyglądały jeszcze czasy kupowania Maca w Polsce 15 lat temu, a nie było to tak proste jak dziś, że idziemy do APR-ów, na przykład do [iDream](#) i po prostu kupujemy Maca, czy zamawiamy w Apple Online Store, wtedy to była prawdziwa walka o to, żeby w ogóle ten komputer dostać. Przyjeżdżało kilka sztuk po premierach Apple na Polskę i tak naprawdę o ten komputer po prostu trzeba było walczyć. To było nie tak dawno, 15 lat temu, natomiast w czasach Macintosha w 1984 roku, jak to wyglądało wtedy? Nie mam pojęcia bladego, natomiast mogę Was odesłać zdecydowanie do dwóch książek. Po pierwsze do oficjalnej biografii Steve'a Jobsa, pióra Waltera Isaacsona. Do „Drogi Steve'a Jobsa”, gdzie też sporo na ten temat jest. Albo do książki „iCon”. Te trzy pozycje myślę, że warto mieć gdzieś w swojej domowej bibliotece. Jeżeli oczywiście jesteście fanami Apple, to na pewno, ale też fanami technologii ogólnie. Bo to są takie książki, które przechodzą przez historię Macintosha również w dość szczegółowy sposób.

Gdzie możecie obejrzeć, jak wyglądał Macintosh, ten komputer z 1984 roku? W Polsce jest to możliwe w [Apple Muzeum Polska](#), w Fabryce Norblina w Warszawie. Gorąco zachęcam, żeby odwiedzić miejsce Jacka i też zobaczyć sobie, jak ten Macintosh po prostu wyglądał. Trochę zrobić sobie taką wycieczkę sentymentalną do historii, do początków właściwie nowożytnych komputerów albo komputerów takich, które obecnie używamy.

Tyle jeżeli chodzi o wstęp, w którym chciałem po prostu zaznaczyć, że ta 40. rocznica urodzin stworzenia Macintosha miała miejsce. Jeżeli macie jakieś przemyślenia na ten temat, dawajcie znać oczywiście, gdzie tam chcecie, w komentarzach, na dowolnej platformie. A my zostajemy w temacie Maców

i ruszamy w podróż do teraźniejszości. Do tematu, o którym w czasach premiery Macintosha, ale nawet jeszcze 15 lat temu, nikt nie odważyłby się mówić wprost i na serio. Tymczasem szukam dzisiaj odpowiedzi wraz z moim gościem na pytanie: Czy na Macach i szerzej w ekosystemie Apple da się w ogóle grać? Tak, grać w gry.

Sprawdźmy to.

To jest temat, który pojawia się w sieci i w ogóle w naszej społeczności, że tak powiem nadgryzionych użytkowników, no już od nie pamiętam jak dawna. W końcu ten temat ma człowieka, który go postara się wyjaśnić i powiedzieć jak to wygląda w 2024 roku i tym.

[JAKUB] Cześć Krzysiek, cześć wszystkim, dzięki za zaproszenie.

[KRZYSZTOF] Musimy powiedzieć, jak to się stało, że my się tutaj spotykamy w tym eterze naszym, eterze też jabłkowym, bo no właśnie, tą pierwszą rzeczą, którą trzeba powiedzieć jest to, że ty również prowadzisz podcast o Apple, a żeby tego było mało, o graniu na Macach. To powiedz, od kiedy ta przygoda podcastowa twoja się zaczęła, skąd pomysł na podcast, jak się nazywa, no i kim jesteś na co dzień?

[JAKUB] Dobra, to postaram się od początku te wątki połączyć. Nazywam się Kuba Kornatowski, jak wspomniałeś wcześniej Krzysztof i prowadzę [podcast „Gramy na Macu”](#). Podcast jest stosunkowo nowy. Założyłem sobie, że w pierwszym sezonie do końca roku 2023 wydam 10 odcinków. Udało się, rzutem na taśmę.

[KRZYSZTOF] Gratuluję!

[JAKUB] Podcast jest, teraz jest lekka przerwa i w lutym wracam z kolejnym sezonem. Podcast, jak wspomniałeś, jest o grach. On się trochę plasuje, w takiej niszy pomiędzy trochę światem Apple'owym, ale trochę światem takim game dev'owym i dla graczy, bo tam tematy są poruszane też takie sensu stricte dla osób, które nie tylko grają i chcą grać na Macu, ale na przykład chcą też tworzyć na Maca gry albo portować gry na Maca, bo jak pokazała tegoroczna konferencja WWDC i późniejsze wydarzenia, może się okazać, że to jest całkiem fajna platforma, o czym pewnie sobie jeszcze pogadamy. A kończąc prywatnie, w nocy jestem tym

Batmanem, który gada o grach na Macu, a za dnia robię apki na wszystko, co ma jabłko w logo, szczególnie na iOS ostatnio, ale nie pogardzę apkami na żadną platformę Apple'ową.

[KRZYSZTOF] Super, czyli też jesteś deweloperem, dobrze wiedzieć, to już mam kolejnego programistę, którego da się tutaj zapraszać, jeżeli jest, że tak powiem, temat ku temu i czas odpowiedni. Wspomniałeś o WWDC 2023 i to był chyba ten moment, kiedy Twój podcast pojawił się w podcastowym eterze w Polsce, prawda?

[JAKUB] Tak, zgadza się. Trudno, żeby było inaczej, trudno lepszy moment w zasadzie w historii, żeby taki podcast się pojawił, bo to, co się stało na WWDC i później ten sprzęt, który był pokazywany, to był taki bodziec, który sprawił, że ja zawsze chciałem podcast założyć, to zawsze miał być podcast, ale wiesz, prokrastynacja, inne problemy i tak dalej i nagle był ten strzał i ja zobaczyłem tego Hideo Kojima, który wychodzi na Davdavis i ja mówię, tak, to jest teraz, to jest ten moment! No i tak powstał podcast.

[KRZYSZTOF] Ale wiesz, czasami potrzebujemy w życiu jakichś takich definiujących momentów, być może jest to pan na konferencji Apple, tak jak dla ciebie, a być może dla kogoś innego będzie, no nie wiem, zobaczenie przechodnia na ulicy. To może być dosłownie wszystko. Sam prokrastynowałem sporo z założeniem, bo czemu nie pamiętam, że pierwsze pomysły na to, że chcę mieć podcast o Apple jeszcze się pojawiły za czasów „Mojego jabłuszka”, czyli protoplasty iMagazine i to były jeszcze czasy Apple Blog TV, a później minęło sporo, sporo lat, zanim się pokazało w 2017, „Bo czemu nie?”, także tak po prostu widać jest.

Dobrze, zanim przejdziemy do w ogóle tego, co w ramach WDC 2023 skłoniło Ciebie do, oprócz Pana, o którym powiedziałaś, do założenia podcastu, bo domyślałam się, że były to też wydarzenia związane z nowościami na platformie, zaraz o tym nam poproszę, żebyś opowiedział, to jeszcze dla mojej społeczności, dla naszej w sumie społeczności fanów Apple jest szalenie istotne, żeby się pochwalić z jakich urządzeń się korzysta. A jak przychodzi tu deweloper, no to wszyscy myślę, że w boksach czekają na to, żeby powiedział ile ma RAM-u. Więc z czego ty na co dzień korzystasz? Kiedy się w ogóle zaczęła przygoda z jabłkami u ciebie? Jaki był ten pierwszy sprzęt? No i po kolei, jakbyś nam tak to opowiedział, to byłoby super.

[JAKUB] No to trochę tego będzie, to mam nadzieję, że mamy czas, ale postaram się!

[KRZYSZTOF] Oczywiście, biorę klepsydrę, obracam i możesz zaczynać!

[JAKUB] W ogóle moja historia z Apple zaczęła się bardzo zabawnie i bardzo niestandardowo, dlatego że zaczęła się od iPhone'a 2G, czyli od pierwszego iPhone'a pokazanego przez Steve'a Jobsa. I to była śmieszna historia, dlatego że ten iPhone został sprowadzony ze Stanów przez kogoś z mojej rodziny, członka rodziny. I ten iPhone w ogóle nie działał w Polsce, bo tam wtedy był problem, że nie dało się tam włożyć polskiej karty, nie było operatorów, którzy to obsługiwali, więc ja miałem iPhone'a jako dzieciak dosłownie, który trochę tak fanaberycznie dostał ten sprzęt i nie mógł z niego korzystać za bardzo, ale wiesz jak to było, jak są te memy z tym chłopakiem, co stoi podparty na dyskotecze szkolnej o ścianę, wszyscy tańczą, a on mówi, ale ja mam iPhone'a ze Stanów, a wy nie, no nie?

[KRZYSZTOF] No tak, to takie życie było, zgadza się. Ja w ogóle pamiętam, że czasy sprowadzania tych pierwszych iPhone'ów, jeszcze zanim trafiły do telekomów w Polsce, to tam był problem z kartami SIM. Trzeba było jakiś adapter na Allegro kupować, w ogóle kosmos!

[JAKUB] A ja byłem jeszcze dzieciakiem wtedy, więc też to, że dostałem iPhone'a to fajnie, tylko że nie miałem kasy i też wiedzy, żeby coś z tym dalej zrobić, więc trochę to było takie, że mam, bawię się nim i tyle. Później się tego iPhone'a pozbyłem, ale dalej chciałem zostać w tym świecie smartfonów, więc dostałem Samsunga o mnie i ten Samsung o mnie został utopiony w basenie później, ale to już inna historia. Więc tak się zaczęła historia. Później poszedłem na studia i na pierwszych studiach w wieku 19 lat zobaczyłem u mojego kolegi MacBooka Air, co w tamtych czasach, czyli te powiedzmy ponad 10 lat temu, no nie było takie oczywiste. Jak zobaczyłem tego MacBooka Air, no to powiedziałem, to ja na całe wakacje idę do pracy, pracuję po godzinach, ja chcę mieć ten sprzęt. Była tylko jedna zasadnicza zmienna, która determinowała, że ja ten sprzęt kupię. Musi tam chodzić „World of Warcraft”.

Ja wtedy byłem graczem, który bardzo mocno w tym świecie był i to było jedyne, ja chcę mieć ten sprzęt, ale tam musi chodzić WoW. Na szczęście Blizzard wtedy od 2004 roku wydaje WoWa, w 2005 roku zaczął wspierać Mac i uwaga jeszcze na PowerPC. I w 2006 roku wyszła aktualizacja, która zaczęła wspierać wtedy x86,

czyli Intele, więc dla mnie, jak ja to kupowałem w 2011, super, wszystko chodzi, bierzemy.

Kupiłem wtedy MacBooka Pro, 8 GB RAM-u, co wtedy było dużo, się okazuje, i jeszcze wtedy z OS X Lionem chyba. No i tak to się zaczęło. Później przechodziłem jeszcze przez MacBooka Air, to była taka krótka przygoda, ale zazwyczaj siedziałem na MacBookach Pro, szczególnie później kolejne studia, informatyka, programowanie, bo ja też mam taką historię, że jak dotknąłem tego pierwszego MacBooka na pierwszych studiach, to moja historia jest taka, że takie moje założycielskie motto, że muszę w życiu wymyślić sobie taki zawód, w którym nawet jak pójdę pracować na etat, to będą musieli mi kazać pracować na Maca.

[KRZYSZTOF] Wspaniała motywacja, ja polecam nawet dziś, chociaż nie polecam szantażowania tym pracodawców, po prostu najpierw się zastanówmy, zastanówcie, to naprawdę z serducha rekomenduję, właśnie tym torem, którym Kuba poszedł lata temu. Nie na odwrót, w sensie nie przy ostatnim etapie rozmowy, kiedy są duże pieniądze na story, a wy robicie focha, że nie będziecie pracować na Windowsie. To nie jest ta droga, to jest raczej ta droga, którą przeszedł u Kuba. Polecam również sam z serducha.

[JAKUB] Dokładnie tak, a wiesz, to były takie czasy, że kurczę, te apki na iOS wcale nie były jeszcze takie popularne jak teraz i to jeszcze było Objective-C, więc wejście w ogóle w ten świat wcale nie był taki łatwy, ale ja powiedziałem, nie, coś muszę zrobić i wtedy podjąłem taką decyzję i tak się udało na szczęście.

[KRZYSZTOF] Super, super to słyszeć. No właśnie, przejdźmy sobie dalej, bo tak, bo historia też szła jakby do przodu i pewnie takim punktem, przypuszczam, mógł być Apple Watch zwrot tym dalej, nie? No bo iPhone iPhone'em, ale też myślę, że zegarek masz. I jeszcze jedna rzecz, która mi przyszła teraz do głowy, ten MacBook Air. Ja też miałem przygodę z MacBookiem Air, bardzo krótką i myślę, że teraz ona by mogła trwać dłużej w czasie Apple Silicon. W czasie Intela, jak się kupiło MacBooka Air z dyskiem 128 GB i 8 GB RAM-u, a wcześniej miało się cokolwiek Pro, nawet Pro z serii MDA100, jeszcze z CD-ROM-em, z tak zwanym „mięśniami”, to się chciało uciekać do muzeum i pracować na jakimś starym Macintoshu, byle nie dotykać tego era. To były takie czasy Airów z Intelem.

[JAKUB] Niestety tak, niestety tak. Teraz chyba nawet Marco Arment w którymś

z podcastów mówił, że już lepiej, że nawet dla programistów teraz spokojnie lepiej pracować na jakimś MacBooku Air z M1 lub czy z serii M niż cokolwiek z Intelem. Więc to też pokazuje ten skok.

Aktualny setup może być dla niektórych szokujący, bo jest stosunkowo niski, ale ja korzystam na co dzień z MacBooka Pro z M2 Pro, 32 GB RAMu. To jest mój sprzęt do pracy i do mojego prywatnego grania.

Mam też jeszcze MacBooka Pro 2017 z Touch Barem. Zostawiłem sobie go na pamiątkę i będę go trzymał na pamiątkę, aż będzie działał. Teraz dopiero nie dostał pierwszej aktualizacji do macOS Sonoma, ale ten Touch Bar zawsze w moim serduszkach. Więc te dwa sprzęty posiadam i posiadam też iPhone'a 15 Pro Max 1TB z tego roku.

[KRZYSZTOF] Czyli 15 Pro Max, to ty czekałeś na USB-C, czy po prostu, właśnie co miałeś przed 15? Jaki jest ten cykl u ciebie zmiany? On jest w miarę stały, czy to jest tak...?

[JAKUB] Nie, on nie jest stały. To jest tak, jak długo mogę korzystać ze sprzętu, jak długo on spełnia moje wymagania. I wcześniej miałem najlepszego iPhone'a, moim zdaniem, w historii, jaki kiedykolwiek wyszedł, czyli iPhone'a 10. Ja dociągnąłem iPhone'a 10 do tego roku.

[KRZYSZTOF] Niesamowite. Tak jak Tomasz Woland chyba, z „Nadgryzionych”, pozdrawiamy! Chyba też miał dziesiątkę, zanim przeszedł na 15 Pro. To jest niesamowite w ogóle, bo iPhone 4s i iPhone X, jeżeli chodzi o bryłę, a są do dzisiaj uznawane za najładniejsze przez wielu i najlepsze iPhone'y w historii. Ja się z tym zgadzam totalnie. Pamiętam jak dziesiątka była dużym przełomem, a 10s to już był obiekt pożądania wręcz. No i z 4s było podobnie.

[JAKUB] Też mi się tak wydaje. Ja sobie oba te zresztą, to też śmieszne, oba te oba te urządzenia stawiam sobie do oprawienia w ramkę i powieszenie na ścianie. I 4s i X, więc coś w tym jest faktycznie, że one były fajne.

[KRZYSZTOF] Mhm. Dobrze. Aktualny setup przeszliśmy, jeszcze nie odpowiedziałeś, a a propos zegarka. Korzystasz z Apple Watcha?

[JAKUB] Tak, korzystam z Apple Watcha, ze zwykłego. W tej chwili mam chyba piątkę, albo szóstkę, już nie pamiętam, bo dla mnie to jest wszystko jedno...

[KRZYSZTOF] Tak, i to jest wspaniałe, że jakby ten sprzęt, i wspaniały, i nie, bo z jednej strony sprzęt jest na lata, naprawdę na lata, i wiele osób ma taki właśnie moment zawahania, kiedy pytam ich, jakiego dokładnie Apple Watcha posiadają, zwłaszcza jeżeli to jest od czwórki do aktualnego rozstrzału, a z drugiej strony cały czas ten zegarek wygląda podobnie.

[JAKUB] Ja cały czas się wahałem, czy nie wymienić na ultra, bo ja jestem też tak hobbystycznie wspinaczem górskim, gdzieś tam w górach sobie działam i potrzebuję takiego sprzętu. No i niestety... Ja mam taki problem, że ja wszystko muszę mieć Apple'a, mimo że to nie jest do tego dedykowane, stąd gram na Macu, a nie na Windowsie i też czekam cały czas na zegarek, który w końcu bateryjnie wytrzyma moją działalność górską, a na razie niestety Ultra nie wytrzyma, więc nadal nie ma takiego sprzętu, na który mógłbym wymienić tego Watcha.

[KRZYSZTOF] A ty masz jakiś zegarek Garmina jakiegoś, czy coś do sportu, czy po prostu bezzegarkowy w tym momencie jesteś?

[JAKUB] Analogowo, tak mi jest łatwiej. Ja nie chcę Garmina, ja nie chcę intencjonalnie wychodzić z tego ekosystemu. Nie potrzebuję tego, nie chcę.

[KRZYSZTOF] Rozumiem, totalnie szanuję, ja mam podobnie z bieganiem, miałem nawet Apple Watcha Ultra i się go pozbyłem z względu na to, że to nie jest mój styl, po prostu nie podobał mi się ten zegarek, od samego początku był za duży, a jako biegacz też jestem w stanie spokojnie dystans maratoński przebiec z Series 9 aktualnym, nawet myślę, że z wcześniejszymi modelami jest to do zrobienia. Natomiast też intencjonalnie nie chcę wychodzić z tego ekosystemu, choć powinienem z różnych powodów, ale nie chcę ani na Garmina, ani na Coros zmieniać, bo po prostu nie. Także Cię doskonale rozumiem. A czego Ci brakuje aktualnie w ekosystemie? Najpierw w Twoim, a później ogólnie u Apple?

[JAKUB] W moim ekosystemie w tej chwili brakuje mi zegarka do działalności górskiej. Poza tym chyba nie czuję aż takiej, a okej, jest jedna i tego moim zdaniem brakuje i mi i moim zdaniem brakuje też na rynku nadal, mimo że trochę jest na to odpowiedź, mianowicie brakuje monitora. Mamy monitor Apple Studio Display, super monitor, bardzo fajny monitor do pracy dla większości ludzi, ale ja nie mogę

grać na takim sprzęcie, który ma odświeżanie 60 Hz. W sensie, ja rozumiem 5K, rozumiem jakość tej matrycy, ale to jest za wolno.

Zobacz, mamy w iPhone'ie 15 Pro z ProMotion, mamy 120 Hz, a nadal ekran naszego komputera zewnętrzny będzie miał 60 Hz. I oczywiście dla *casualowego* grania, które zresztą ja sam też uprawiam, pewnie te 60 Hz jest wystarczające, bo ten Mac i tak nie uciągnie więcej niż 60 klatek w większości tytułów, ale mimo wszystko ja chcę mieć wybór, a na razie tego wyboru nie mam. I ten monitor jest dla mnie taki, ja cały czas mam pieniądze w rękę i chodzę koło tych wszystkich naszych autoryzowanych *resellerów* i tylko się zastanawiam, kupić, nie kupić, kupić, nie kupić, nie? I cały czas siedzę ze starym monitorem. Więc gdybym miał powiedzieć jednej rzeczy, której mi brakuje najbardziej, to jest monitora z wyższym odświeżaniem ekranu.

[KRZYSZTOF] To jest zrozumiałe ze względu na to granie, absolutnie to kumam. Ja mam Studio Display, teraz na niego patrzę i ponieważ graczem średnio jestem, to dla mnie ten monitor jest praktycznie idealny, ale to jest monitor... który pojawił się zaraz po Pro Display XDR, gdzie tamten jest dedykowany filmowcom, czyli też nie graczom i wielu rzeczy nie ma, chociażby kamerki czy głośników, a Studio Display pojawił się właśnie do studia, czyli do dla każdego w sumie. Studio to jest tak szerokie pojęcie jeszcze, które Apple teraz rozszerzyło, mam wrażenie, do jakichś absurdalnych granic, że wszystko się w nim trochę mieści, a takiego specjalistycznego nie ma. I śmiem stwierdzić, że jeżeli doczekamy się monitora z częstotliwością powyżej setki, to może to być kolejna wersja właśnie Studio Display, a nie osobny produkt. Pytanie, czy w ogóle się go doczekamy.

[JAKUB] Problem jeszcze jest taki, że MacBook ma bardzo dziwne skalowanie. To znaczy, bardzo ciężko dobrać monitor third-party, gdzie nie będziesz musiał zrobić przeskalowania ekranu, żeby dało się z tego korzystać, tak?

Ekran 4K mają z tym problem. I OK, możesz to zrobić, tylko dostajesz informację, że jest spadek wydajności. I przy normalnej pracy ten spadek wydajności nie ma żadnego znaczenia. Ale przy grach tam każda... Ten sprzęt jest tak żyłowany przy dobrych grach, szczególnie przy używaniu jakichś takich, jeszcze dodatkowo jak dodamy sobie warstwę pośrednią, czyli Game Porting Toolkit, Crossover, czy inne rozwiązania, to tam każda milisekunda na procesorze jest ważna, więc ja nie mogę sobie pozwolić na przeskalowanie tego, więc automatycznie już szukam monitora

maksymalnie do 1440p. No i to znowuż ogranicza ten rynek, więc mi tego monitora bardzo brakuje.

[KRZYSZTOF] Jak sobie popatrzymy na opis waszego podcastu, twojego podcastu, bo też tam zapraszasz gości z tego co widziałem, to możemy przeczytać następującą rzecz:

„Gramy na Macu” to podcast dla tych, którzy kochają gry wideo, ale w którymś momencie świadomie zamknęli się w ekosystemie Apple i świadomie nie chcą z niego wychodzić.

Czy ta intencjonalność, właśnie świadomość bycia w tym konkretnym ekosystemie, trochę już o tym opowiedziałeś w kontekście Watcha, ale jest chyba dla naszej dzisiejszej dyskusji kluczowa, no bo bardzo łatwo będzie obalić na zasadzie słynnego argumentu: „Mac nie jest do gier”?

[JAKUB] No bo Mac nie jest do gier.

[KRZYSZTOF] No i pięknie zaczynamy! Proszę bardzo.

[JAKUB] Dla mnie to nie było wyboru, dlatego że ja nie chciałem dokupować kolejnego komputera. To znaczy nie chciałem mieć konsoli, komputera Mac, który muszę mieć i komputera z Windowsem. No nie. Poza tym ja mam jeszcze dodatkowo jakąś ideologię w głowie, jestem bardzo przeciwny pewnym firmom, niektórych nie lubię, inne lubię mniej, nie wymieniając nazwy, więc jakby jestem przywiązany do pewnych rozwiązań. I te rozwiązania chciałbym, żeby odpowiadały na jakieś moje potrzeby. I w tym roku, zresztą w poprzednich latach trochę też, ale w tym roku najbardziej Apple odpowiedziała na moją potrzebę grania na kompie. Dlatego, że nie we wszystko mogę grać na konsoli. Tak, ja nie dzierżę grania na konsoli w strzelanki, nie dzierżę grania na konsoli w RTSy, które uwielbiam, więc do tego potrzebowałem komputera, no i Mac odpowiada na to. Więc Mac nie jest sprzętem do grania, nigdy nie będzie pewnie takim typowym sprzętem do grania, ale daje takie możliwości, jeżeli my tego potrzebujemy i intencjonalnie godzimy się na pewne niekorzystności podczas tego doświadczenia.

[KRZYSZTOF] No dobrze, czyli odpowiedź na pytanie: „Czy na Macu da się grać?”, brzmi: Tak?

[JAKUB] Tak, na Macu da się grać. I to da się grać bardzo fajnie!

[KRZYSZTOF] No dobra, to dlaczego większość z nas myśli, że nie? To jest pierwsze pytanie. I drugie od razu: Kiedy po raz pierwszy próbowałeś grać na Macu? Czy to był właśnie ten twój pierwszy Mac? I co z twojej perspektywy od tamtego czasu, wyliczając to historię z Intelem, zmieniło się, że dzisiaj jest o czym gadać w osobnym podcaście, który założyłeś?

[JAKUB] Po pierwsze, dlaczego ludzie nie wiedzą? No bo Apple mocno zadbało o to na przestrzeni lat, szczególnie ostatnich lat. Brakowało mocnych portów, dobrych gier, brakowało wsparcia od strony Apple dla deweloperów, którzy tworzyli gry, bo my musimy pamiętać o jednej rzeczy. To nie chodzi o to, że Apple da platformę i już, tylko jeszcze deweloper musi chcieć tam napisać grę. Tak jak my mieliśmy, mamy od lat wspaniałych deweloperów na platformie Apple, jeśli chodzi o aplikacje do produktywności, do zarządzania systemem, do automatyzacji. Kurczę, tych aplikacji fantastycznych moglibyśmy oddzielnie trzy godziny gadać o najlepszych aplikacjach na Maca.

No ale gier, takich typowych twórców gier na Maca nie ma. Jest Panic, który trochę pomaga, m.in. przez wydanie Firewatch, później Untitled Goose Game. Spoko, ale to jest jeden wyjątek potwierdzający regułę. Dodatkowo, ja w swoim podcaście w jednym z odcinków omawiam historię z Apple i Valve, bo Valve to jest firma, która bardzo mocno chciała wejść na Mac. I Gabe Newell, który jest CEO Valve, parę razy był w ogóle w Apple.

Oni zresztą mieli wspólny projekt tych SteamVR, który miał być wspierany na macOS. I on za każdym razem, jak szedł na spotkanie z kierownictwem Apple, na którym mówił, słuchajcie, no fajnie, jakbyście tam te gry, my byśmy chcieli do was pisać. Oni mówią, no tak, no gry są dla nas ważne, coś trzeba z tym zrobić. No to Gabe mówił, dobra, no czy tu macie trzy proste, szybkie możliwości, jak nam pomóc? I Apple mówił, okej, spoko, git, nic z tym nie zrobili. I tak było ze trzy razy i Gabe o tym mówił w wywiadach. Więc jeżeli Apple nie pomaga twórcom, no to trudno się dziwić, że nie ma gier.

Jak nie ma gier, nie ma portów, no to trudno się dziwić, żeby ludzie kojarzyli Maca z graniem. To jest pierwsza rzecz. Druga rzecz, Mac to jest cały czas sprzęt postrzegany jako ten do pracy i do lansowania się w Starbucksie z kawą. I mimo tego, że w Polsce stał się trochę bardziej dostępny przez ostatnie lata, to nadal

ludzie widzą w nim bardziej lifestyle, bardziej ewentualnie właśnie narzędzie do pracy, ale nie narzędzie do zabawy, do rozrywki, do gry. I to jest problem z percepcją, bo jak powiesz komukolwiek, kto kojarzy właśnie z tego MacBooka, to on ci powie, no gdzie to do grania, przecież do grania to ja mam Della za pięć tysięcy, czy tam coś innego, a to to jest do tam możesz sobie napisać coś albo prezentację w Keynote zrobić. Cały czas jest brak tego postrzegania.

[KRZYSZTOF] Tak, i z jednej strony mamy dobry efekt, no bo Apple podkreśla ten kierunek, że Mac jest dla każdego, ale zwłaszcza dla branży kreatywnej, tylko że definicja dla każdego znacząco się zmieniła. I wydaje mi się, że bardziej teraz, jeżeli byśmy chcieli powiedzieć dla kogo jest Apple, to musielibyśmy powiedzieć mimo wszystko dla kogo jest iPhone. Bo w percepcji w Polsce Apple iPhone'em stoi. Nie mówię już o strukturze sprzedaży, bo tam też, ale no jednak parę lat temu jeszcze Apple to były te świecące komputery ze świecącym jabłkiem. Właśnie ze Starbucksa bananowe komputery, nie? Tak zwane. Ale teraz mi się wydaje, że Apple to jest iPhone, mimo wszystko. Nawet w Polsce.

[JAKUB] Swoją drogą tak mi brakuje tych świecących jabłuszek. One były takie fajne... No dobra, to kończąc ten wątek, jeszcze dwa szybkie punkty. Pierwszy z tych dwóch to jest postrzeganie Apple Arcade jako subskrypcji dla mini gier na iPhone'a. To jest problem. To jest problem, bo Apple Arcade wbrew pozorom jest świetną platformą na przykład dla małych twórców, o czym możemy pogadać sobie pewnie za chwilę. Natomiast znowuż postrzeganie, znowuż ta percepcja, o której mówiłem wcześniej, to percepcja Apple Arcade. Nawet ostatnio oglądając jakiś materiał chyba z CD Action Air na YouTube, było tam omówienie wydań gry „Sonic” i był jakiś mem w ogóle zrobiony z tego nowego „Sonica”, co wyszedł na Apple Arcade. A to jest jakby pełnoprawna gra, pełnoprawny „Sonic”! On jest trochę przystosowany do tego, żeby działał na wszystkich sprzętach, ale tam wyszedł Exclusive i jakby branża i tak to dalej olewa, nie?

[KRZYSZTOF] I tu ci przerwę, bo to jest super ruch według mnie Apple'a, że oni nie zbudowali swojego studia gier. Też trochę [Michał Pisarski mówił o tym](#) w jednym z ostatnich filmów, zresztą podlinkuję wam w opisie do tego odcinka, też do niego, że właśnie Apple nie zrobiło tego, co robi w przypadku Apple TV+. Tam niektóre filmy robi faktycznie samo.

Bardzo niewiele tych filmów. Większość filmów w Apple TV+, to są kupione filmy za duże pieniądze. I Apple intencjonalnie od samego początku, uruchamiając Apple

Arcade, poszło do najlepszych twórców i powiedziało dobra, my nie jesteśmy od pisania gier, nie znamy się na tym, zróbcie nam ekskluzywy, najlepsze, żeby chodziły na naszych platformach. I „Sonic” jest tego przykładem. I ja nie uważam, że to jest zły kierunek.

[JAKUB] Nie, ja uważam, że to jest bardzo dobry kierunek. Co więcej, to jest bardzo dobra przestrzeń dla mniejszych twórców, żeby się wybić. A to jest bardzo trudne. Więc to jest dobry kierunek.

[KRZYSZTOF] Bo oni się od razu jakby ogrzeją tym jakby ciepłem Apple'a. Dokładnie. I marketingowo i w ogóle.

[JAKUB] No a ostatnia rzecz, dlaczego ludzie nie wiedzą, że na Macu da się grać? No bo granie na Macu jest po prostu drogie. A w Polsce jest bardzo drogie. Jakby jeszcze spojrzeć na narzut, który my mamy na to, że te ceny praktycznie nie różnią się od amerykańskich cen w przeliczeniu, więc dla nas to jest po prostu bardzo droga zabawka do grania.

[KRZYSZTOF] Tak, to prawda. I Ty zacząłeś tę przygodę na Macach bardzo dawno, jeszcze w tych czasach, o których wspominałeś, pierwszego od Maca Twojego. Co się zmieniło przez te wszystkie lata? Oprócz ewolucji takiej dostępności, kiedyś nie było mowy o subskrypcji na gry w ogóle, nie tylko mówię o Apple Arcade, ale w ogóle, czy o *cloud computingu*. Zmieniło się też chyba sprzętowo całkiem sporo, nie? Aż w końcu doszliśmy do Apple Silicon. Na szczęście, podkreślę to kolejny raz!

[JAKUB] Tak, ja uważam, że dużym skokiem mimo wszystko naprzód była reaktywacja Maca Pro. I ja wiem, że Mac Pro był sprzętem już zupełnie niedostępnym dla śmiertelników zwykłych, to prawda, ale ja nadal uważam, że to jest jedna z najlepszych platform do grania. Bo do Maca Pro mogę, ponieważ jesteśmy na architekturze x86 i na Intelu, mogę sobie podłączyć peryferia przez Thunderbolt. Bo to jest tak jakby wpięcie do płyty głównej. Ja mogę sobie postawić zewnętrzną kartę graficzną i grać. I to jest fajne. To było fajne. Tak naprawdę Apple Silicon całkowicie to zabiło. No bo zmieniła się architektura. Więc wbrew pozorom tych rzeczy trochę było, ale zaczynając od początku, moja historia z MacBookiem i z graniem, to jest 2011 rok od „World of Warcraft”, tam Blizzard wydawał to od razu na, praktycznie od razu na Maca. Później się trochę bawiłem też w RTSy, było trochę „Starcrafta”.

Dosyć szybko, stosunkowo, po dużym takim boomie na „League of Legends”, jako taki e-sportowym tytule „League of Legends” też zadebiutowało w końcu na Macu. Także to też można grać na Macu i to też jest bardzo popularny tytuł. Myślę, że dużą ewolucją było to, że Steam był dostępny na Maca, w wersji na Maca. To znaczy, że mimo wszystko Valve nie zrezygnowało, mimo tego, że Apple cały czas ich spuszczało gdzieś tam na bambus, no to jednak oni wracali, wydali Steama na Maca, wydawali „Counter-Strike’a” na Maca, był dostępny „Half-Life” na Maca, więc kurczę tych gier naprawdę takich top gier, z historii gamingu naprawdę trochę było.

Więc myślę, że gdzieś to wszystko szło powoli, powoli do tego. Coś tam się cały czas na tej platformie działo. To nie jest tak, że na tej platformie nic się nie dało zrobić i koniec.

Nie było gier, trzeba było kombinować. Dodatkowo projekty *open source* typu Wine, które pozwalały tak naprawdę odpalać gry pisane pod Windowsa na Linuxie, pojawił się także na komputery Mac z procesorami Intela. Więc mogłeś na Macu sobie zainstalować Wine'a, ale to już było bardziej skomplikowane. Nie wszystko tam działało i tak dalej. Ale można było sobie powiedzieć w locie tłumaczyć gry, które teoretycznie na Macu chodzić nie powinny. Więc tam cały czas coś się na tej platformie działo.

[KRZYSZTOF] Dochodzimy do czasów obecnych, gdzie już jesteśmy po premierze Apple Silicon, całej architektury nowej. Świat zdążył odtrąbić sukces Apple, bo nie oszukujemy się, ale wprowadzenie Maców z procesorami M1 i dalszych z tej serii.

To był bardzo definiujący moment w historii tej firmy. I ja lubię mówić, że osoby, które zdecydowały się na cokolwiek z M1, sam zresztą o tym wspomniałeś na początku, czy MacBooka Air z M1, pierwszy komputer z M1, czy nawet iMac'a z M1, cokolwiek z M1 albo M1 Pro itd., prawdopodobnie jeszcze przez najbliższe dwa lata, trzy lata nie znajdą ani pół promila powodu, żeby zmieniać ten komputer, bo po prostu czują, że wydały dobrze pieniądze. I szybko takiego momentu nie będzie kolejny raz w historii, bo nie będzie aż tak gargantuicznego przeskoku, jak był z Intela na Apple z Silicon. To jest raz. Dwa, idąc za tym wątkiem, też Apple mogło sobie pozwolić na jeszcze większą miniaturyzację procesu produkcyjnego. Doszliśmy do ery 3-nanometrów, czy to w A17 Pro, czy w serii M3 aktualnej. No i to trochę dla gier chyba Kuba jest właśnie taki kamień milowy, jak był dla zwykłych

konsumentów, czy fanatyków tym bardziej, kiedy wyszło M1 i w ogóle, kiedy nastąpiła ta tranzycja na Apple Silicon, prawda?

[JAKUB] Ja uwielbiam, kiedy ktoś przychodzi, gdzie siedzi dużo dorosłych ludzi i na ich oczach wywraca im stolik przed oczami. Uwielbiam to, uwielbiam takich rebelów! Z Apple jest trochę inaczej, bo oni sobie mogą na to pozwolić ze względu na to, jaką pozycję pełnią w branży, ale oni lubią wywracać stolik. I oni wywrócili ten stolik. Można mówić, że jakby pojawiało się dużo spekulacji, dużo komentarzy, były testy tego, że te M1-ki... To wcale nie są takie jakieś, do niej jest jakaś magia, tylko pod spodem tam coś się dzieje. Były pretensje, że Apple nie udostępnia, bo trzeba powiedzieć, że to są ARMy. ARM to jest licencja otwarta. Teoretycznie oni się pewnie dogadali na licencjonowanie tego ARMa, bo teoretycznie ten ARM powinien być otwarty.

Ta architektura powinna, oni się powinni chwalić tą architekturą, a oni ją zamknęli. Więc ludzie muszą robić *reverse engineering*, żeby się dowiadywać, co jest w środku. Ale mimo wszystko, kurczę, to co oni zrobili, to po prostu było wywrócenie stolika, powiedzenie, że nie potrzebujemy zewnętrznych dostawców kart graficznych, bo możemy grafikę zintegrować i ona będzie super działała. Wystarczy zatrudnić najlepszych projektantów i architektów do skonstruowania takiego krzemu, do upchania tranzystorów, do zbudowania odpowiedniej szyny danych, głębokości kolejki, czyli tak zwanego *reorder buffer*. Ja mogę o tym krzemie też dużo mówić, bo trochę się tym interesuję, ale nie chcę wchodzić w szczegóły.

Natomiast kwestia tego, że ten sprzęt po prostu jest tak dobrze zintegrowany i tak dobrze zarządza tym upchaniem m.in. tranzystorów na krzemie, że po prostu wyciąga z tego wszystko, co się da. Zresztą trzeba powiedzieć, że inne firmy zaczęły o tym myśleć. Intel pracuje nad swoim Arm'em. Nvidia i AMD powiedziały, że będą wydawały *gamingowe* procesory na licencji Arm, śladem Apple'a. To się wszystko dzieje i teraz wszyscy naśladują to, co zrobiło Apple, więc coś w tym jednak musiało być.

[KRZYSZTOF] Znaczy to taka standardowa klatka z historii, nie? Nie tylko krzemu, ale chociażby notch, nie? Daleko szukać. Jak Apple robi pierwszy raz coś jeszcze, co wydaje się, że już każdy zrobił, no bo umówmy się, Dynamic Island, tak? To nie jest tak technicznie niewiadomo jaka rewolucja, bo pod spodem po prostu są dwie dziury zamiast. Połączenie *hardware* z *softwarem* jest na tyle spektakularne, że jeszcze nikomu się nie udało tego jakimś magicznym sposobem na tak płynnej

zasadzie działania powielić. A każdy próbował. Już chyba dwa tygodnie po premierze 14 Pro były jakieś aplikacje, które miały na Androidzie udawać Dynamic Island. To jest to, co ty mówisz.

[JAKUB] No właśnie i tu dotknąłeś, i moim zdaniem tu dotknąłeś też clue, to znaczy tego połączenia *hardware'u* i *software'u*, które zawsze w Apple stało bardzo mocno. No bo to, że mamy fajny sprzęt, to jest jedno. Teraz musimy go odpowiednio zarządzić, nim zarządzić. No i tak na przykład na ostatnim WWDC pokazujemy game mode. Wiadomo jest, że macOS ma bardzo dobre zarządzanie zadaniami, to znaczy ono sobie tam tą pamięcią żongluje, jest kolejka zadań, priorytetyzacja zadań odpowiednia. Czyli na przykład jak, nie wiem, synchronizacja zdjęć z iCloudem idzie gdzieś na samym końcu.

Najważniejsze, żeby ci nie przerwać teraz nagrania podcastu, nie? I system będzie o to dbał. I na WBC został ogłoszony Game Mode. Game Mode to jest coś, o czym użytkownik końcowy nigdy się nie dowie, bo to będzie coś, co będzie działało w tle. To będzie proces, to będzie odpowiednio kolejkowanie wszystkich zadań na procesorze związanych z grami, żeby gra miała jak największy dostęp do wszystkich zasobów. Do tego wszystkiego oni mają *Neural Engine*, czyli wydzieloną część krzemu, fizycznie wydzieloną część krzemu, na której mają być liczone wszystkie rzeczy związane z *machine learningiem*, ale na przykład *Metal effects*, czyli *upscaling* w grach też może być tam liczony. I to jest to połączenie, to jest to, co daje tym grom życie na takich małych sprzętach, że dzięki temu oprogramowaniu ty decydujesz, gdzie co może być liczone, co ma przyspieszać i z jakim priorytetem dany task ma działać.

[KRZYSZTOF] Ty decydujesz jako deweloper, tak stawiając się trochę w Twoich butach, ale też Ty nie musisz decydować jako użytkownik, jako Kowalski czy Smith, bo Ty wiesz, że inwestując w ten konkretny sprzęt, w tę konkretną markę, masz obietnicę tej integracji z *hardware* i *softwarem*, która załatwia sprawy dla Ciebie i robi to tak najlepiej, jak się da na tu i teraz. Czyli lepiej po prostu nie będzie ta gra chodziła na iPhone'ie 15 Pro Max niż chodzi teraz, ale mam wrażenie, że jako klient Apple mogę spać spokojnie, że po stronie, po obu stronach i programisty, który dostał odpowiednie narzędzia i Apple, który te narzędzia stworzył i zadbał o tę synergię, wszystko zostało zrobione dwieście na stąd. Na tu i teraz oczywiście, bo wiadomo, że da się lepiej.

[JAKUB] Zawsze się da. Tak, tak samo było z słuchawkami, tak samo było

z Watchem, ze wszystkim.

Najpierw się śmiali, a potem i tak wszyscy kopiowali. Ale z ARMem. ARM jest od lat. To jest architektura dostępna od lat. I zawsze było tak, że w branży twórców branży tej procesorowej powiedzmy, mówiło się, że ten ARM to jest taki wydajny energetycznie o niskim zużyciu, to zawsze będzie taki smutny, wolny, biurowy procesor i nic z tym się nigdy nie będzie dało zrobić, bo taka jest architektura. Po czym znowu przyszło, Apple wywróciło stolik do góry nogami i powiedziało, że się da. I nagle ARM się stał sexy znowu. To nawet nie chodzi o samo kopiowanie, to chodzi o to, jak bardzo pomysłowi oni są, jak bardzo myślą przyszłościowo, a nie na tu i teraz, jak w przyszłym roku zrobić kasę, tylko jaki to będzie miało impakt na następne 10 lat. Oczywiście oni mogą, bo są dużą firmą. Ale ja chciałbym, żeby firmy, które chcą moich pieniędzy, nie małych, właśnie myślały tak, w ten sposób, szerzej, dalej, a nie tylko i wyłącznie o tym, że utarło się, że arm jest smutny, wolny i nic się z tym nie da zrobić, więc będziemy szli cały czas w tego Intela, on już ledwo tam zipie, już nie możemy zejść niżej z procesem produkcyjnym, więc po prostu on się aż smaży tam w tych komputerach, ale trudno my i nic innego nie możemy zrobić, nie? O to chodzi, to jest to coś, prawda?

[KRZYSZTOF] U Apple'a nie ma takiej bierności decyzyjnej też w kontekście, może oni nie są zawsze pierwsi, a praktycznie nigdy nie są pierwsi, ale jak już są w danym segmencie, to są najlepiej jak się da być. I to jest coś, co wyróżnia tę firmę, trochę tak jak Lego, w sensie jak się poczyta o historii LEGO, to do dzisiaj mógł być prostokątny klocek o tam konkretnych wymiarach. A mimo tego mamy jego miliony wariacji, mamy ludziki, czy mamy systemy LEGO Technic, czy systemy, które są dedykowane architektom i tak dalej, i tak dalej. Natomiast mamy również tego klocka, który był te ileś kilkadziesiąt lat temu. W sensie trzon pozostał ten sam, ale nie zabrakło wyobraźni, wizji pewnej, żeby zrobić z tego system. I to jest chyba też słowo klucz dla Apple'a. To też jest taki system.

[JAKUB] Tak, dokładnie zgadzam się, 100%.

[KRZYSZTOF] Co wolisz, jeżeli chodzi o granie? macOSa, iOSa, tvOSa? No bo można zapytać, no jakby wiesz, na wszystkim pewnie ogrywałeś rzeczy, chociażby nowego „Resident Evil” pewnie też, to powiedz trochę o tym, jak to wygląda w 2024 roku, tak twoim okiem, może być super fachowym, pozwalam.

[JAKUB] Od strony gracza to nie musi być fachowe, w sensie z mojej strony ja jestem graczem *casualowym*, nie gram, ja w ogóle unikam gier online, poza tym „World of Warcraft”, który kiedyś tam był, ale to był ze względu bardziej na community, a nie na sam model gry. Ja nie lubię ogólnie współzawodnictwa, źle się czuję w takich rzeczach, więc raczej online nie gram. Gram w gry *single player*. Ja lubię Maca, ja lubię Maca jako platformę, ja lubię Maca też do grania, bo to jest taki substytut właśnie komputera PC w moim domu, czyli mogę sobie po prostu tą skrzynkę postawić, czy tam laptopa postawić i sobie pograć w RTSa, który jest jednym z moich ulubionych gatunków. I tutaj mogę wymienić, jeżeli mam już wymieniać tytuły, no to wymieniłbym przede wszystkim „Total War”. Większość tych części, no oczywiście najbardziej „Total War Warhammer”, ostatnio dwójka cały czas, bo trójka ma ogromne problemy wydajnościowe, nie da się w to grać. Co więcej, trójka nie jest dystrybuowana w App Store, to jakbyście szukali trójki „Total War Warhammer”, to ona jest dostępna na Steam, nie jest dostępna w App Store. To też jest ciekawa rzecz, o której możemy zaraz pogadać, dlaczego nie jest dostępna.

Ale *anyway*, więc Mac jest moją ulubioną platformą. Ostatnio bardzo polubiłem granie na iPhone, od kiedy mam iPhone'a 15 Pro Max. Jak miałem iPhone'a X, to nie lubiłem grania na iPhone, bo ciężko się na tym grało i wtedy moją główną konsolą była PS Vita, zresztą do dzisiaj jest.

Natomiast ostatnio dokupiłem sobie taki sprzęt, który nazywa się Backbone One, to jest taki kontroler na USB-C, który pozwala wsadzić, wygląda trochę jak pad do PlayStation, jak DualSense, on nie jest taki jeśli chodzi o feeling, ale jest trochę podobny i na nim się super ogrywa na przykład właśnie „Resident Evil 4”. Jestem tam, już mam około 30%, tylko na iPhone. Ja mam zasadę, że w tą grę nie gram nigdzie indziej, tylko na iPhone, jak mam wolną chwilę. Więc iPhone może stać się takim fajnym narzędziem, poza Mac, takim fajnym *handheldem*, że wiesz, wsiadam w pociąg, ja jestem akurat z Krakowa, wsiadam w pociąg do Warszawy, no i mam te dwie, dwie i pół godzinki, żeby sobie popykać na iPhone, akurat mi się może nie rozładuje do tego czasu do końca, więc iPhone też jest fajny.

[KRZYSZTOF] A skoro jesteśmy już w temacie grania w ekosystemie Apple, bo platforma Apple Arcade działa zarówno na iOS, iPadOS, jak i tvOS i macOS oczywiście, to razem z iDream chcielibyśmy zwrócić uwagę, zwłaszcza

w kontekście nadchodzących ferii, na platformę iPadOS. Być może szukacie jakiegoś prezentu dla dzieciaka, teraz jeszcze na początku roku. iPad jest takim urządzeniem, o czym wielokrotnie już tym podcaście opowiadałem, które łączy tak naprawdę edukację, łączy rozrywkę, właśnie chociażby z wykorzystaniem Apple Arcade i może być tak naprawdę komputerem w zależności od wieku Waszych pociech na długie, długie lata. **Więc jeżeli zakupicie w tym momencie iPada dowolnego w iDream czy na iDream.pl, to dostajecie ode mnie i od iDream 20% rabatu na dowolny pencil marki Zagg, to są takie odpowiedniki, tańsze zamienniki Apple Pencili, lub dowolne etui do iPada marki Pomologic.** Co trzeba zrobić, żeby 20% zniżki na te akcesoria dostać, jeżeli już zdecydujecie się na iPady? Użyć kodu „**boczemunie**”, czy to w stacjonarnym sklepie, czy w sklepie online iDream.pl. Gorąco zachęcam, promocja trwa od 26 stycznia do 29 lutego 2024 roku. Przypominam, że do iPada możecie również podłączyć kontroler z dowolnej konsoli do gier, czy to z PlayStation, czy to z Xboxa. Pozwala na to iPadOS, także iPad może być nie tylko narzędziem do edukacji, czy komputerem dla Waszego dziecka, ale także przenośną konsolą, którą z łatwością możecie zabrać na przykład na ferie.

[JAKUB] Natomiast nie można zapominać o tym, że Apple TV moim zdaniem kiedyś będzie taką mini konsolą, mimo wszystko. I że dzisiaj można na nim ograć naprawdę fajne tytuły z Apple Arcade, jak właśnie „Sonic”, „Oceanhorn 2”, „Fantasian”. Jest mega dużo takich perełek w Apple Arcade, o których ludzie myślą, że są dla dzieci. A to są naprawdę fajne, warte ogrania tytuły, które można ograć na Apple TV przed telewizorem, więc Apple TV też jak najbardziej jest fajnym sprzętem. Więc ja bym, ta klasyfikacja wyszła tak, że to jest na pierwszym miejscu Mac, na drugim iPhone.

[KRZYSZTOF] Natomiast jeżeli chodzi o Apple TV, to też dodam, że to jest świetna konsolka już teraz, w sensie, która jest przede wszystkim, albo inaczej, która nie jest konsolką przede wszystkim, a mimo tego może być świetnym prezentem na przykład, bo to jest centralka do HomeKity, może być początek przygody w ogóle z inteligentnym domem. To jest w końcu jedyny chyba na rynku obecnie stabilny system do takiej rozrywki na telewizorze, bo ja na przykład nie użyłem swojego Tizen'a więcej niż raz odkąd mam telewizor z Tizen'em. Bo cały czas mam Apple TV i nie wyobrażam sobie używania czegokolwiek innego niż tvOS. Oczywiście

z dużym *disclaimerem* tak, że nie mam kablówki od 11 lat, bo nie chcę intencjonalnie. Natomiast jeżeli chodzi o takie patrzenie, warto w ten sposób. Tak mi się wydaje. Jak szukacie jakiegoś fajnego prezentu poniżej tysiąka dla ludzi, którzy są w ekosystemie jakkolwiek już, no to Apple TV jest nadal super pomysłem i wydaje mi się, Kuba, że jak ono dostanie cokolwiek, co jest 3-nanometrowe, jakkolwiek procesor, już nawet nie marzę o M3, ale niech by to był ten A17 Pro, nie? To już odleci na kolejnych kilka lat, zresztą ten sprzęt często nie jest odświeżony, w jakiejś niebotycznej przestrzeni.

[JAKUB] Pewnie, niech oni dadzą mu jeszcze trochę aktywnego chłodzenia, troszeczkę zwiększą bryłę, nie dużo, ale troszeczkę zwiększą bryłę, wsadzą trochę chłodzenia to jest naprawdę, jeżeli ludzie dzisiaj grają na Switchu, na telewizorze, no to błagam, no to Apple TV to jest po prostu, to aż się prosi zrobić takie małe *gamingowe* coś do telewizora.

[KRZYSZTOF] To tu się zgadzamy.

Apple Vision Pro. Tak jeszcze na koniec Cię podpytam, bo to jest rzecz, komputer przestrzenny, nie rzecz, ani nie headset, bo jakby tutaj święte Apple nakazało mówić o tym komputer przestrzenny. Zresztą myślę, że nie bez przyczyny, o tym za moment.

Premiera 2 lutego, być może kiedy słuchacie tego odcinka jeszcze przed tą premierą jest, a być może już po. No w każdym razie jedno jest pewne, każdy o Apple Arcade już mówi i to mówi szeroko, przepraszam, każdy o Apple Vision Pro mówi już i to mówi szeroko. W ogóle Apple zapowiedziało przed premierą jeszcze, że 250 tytułów z Apple Arcade będzie gotowych na Apple Vision Pro, a właściwie na visionOS.

Obejmie to kilka gier, m.in. wspomniany „Sonic Dream Team”. Jednak co najważniejsze, to Apple też zapowiedziało kolekcję gier przestrzennych. Jak ty się na ten gaming w tej erze komputerów przestrzennych zapatrujesz, bo ma to nie być tym samym, co Oculus czy cokolwiek, co było VR-em do tej pory. Wierzysz w te obietnice Apple? W ogóle w ten produkt?

[JAKUB] Krzysztof, nie wolno mówić VR. Nie wolno. VR, AR to jest zabronione.! Wiesz, o to jeszcze cię Apple tam dojedzie!

[KRZYSZTOF] Powiedziałem, myślę, że już biegną z Cupertino z widłami. <śmiech>

[JAKUB] Myślę, że tak. Ale to jest w sumie śmiechem, żartem. Jest to ważne rozróżnienie. I faktycznie Apple Vision Pro nie jest VR-em, jest AR-em, a to moim zdaniem zmienia zupełnie moje postrzeganie przynajmniej, ale myślę, że nie tylko moje postrzeganie tego sprzętu, bo dla mnie VR jest niegrywalny. Nie wiem, ja mam problemy z tym, żeby wysiedzieć w tych goglach długo. Jakby fajnie, ja na przykład jako fan Formuły 1 marzę o tym, żeby sobie założyć headset na głowę i pojeździć bolidem w jakimś symulatorze, ale ja nie jestem w stanie. Od razu jest mi niedobrze w tych goglach, więc dla mnie VR niestety nie zdał egzaminu i pewnie nie zda w najbliższym czasie. Natomiast z tego powodu też jestem bardzo ciekawy, jak wypadnie Vision Pro 2021. jako właśnie taki przestrzenny komputer.

No na razie po samych prezentacjach i komentarzach i jakichś tam recenzjach, wygląda to bardzo fajnie. Fajnie, że oni od razu wchodzi z całym ekosystemem na to. To znaczy, że to nie będzie taki *bare bone* i zobaczymy, co deweloperzy z tego zrobią, tylko po pierwsze deweloperzy już mogli dostać ten sprzęt. Wiem, że chyba od listopada zeszłego roku ten sprzęt już przychodził, jakoś tam listopad, grudzień, coś takiego, więc deweloperzy już mogli się tym sprzętem bawić. I fajnie, że też właśnie ten temat *gamingowy* będzie pojawiał się na tym sprzęcie. Mi się w ogóle wydaje... że całe to wejście w ten gaming, ten game mode, że te wszystkie narzędzia, metal effects, że to wszystko jest pod Vision Pro i że to wszystko miało swój punkt kulminacyjny właśnie w tych goglach.

[KRZYSZTOF] Ja pamiętam, jak wprowadzali pierwsze frameworki parę lat temu, które były używane w LiDARze. Nie wiem, nie pomnę już, jaki pierwszy iPhone miał LiDAR, chyba dwunastka. Ale pamiętam to, jak wtedy robiło ogromne wrażenie, kiedy iPady Pro z tym modułem kamery z LiDARem właśnie do dzisiaj są używane w Apple Visitor Center w Apple Park, do tego, żeby zobaczyć makietę Apple Park, która tak naprawdę fizycznie nie istnieje.

Ona istnieje tylko na ekranie iPada, specjalnie przygotowanej do tego przestrzeni z wykorzystaniem właśnie mapowania i możliwości LiDAR-u. To jest raz. Dwa, kurczę, to chyba jest dalej pierwszy krok. Ja jestem przekonany, że w ogóle definicja komputera przestrzennego, nawet jeżeli istniała przed Apple Vision Pro, to Apple ją napisze na nowo. I za dwa lata nie będziemy już mówić o tym na zasadzie, tak mi się wydaje, na zasadzie chyba Apple coś nowego stworzyło, tylko jakby

stworzyło i będziemy komentować jak rynek na to odpowiedział i czy w ogóle klient na to odpowiedział.

[JAKUB] Tak, my się musimy tak naprawdę interesować tym, co robi Apple, dlatego że Apple nie jest innymi firmami, których nazw nie pomnę, które bardzo lubią ubijać swoje produkty, bo tak.

[KRZYSZTOF] Znaczący wiesz, te nazwy to są tak czasami długie i skomplikowane, że i tak byś ich nie dał rady zapamiętać.

[JAKUB] No, dokładnie! Ale faktycznie my musimy się interesować tym, co oni robią, jeśli robią swój produkt, bo jeżeli oni wchodzi z jakąś technologią, to tak jak była ta historia, o której wspominałem ze SteamVR, to nie był ich sprzęt, to był sprzęt Valve i oni chcieli w to wejść, ale nie dogadali się z firmą trzecią, oni nie ułożyli w to takich pieniędzy. Vision Pro jest takim, ma być nowym iPhone'em i wszyscy w Cupertino o tym mówią, więc oni muszą, muszą zrobić wszystko, żeby największe siły tej firmy szły w rozwój tego sprzętu, muszą zachęcać deweloperów, robią to i robią to bardzo proaktywnie, to znaczy oni sami tych deweloperów zaczepiają, najlepszych deweloperów na platformie, żeby proponowali, pokazują im możliwości i dają swoje wsparcie. To ile ostatnio, ja gdzieś tam jestem pozapisywany na te wszystkie szkolenia, które Apple rozsyła, to ile w ostatnich dwóch latach, jeszcze przed Vision Pro, było możliwości zapisania się na szkolenia bezpośrednio z inżynierami Apple, takimi deweloperskimi w różnych obszarach, tego nigdy nie było w historii na taką skalę. I teraz jest w tym jeszcze więcej.

Też to pokazują historie deweloperów gier, bo oni robili tak samo. Przecież „Lies of P” to jest gra, to jest taka perła, która w tym roku wyszła. Swoją drogą skończyłem ją w zeszłym tygodniu po 40 godzinach po prostu płacząc i rzucając padem o ściany, ale udało mi się, jestem z siebie dumny. Natomiast historia „Lies of P”, deweloperów „Lies of P” była taka, że oni pracowali ramię w ramię z inżynierami Apple, żeby tę grę wydać natywnie na Maca, natywnie na Apple Silicon i żeby ona chodziła perfekcyjnie. I rzeczywiście tak było. I tak samo jest z Vision Pro. To znaczy oni będą tych deweloperów ściągać, będą tych deweloperów zaczepiać, będą im pokazywać możliwości i ten sprzęt będzie się rozwijał. Więc my musimy na to patrzeć po prostu, jako branża.

[KRZYSZTOF] Mhm. No i pewnie to będziemy robić i będziemy opowiadali jeszcze w tym podcaście w tym roku na pewno sporo o visionOS i Apple Vision Pro. Myślę,

że więcej o visionOS, bo jednak zawsze jakoś tak magicznie jest, że pierwszy hardware Apple'a może być i bywa niedoskonały, ale software, kiedy deweloperzy podchwycą właśnie kierunek i możliwości, na jakie on pozwala... będzie, myślę, w nagłówkach dość często się pojawiać. Oczywiście nie wprost, ale w opisach czy w nazwach aplikacji, które jeszcze rok temu nie istniały i wydawały się być po nic, a teraz może mogą zmienić realnie czyjeś życie.

Zobaczymy. Kuba, bardzo Ci dziękuję. Na koniec jeszcze jakbyś powiedział, gdzie Cię można znaleźć oprócz podcastu Gramy na Maku, który jest dostępny oczywiście wszędzie tam, gdzie są podcasty. To też podlinkuję w opisie do tego odcinka. Jakby ktoś chciał pogadać, zapytać Ciebie o coś, to gdzie może to zrobić?


[JAKUB] Na [Mastodonie](#). Tam chyba najszybciej. Jak już wspominałem o swojej ideologii, te wszystkie twittery i tak dalej, ostatnio mnie bardzo zmęczyły, także na Mastodonie jestem aktywny i tam jak najbardziej można mnie łąpać pod tagiem „[Gramy na Macu](#)”. Jeżeli ktoś bardziej tak powiedzmy zawodowo chciałby się skontaktować, no to na LinkedIn też odpisuję, także tam spokojnie możemy się łąpać. No i oczywiście wszystkie platformy podcastowe, można też się kontaktować przez YouTube'a. Ja tam wrzucam też swoje podcasty, tam akurat to nie jest jakaś wiodąca platforma, jeśli chodzi o moje odtworzenia, odsłuchy i tak dalej, ale tam też czasami jestem, więc tam ta komunikacja też jak najbardziej, także zapraszam.

[KRZYSZTOF] A jeżeli mielibyście jakieś pytania, które ja miałbym zadać Kubie, być może jeszcze w kolejnym odcinku, który wspólnie w tym roku nagramy, a okazji na pewno nie zabraknie, to przypominam, że [formularz kontaktowy](#), w którym możecie zostawiać również pytania do segmentu Q&A i proponować tematy na kolejne odcinki. Dziękuję za tą rozmowę Kuba, dziękuję za ten odcinek.

No i cóż, słyszymy się niebawem. Dzięki Kuba!

[JAKUB] Dzięki, cześć!

[MUZYKA]

Raz jeszcze, na koniec, żeby nie umknęło. Przypominam, zostaw na [Apple Podcasts](#) lub na [Spotify](#) taką liczbę  gwiazdek, jaką uznasz za stosowną.

Do usłyszenia w kolejnym odcinku, a za dziś bardzo dziękuję.