HYUNDAI IONIQ 6 N **PRAWDZIWE KŁAMSTWA**

PAŹDZIERNIK 2026

T3

OBIEKTY POŻĄDANIA

NEO-RETRO

Przyszłość była kiedyś

APPLE iPHONE 18 PRO

Mniej magii, więcej kontroli

AUDI RS 5

Politechnika prędkości

BASEUS INSPIRE XH1

Dźwiękowy poligraf

SONY ULT TOWER

Ult-imatum dla sąsiadów

14,90 zł w tym 8% VAT
INDEKS: 256714 NR 10/2026
ISSN 2080-7198

MIEJSKIE E-BIKE'I

Tour de biuro

W ZBLIŻENIU

INSTA360 LUNA PRO
FIIO DM15 R2R
DREAME AIR AQUACYCLE PRO
AQARA FP400
OPPO RENO16 F 5G

XGIMI

HORIZON 20 PRO

NOWY WYMIAR DOMOWEGO KINA

Każdy seans może przypominać wizytę w kinie. XGIMI Horizon 20 Pro łączy rozdzielczość 4K, technologię potrójnego lasera oraz wsparcie dla Dolby Vision, zapewniając obraz o wyjątkowej szczegółowości i realistycznych kolorach. Automatyczna kalibracja i korekcja obrazu ułatwiają konfigurację, a Google TV zapewnia szybki dostęp do najpopularniejszych platform streamingowych. To projektor, który zamieni domowy salon w centrum rozrywki na najwyższym poziomie.

Salony firmowe XGIMI
TOP HI-FI & VIDEO DESIGN
www.tophifi.pl

eprasa.pl 33c11c8cac

OD REDAKCJI

Kiedyś technologia stała na biurku. Potem trafiła do kieszeni. Dziś uznała, że nawet to jest zbyt duży dystans.

Nosimy ją na nadgarstkach, wkładamy do uszu, przykładamy do skóry. Liczy kroki, mierzy sen, tłumi hałas na koncercie. Aparat potrafi zarejestrować wszystko dookoła z precyzją godną mistrza detailingu. Samochód obserwuje drogę, robot mieszkanie, zegarek organizm. Coraz mniej urządzeń oglądamy z zewnątrz. Coraz częściej wpuszczamy je do własnego życia.

Widać to również w tym numerze T3. Testujemy zatyczki Minuendo, które mają chronić słuch bez odbierania przyjemności z koncertu. Obok nich są oczywiście samochody, audio, smartfony i kamery, ale nawet one coraz częściej próbują zrozumieć nie tylko to, czego od nich chcemy, lecz także gdzie jesteśmy i co właśnie robimy.

To chyba jedna z ciekawszych zmian ostatnich lat. Technologia przestała być przedmiotem, do którego podchodzimy. Zaczęła podchodzić do nas.

Pozostaje tylko pilnować, żeby wiedziała, kiedy zachować odrobinę dystansu.

Marcin Kubicki
redaktor naczelny
@kubicki.widzi.rzeczy marcin.kubicki@magazynt3.pl

Z ŻYCIA REDAKCJI

Michał Lis
sekretarz redakcji / grafik

Drugi po naczelnym, dobry duch i woda na młyn naszej redakcji. Pilnuje terminów, buduje treść magazynu i tworzy jego layout. Czasami też znajduje czas na filiżankę kawy, bez której nie wyobraża sobie życia.

Czego słuchaliśmy podczas tworzenia tego numeru?

Carly Rae Jepsen
Day and Night
Koniecznie posłuchaj: „Amalfi Coast", „On Wires", „Never Let a Good Thing Die"

eprasa.pl 33c11c8cac

SPIS TREŚCI

HORYZONT

009
PULS
Najciekawsze zdobycze świata technologii

018
10 POWODÓW, BY KUPIĆ
Michi Prestige P430 i S430

019
MYGLO
Aplikacja do obsługi glo Hilo i Hilo Plus

020
TP-LINK
Wi-Fi 8 nadchodzi

021
FLARE AUDIO CALMER MAX
To nie są klasyczne stopery

022
GRA MUZYKA
Utwory, które powiedzą ci prawdę o słuchawkach

024
IROBOT
Odkurzanie to dopiero początek

026
PŁYTA INDUKCYJNA PO KILKU MIESIĄCACH
Co naprawdę ma znaczenie na co dzień?

028
KINO, KTÓRE ZNIKA PO SEANSIE
Raj w trzech rozmiarach

030
NA KOŃCU SMYCZY
Spacer zaczyna się od rzeczy, o których po kilku minutach przestaje się myśleć

031
FITNESS
Aktywny tryb życia pod okiem specjalisty

032
STYL
Różne oblicza mody

ANTRAKT

008
BASEUS INSPIRE XH1

034
LEXUS RACE BIKE

097
POLAROID SX-70

eprasa.pl 33c11c8cac

eprasa.pl 33c11c8cac

AUTOPSJA

085
PRZYSZŁOŚĆ W STYLU RETRO
Kasety, klawisze, piksele i winyle wracają. Tyle że tym razem z USB-C i Bluetooth

092
MIEJSKIE ROWERY ELEKTRYCZNE
Rowery elektryczne coraz śmielej przejmują miejskie ulice. Są szybkie, wygodne i dają zaskakująco dużo frajdy. Wskakuj – przyszłość ma dwa koła

035
RECENZJA
Apple iPhone 18 Pro, Insta360 Luna Pro, Sony ULT Tower 5 i 7, Dreame Air AquaCycle Pro, Insta360 X6, FiiO DM15 R2R, OPPO Reno16 F 5G, LELO F2S Double Sonic, Samsung Galaxy S26 FE, Bose Lifestyle Ultra Soundbar, HyperX OMEN 15, Renpho Artemis oraz Aqara FP400

054
MOTORYZACJA
Najciekawsze samochody w salonach

068
ROZRYWKA
Multimedialna dawka rozrywki dla każdego

CRÈME DE LA CRÈME

099
LISTA ZAKUPÓW
Jeśli szukasz najlepszych, najbardziej wydajnych i atrakcyjnych gadżetów na rynku – dobrze trafiłeś

PRENUMERATA
Zaprenumeruj i oszczędzaj!

Więcej szczegółów dotyczących prenumeraty „T3" znajdziesz na 98 stronie magazynu lub bezpośrednio na stronie www.ulubionykiosk.pl/prenumerata.

eprasa.pl 33c11c8cac

DALI VEGA

Zaawansowany bezprzewodowy system audio all-in-one

Strumieniowanie BluOS™ i dźwięk multiroom
DALI VEGA oferuje wszystko, czego potrzebujesz do bezprzewodowego odtwarzania muzyki. System wyposażony w wydajne Wi-Fi, Airplay 2,Bluetooth® oraz kompatybilny z systemem multiroom BluOS™, zapewnia swobodny dostęp do muzyki w całym domu.

Błyskawiczny dostęp do ulubionych treści
Słuchaj swoich ulubionych playlist i internetowych stacji radiowych w kilka sekund dzięki programowalnym przyciskom szybkiego dostępu. Wystarczy przypisać preferowane treści do przycisków za pomocą aplikacji BluOS™, aby cieszyć się nieograniczonym światem muzyki i dźwięku bez konieczności użycia telefonu lub pilota.

Doskonałe brzmienie niezależnie od ustawienia
Inteligentne sterowanie pracą przednich i tylnych przetworników oraz wbudowany czujnik orientacji sprawiają, że DALI VEGA zawsze zapewnia optymalną prezentację dźwięku, niezależnie od tego, gdzie ją ustawisz

Adaptive Stereo Enhancement™
Technologia ASE analizuje sygnał audio w czasie rzeczywistym, zapewniając wyjątkowo czysty dźwięk i imponująco szeroką scenę dźwiękową, która wypełnia całe pomieszczenie. Dzięki temu każda wspólna chwila przy muzyce staje się jeszcze bardziej wyjątkowa. DALI VEGA wyznacza nowy standard jakości w kategorii bezprzewodowych systemów audio typu all-in-one.

Dystrybucja w Polsce: Horn Distribution S.A.

eprasa.pl 33c11c8cac

ANTRAKT

TECHNOLOGIA WARTA UWAGI

BASEUS INSPIRE XH1

Słuchawki, które próbują wejść poziom wyżej, niż sugerowałaby ich cena. Najciekawszy punkt programu stanowi strojenie Sound by Bose, wspierane przez 35-milimetrowe przetworniki, kodek LDAC i Dolby Spatial Audio. W praktyce oznacza to zestaw przygotowany nie tylko do playlisty w drodze do pracy, ale również wieczornego filmu czy grania, gdzie przydaje się większe poczucie przestrzeni. Adaptacyjne ANC potrafi ograniczyć hałas nawet o 48 dB, a gdy trzeba wrócić do rzeczywistości, pozostaje tryb transparentny. Jest też SoundFit, czyli profil brzmienia dopasowywany do słuchu użytkownika, multipoint oraz aplikacja z korektorem i dodatkowymi ustawieniami. Najbardziej przyziemny argument okazuje się jednak jednym z najmocniejszych: XH1 wytrzymują do 100 godzin bez ANC i do 65 godzin z redukcją hałasu, a 10 minut przy ładowarce ma wystarczyć na kolejne 12 godzin słuchania. To ten rodzaj specyfikacji, przy którym ładowarka może spokojnie zostać w domu.

549 PLN, www.pl.baseus.com

eprasa.pl 33c11c8cac

HORYZONT

NAJCIEKAWSZE ZDOBYCZE ŚWIATA TECHNOLOGII ZMIERZAJĄCE W TWOIM KIERUNKU

Prowadzący | **Michał Lis**

NA TAPECIE

TP-LINK TAPO C575D

MCINTOSH CS7500

Jaśniejszy ekran, mocniejsze stereo i bateria na dwa dni.

JBL QUANTUM 120

eprasa.pl 33c11c8cac

Marcin Kubicki
NACZELNY

Produkty Minuendo próbują pogodzić dwie rzeczy, które długo wydawały się sprzeczne: ochronę słuchu i dźwięk, który nadal brzmi jak koncert

eprasa.pl 33c11c8cac

■ www.minuendo.com

MINUENDO EARPLUGS

Uszy mają pamięć

Jest pewien paradoks w zakładaniu zatyczek na koncert. Przychodzimy przecież właśnie po to, żeby było głośno. Chcemy poczuć stopę perkusji gdzieś w okolicach mostka, usłyszeć gitarę odrobinę za mocno i przez dwie godziny zachowywać się tak, jakby następny ranek nie istniał. Problem w tym, że uszy potrafią pamiętać takie wieczory znacznie dłużej niż my.

Norweskie Minuendo wyrosło z badań prowadzonych w SINTEF, a jego pomysł jest prostszy niż technologia stojąca za nim: nie odcinać człowieka od dźwięku, tylko obniżyć jego poziom możliwie równomiernie. Zamiast elektroniki mamy pasywną membranę akustyczną, którą producent porównuje do drugiej błony bębenkowej. Bez baterii, ładowania i aplikacji. To akurat miła odmiana w czasach, gdy nawet szczoteczka do zębów chciałaby wysyłać nam powiadomienia.

Do wyboru są dwa podejścia. Minuendo Adjustable pozwalają płynnie regulować tłumienie od 7 do 25 dB niewielką dźwignią umieszczoną w każdej zatyczce. Sens tej konstrukcji łatwo zrozumieć nie tylko podczas samego koncertu, ale również pomiędzy utworami. Można zmniejszyć tłumienie, porozmawiać z osobą obok albo usłyszeć, co mówi muzyk ze sceny, a chwilę później przykręcić świat, kiedy wraca ściana gitar. Nie trzeba niczego wyjmować z ucha ani wymieniać filtrów.

LIVE 17dB wybierają prostszą drogę. Tłumienie jest stałe i – zgodnie z nazwą – wynosi 17 dB. Nie ma regulacji, więc odpada także pokusa ciągłego poprawiania ustawienia. Zakładasz je przed koncertem i właściwie zapominasz o całej sprawie. To model wyraźniej pomyślany dla ludzi, którzy chcą ochrony słuchu właśnie podczas koncertów, festiwali, klubowych nocy czy prób, a nie uniwersalnego narzędzia do różnych poziomów hałasu.

W obu modelach najciekawsze jest jednak nie to, ile decybeli odejmują, lecz jak to robią. Zwykłe piankowe stopery potrafią zrobić z koncertu coś przypominającego muzykę dobiegającą zza drzwi łazienki: góra znika pierwsza, wokal się cofa, zostaje bas i poczucie, że zapłaciliśmy za bilet, by słuchać jego odległego wspomnienia. Minuendo chce zachować proporcje pasma, tylko podać je ciszej. Adjustable wykorzystują do tego regulowany filtr hi-fi, LIVE korzystają z tej samej koncepcji membrany przy jednym, fabrycznie ustalonym poziomie tłumienia.

Równie dużo uwagi poświęcono dopasowaniu. W pudełkach znajduje się po 11 par końcówek z pianki i silikonu, a do tego etui, smycz i szczoteczka do czyszczenia. To drobiazg, dopóki nie przypomnimy sobie, że najlepsza ochrona słuchu jest bezwartościowa, jeśli po czterdziestu minutach zaczyna boleć ucho i zatyczki lądują w kieszeni.

Które wybrać? Adjustable mają więcej sensu dla muzyków, bywalców bardzo różnych imprez i wszystkich, którzy lubią mieć kontrolę. LIVE 17dB trafiają w bardziej konkretną potrzebę: koncert ma być koncertem, tylko bez piszczenia w uszach w drodze do domu.

I chyba właśnie tutaj Minuendo dotyka czegoś ważniejszego niż wybór pomiędzy 17 a 25 decybelami. Ochrona słuchu nie powinna sprawiać, że muzyka staje się mniej emocjonująca. Powinna jedynie zwiększyć szansę, że za dwadzieścia lat nadal będziemy chcieli podkręcić głośność.

eprasa.pl 33c11c8cac

■ 899 PLN, www.mp3store.pl

FIIO TT11

Łatwe wejście do świata płyt winylowych

FiiO TT11 to gramofon dla tych, którzy chcą wejść w winyl bez obowiązkowego kursu ustawiania ramienia. Konstrukcja jest w pełni automatyczna – po naciśnięciu START ramię samo ustawia się nad płytą, opuszcza igłę, a po zakończeniu strony wraca na miejsce. Obsługiwane są płyty 7- i 12-calowe oraz prędkości 33⅓ i 45 obr./min.

Na start dostajemy wkładkę Audio-Technica AT3600L, regulowaną przeciwwagę i anti-skating. Wbudowany przedwzmacniacz pozwala podłączyć TT11 bezpośrednio do wzmacniacza lub aktywnych kolumn, a PHONO OUT pozwala włączyć go również do bardziej klasycznego systemu.

Jest też Bluetooth, więc dźwięk z winyla można wysłać do bezprzewodowych słuchawek lub głośnika. Audiofilska policja może już wyciągać notes, ale dla wielu osób wygoda wygra z ideologią.

FiiO TT11 wygląda na bardzo rozsądny sposób, by sprawdzić, czy winyl rzeczywiście zostanie z nami na dłużej.

■ 2 699 PLN, www.sony.pl

SONY XPERIA 10 VIII

Jaśniejszy ekran, mocniejsze stereo i bateria na dwa dni

Sony odświeża swoją średnią półkę bez próby udawania, że każdy smartfon musi zmieniać zasady gry. Xperia 10 VIII skupia się raczej na rzeczach, które da się zauważyć po kilku minutach używania.

Ekran jest o około 50% jaśniejszy niż w poprzedniku i automatycznie dopasowuje kolory do otoczenia. Przednie głośniki stereo grają o 15% głośniej, a bas jest mocniejszy o ponad 30%.

Nowością jest również menu Rewards & Pay, uruchamiane dwukrotnym naciśnięciem przycisku zasilania. Daje szybki dostęp do aplikacji płatniczych i programów lojalnościowych – drobiazg, ale właśnie takie rozwiązania mają największą szansę wejść w codzienny nawyk.

Sony deklaruje do dwóch dni pracy na baterii oraz zachowanie jej dobrej kondycji przez cztery lata. Na pokładzie znalazło się 8 GB RAM-u z możliwością wykorzystania dodatkowych 6 GB pamięci wirtualnej.

Xperia 10 VIII jest dostępna w trzech kolorach: białym, matowoszarym i liliowym.

eprasa.pl 33c11c8cac

■ 62 999 PLN, pl.horn.eu

MCINTOSH CS7500

Klasyczne hi-fi spotyka współczesny streaming

Michał Lis
REDAKTOR

CS7500 wiele potrafi, ale przede wszystkim eliminuje powody, by kupować osobne pudełka

Świat hi-fi przez lata lubił stawiać użytkownika przed wyborem: albo ceremoniał z płytą, kablami i osobnymi komponentami, albo streaming, aplikacja i święty spokój. McIntosh uznał, że w 2026 roku można już przestać udawać, że jedno wyklucza drugie. Nowy CS7500 jest przedwzmacniaczem strumieniującym, który ma stać się centrum klasycznego systemu stereo, niezależnie od tego, czy wieczór zaczynamy od winyla, czy od bezmyślnego przewijania Qobuza.

Na pokładzie znalazły się Qobuz Connect, Spotify Connect z obsługą Spotify Lossless oraz TIDAL Connect z TIDAL Max. Do tego Apple AirPlay, Google Cast i Bluetooth z AAC, aptX HD oraz aptX Adaptive. CS7500 jest również Roon Ready i Roon Tested, więc może bez większych ceregieli wpasować się w bardziej rozbudowane, domowe biblioteki muzyczne.

Cała sztuka polega jednak na tym, że streaming jest tutaj dodatkiem do pełnoprawnego przedwzmacniacza, a nie odwrotnie. McIntosh przygotował sześć wejść analogowych, w tym dwa zbalansowane, trzy niezbalansowane oraz wejście gramofonowe. Źródeł cyfrowych może być jeszcze więcej, bo CS7500 oferuje siedem wejść tego typu. Przez USB obsłuży DSD512 i DXD do 384 kHz, a przez złącza optyczne i koncentryczne sygnał do 24 bitów/192 kHz.

Za konwersję odpowiada 8-kanałowy, 32-bitowy przetwornik DAC pracujący w układzie Quad Balanced. McIntosh tradycyjnie mówi tu o niskich zniekształceniach, szerokiej dynamice i maksymalnej przejrzystości, ale ważniejsze z praktycznego punktu widzenia jest coś innego: użytkownik nie musi budować osobnego toru dla streamingu i klasycznych źródeł.

CS7500 może też przejąć część obowiązków systemu kina domowego. Wejście HDMI ARC pozwala podłączyć telewizor, a ścieżki Dolby i DTS są konwertowane do stereo. To rozwiązanie dla osób, które chcą mieć dobry dźwięk także podczas oglądania filmów, ale niekoniecznie marzą o siedmiu kolumnach i kablach biegnących przez pół salonu.

Na wyjściu znajdziemy po dwie pary złączy zbalansowanych i niezbalansowanych o regulowanym poziomie oraz dodatkowe wyjście niezbalansowane o stałym poziomie. Drugi komplet wyjść można przeznaczyć także dla jednego subwoofera lub dwóch subwooferów pracujących w stereo, co daje sporą swobodę w rozbudowie systemu.

Wizualnie trudno pomylić CS7500 z czymkolwiek innym. Czarny, szklany front, podświetlane logo, duże pokrętła i obowiązkowe niebieskie wskaźniki sprawiają, że nawet gdyby McIntosh zaczął kiedyś produkować ekspres do kawy, prawdopodobnie rozpoznalibyśmy go z drugiego końca pokoju. Obudowę wykonano ze stali nierdzewnej, łącząc lustrzany dół z czarną, szczotkowaną górną częścią.

eprasa.pl 33c11c8cac

■ 139 PLN, www.aqara.com

AQARA POWER PLUG H2 EU

Inteligentny dom bez wizyty elektryka

Power Plug H2 EU to inteligentne gniazdko, które w prosty sposób pozwala włączyć tradycyjne urządzenia do systemu smart home. Dzięki obsłudze obciążenia do 16 A (maksymalnie 3680 W) bez obaw podłączysz do niego nawet najbardziej prądożerny sprzęt codziennego użytku, taki jak pralka, bojler czy grzejnik. Ponadto kompaktowa konstrukcja sprawia, że urządzenie doskonale komponuje się z wnętrzem i nie blokuje sąsiednich gniazd w listwie zasilającej, jak mogło się zdarzać w przypadku poprzedniej wersji gniazdka Aqara.

Największą siłą tego modelu jest jednak obsługa dwóch standardów: Matter przez Thread i Zigbee. Pozwala to na bezproblemową integrację z popularnymi ekosystemami, takimi jak Apple Home, Google Home, Amazon Alexa czy Home Assistant. Wykorzystanie sieci Thread umożliwia dodatkowo lokalne wykonywanie automatyzacji, zapewnia szybki czas reakcji oraz stabilne działanie.

Warto wspomnieć również o funkcji monitorowania zużycia energii, która pozwala śledzić pobór prądu w czasie rzeczywistym i tworzyć harmonogramy obniżające rachunki. Całość dopełnia system ochrony przed przegrzaniem i przeciążeniem oraz blokada rodzicielska.

■ 569 PLN, www.tp-link.com

TP-LINK TAPO C575D

Kamera łącząca szeroki kadr z obrotowym teleobiektywem

W domowym monitoringu zwykle trzeba wybrać: szeroki kadr albo dokładniejsze zbliżenie. Tapo C575D próbuje połączyć oba podejścia w jednej obudowie. Ma dwa obiektywy 4K: nieruchomy, ultraszerokokątny 170°, który stale obserwuje otoczenie, oraz obrotowy teleobiektyw poruszający się w zakresie 360°. Ten drugi może automatycznie śledzić wykryty obiekt i korzystać z cyfrowego zoomu do 18×.

Kamera rozpoznaje ludzi, zwierzęta i samochody, oferuje tryb patrolu dla maksymalnie ośmiu punktów oraz trzy sposoby pracy nocą: kolor z doświetleniem, podczerwień i tryb Smart. W razie potrzeby może też uruchomić alarm dźwiękowy lub białe światło ostrzegawcze.

Do sieci łączy się przez Wi-Fi 6 albo Ethernet, a dzięki PoE jednym przewodem można przesyłać dane i zasilanie. Nagrania trafiają na kartę microSD do 512 GB lub do chmury Tapo Care. Wbudowany mikrofon i głośnik pozwalają też prowadzić rozmowę przez aplikację. Obudowa spełnia normę IP66, więc kamera jest przygotowana do pracy na zewnątrz przez cały rok.

eprasa.pl 33c11c8cac

■ 3 899 PLN, www.salonydenon.pl

MARANTZ MCR 60N DAB

Mniej sprzętu, więcej sposobów słuchania

Przez lata „prawdziwe hi-fi" oznaczało przede wszystkim mnożenie pudełek. Osobny wzmacniacz, osobny odtwarzacz CD, streamer, przedwzmacniacz gramofonowy, a najlepiej jeszcze coś, czego funkcji po kilku latach nie pamięta nawet właściciel. Marantz MCR 60n DAB idzie dokładnie w przeciwną stronę. To kompaktowy system, który chce obsłużyć większość sposobów słuchania muzyki bez zamieniania salonu w zaplecze sklepu audio.

Nowy model łączy wzmacniacz, odtwarzacz CD, streamer, tuner DAB i przedwzmacniacz gramofonowy MM. Do tego dochodzi HDMI eARC, więc MCR 60n DAB może przejąć również obsługę dźwięku z telewizora i stać się ciekawszą alternatywą dla klasycznego soundbara. Obsługuje przy tym HDMI-CEC oraz dekodowanie Dolby Digital i Dolby Digital Plus.

Wzmacniacz oferuje 65 W na kanał przy 4 omach. Marantz zastosował nowy zasilacz, który ma zapewniać większy zapas mocy i lepiej radzić sobie z wymagającymi kolumnami. Ciekawiej robi się jednak przy konfiguracji systemu. MCR 60n DAB ma cztery kanały wzmocnienia i obsługuje m.in. Bi-Amp, tryb BTL oraz dwa zestawy wyjść głośnikowych. Może więc zasilać bardziej rozbudowany zestaw albo dwie pary kolumn.

Streaming oparto na najnowszej wersji platformy HEOS. Dostępne są Spotify, TIDAL i Qobuz Connect, AirPlay 2 oraz Roon, a urządzenie obsługuje pliki PCM do 384 kHz/32 bitów i DSD do 11,2 MHz. Bluetooth działa w obie strony, co w praktyce pozwala nie tylko przesyłać muzykę z telefonu, ale także wysyłać dźwięk do bezprzewodowych słuchawek. Przydatne szczególnie wtedy, gdy ktoś chce obejrzeć jeszcze jeden odcinek serialu, a reszta domu już dawno uznała dzień za zakończony.

Marantz nie zapomniał też o źródłach, które streaming miał podobno zabić, a jakoś nie zabił. Z przodu znajduje się mechanizm CD, a z tyłu wejście phono MM dla gramofonu. Do tego dochodzą Ethernet, USB, wejście optyczne i tuner DAB.

MCR 60n DAB może również pracować jako przedwzmacniacz do kolumn aktywnych lub większego systemu hi-fi. Ma konfigurowalne wyjście subwoofera z regulacją zwrotnicy, a dla bardziej ambitnych użytkowników przewidziano opcjonalną korekcję pomieszczenia Dirac Live. Jeszcze kilka lat temu podobne rozwiązania kojarzyły się głównie z amplitunerami AV wielkości małej walizki.

Całość zamknięto w kompaktowej obudowie, a do wyboru są wersje Matte Black i Champagne Gold. Przeprojektowany tylny panel ułatwia podłączanie przewodów, co jest jedną z tych drobnych rzeczy, których producenci sprzętu audio przez dekady zdawali się konsekwentnie nie zauważać.

To nadal sprzęt dla kogoś, kto traktuje muzykę trochę poważniej niż jako tło do składania prania, ale jednocześnie nie zamierza budować w salonie ołtarzyka z sześciu osobnych komponentów. I właśnie w tym połączeniu ambicji z rozsądkiem nowy Marantz wydaje się najciekawszy.

Marcin Kubicki
NACZELNY

Tak właśnie powinno wyglądać nowoczesne hi-fi

eprasa.pl 33c11c8cac

■ 159 PLN, www.jbl.com.pl

JBL QUANTUM 120

Gaming bez baterii i bez kombinowania

W świecie gamingowych akcesoriów kabel zaczyna mieć niemal nostalgiczny urok. Nie trzeba pamiętać o ładowaniu, szukać wolnego portu na odbiornik ani zastanawiać się, dlaczego urządzenie, które wczoraj działało, dzisiaj postanowiło się nie sparować. JBL Quantum 120 wybierają prostszą drogę: przewód 3,5 mm, podłączamy i gramy.

Nie oznacza to jednak powrotu do czasów słuchawek dodawanych gratis do zestawu z komputerem. W środku znalazły się 50-milimetrowe przetworniki dynamiczne wykorzystujące włókno węglowe, a pasmo przenoszenia sięga od 20 Hz do 40 kHz. Jest również obsługa Hi-Res Audio oraz JBL Quantum Spatial Sound, czyli system odpowiedzialny za przestrzenne pozycjonowanie dźwięku. W grach konkurencyjnych ma to znaczenie bardziej praktyczne niż efektowne – kierunek kroków albo strzałów bywa ważniejszy od tego, jak imponująco brzmi eksplozja.

Do konfiguracji służy JBL QuantumENGINE. Oprogramowanie pozwala zmieniać profil brzmienia, tworzyć osobne ustawienia dla różnych gier, regulować pracę mikrofonu czy korzystać z wizualizatora pokazującego kierunek źródeł dźwięku. Dostępna jest również funkcja ograniczająca odgłosy klawiatury.

Sam mikrofon jest odłączany, ma 6 mm średnicy i charakterystykę kardioidalną. To rozsądny wybór w zestawie gamingowym – ma przede wszystkim zbierać głos osoby siedzącej przed ekranem, a nie całe życie rodzinne rozgrywające się dwa pokoje dalej.

Quantum 120 ważą 265 g. JBL zastosował silikonowy pałąk i materiałowe, oddychające poduszki, więc przynajmniej konstrukcyjnie wszystko wskazuje na model przygotowany także do dłuższych sesji. Dopiero test pokaże oczywiście, jak wygląda to po kilku godzinach z głową w słuchawkach.

Największą zaletą kabla może być jednak jego demokratyczność. Quantum 120 współpracują z pecetami i Makami, a także PlayStation, Xboxem i Nintendo Switch. Tam, gdzie jest odpowiednie gniazdo 3,5 mm, nie trzeba zastanawiać się nad standardami łączności czy kompatybilnością odbiornika.

Sugerowana cena JBL Quantum 120 wynosi 159 PLN. Przy tej kwocie robi się ciekawie – to segment, w którym każda dodatkowa funkcja jest mile widziana, ale jeszcze ważniejsze jest, żeby producent nie próbował rozwiązać problemów, których kabel nigdy nie stworzył.

T3 **Michał Lis**
REDAKTOR

Nowe słuchawki JBL idą trochę pod prąd współczesnego gamingu

eprasa.pl 33c11c8cac

■ www.tophifi.pl

INDIANA LINE NOTA

Nowe przetworniki, przeprojektowane zwrotnice i obudowy

Marcin Kubicki
NACZELNY

Dobrze, że ktoś jeszcze pamięta, że porządne stereo nie musi zaczynać się od pięciocyfrowego rachunku

W świecie hi-fi łatwo odnieść wrażenie, że każdy nowy produkt powinien być większy, droższy i najlepiej jeszcze ważyć tyle, by jego wniesienie do mieszkania wymagało zaprzyjaźnienia się z sąsiadem. Indiana Line od lat zajmuje trochę inną część rynku. Seria Nota powstała dla ludzi, którzy chcą zbudować klasyczny system audio, ale niekoniecznie zamierzają podporządkować mu połowę salonu i domowego budżetu. Teraz doczekała się nowej generacji.

Rodzina nadal obejmuje pięć modeli. Nota 2 i Nota 3 to konstrukcje podstawkowe, Nota 5 i Nota 6 – kolumny podłogowe, a Nota 7 pełni rolę głośnika centralnego. Dzięki temu z tych samych klocków można zbudować zarówno niewielkie stereo, jak i spójny zestaw wielokanałowy.

Zmiany zaszły jednak głębiej niż sugerowałaby znajoma nazwa. W przetwornikach nisko-średniotonowych pojawiły się membrany z mieszanki polipropylenu i miki oraz nowe układy magnetyczne wykorzystujące większe magnesy ferrytowe. Według producenta mają one zapewniać lepszą kontrolę membrany i ograniczać niepożądane podbarwienia.

Górę pasma powierzono 26-milimetrowym tekstylnym kopułkom z magnesami neodymowymi. Umieszczono je w niewielkich falowodach, których zadaniem jest bardziej równomierne rozprowadzanie wysokich częstotliwości. Do tego dochodzą radialne komory tłumiące oraz przeprojektowane zwrotnice. Wszystko po to, by poszczególne zakresy pasma łączyły się ze sobą możliwie płynnie.

Zmiany objęły również same obudowy. Nadal wykonywane są z MDF-u, ale konstrukcję dodatkowo usztywniono i zadbano o wewnętrzne tłumienie rezonansów. Z zewnątrz Nota pozostała raczej dyskretna. Do wyboru są wykończenia klasycznego i czarnego dębu zestawione z matową czernią, a z frontów zniknęły widoczne śruby montażowe. Nie jest to rewolucja stylistyczna, raczej porządne odświeżenie projektu, który ma bez problemu odnaleźć się w zwykłym salonie.

I właśnie ta zwyczajność może być największą zaletą nowej Noty. To seria pomyślana nie jako egzotyczny obiekt audiofilskiego pożądania, lecz jako punkt wejścia do świata osobnych kolumn, wzmacniaczy i amplitunerów. Taki, przy którym decyzja o zakupie pierwszego „prawdziwego” zestawu stereo nie musi od razu zamieniać się w nowe hobby wymagające osobnego pokoju.

eprasa.pl 33c11c8cac

10 POWODÓW, BY KUPIĆ
MICHI PRESTIGE P430 I S430

16 999 PLN (za szt.), www.tophifi.pl

01 WIĘCEJ SWOBODY
P430 odpowiada za źródła i sterowanie, S430 za napędzanie kolumn. Taki podział pozwala później wymienić jeden element systemu bez przebudowy wszystkiego od początku – i właśnie na tym polega urok klasycznego zestawu dzielonego.

02 P430 ŁĄCZY ANALOG Z CYFRĄ
XLR, RCA i wejście gramofonowe MM sąsiadują tu z wejściami optycznymi, koaksjalnymi, PC-USB i HDMI ARC. Można więc podłączyć gramofon, komputer i telewizor bez dokładania kolejnych pudełek.

03 DAC JEST NA POKŁADZIE
Za konwersję cyfrowo-analogową odpowiada 32-bitowy ESS SABRE ES9028PRO. P430 obsługuje również DSD256 przez USB, więc komputer może pełnić rolę pełnoprawnego źródła hi-res.

04 BLUETOOTH NIE JEST TU WSTYDEM
P430 obsługuje Bluetooth z aptX HD i AAC. Nie każdy odsłuch musi przecież zaczynać się od rytuału wybierania płyty – czasem dobrze po prostu puścić album z telefonu.

05 TELEWIZOR TEŻ MOŻE ZAGRAĆ PRZEZ MICHI
HDMI ARC pozwala włączyć telewizor do systemu stereo bez potrzeby kombinowania z dodatkowym przetwornikiem. Duże kolumny mogą więc pracować nie tylko przy muzyce, ale również podczas filmu czy meczu.

06 MODEL S430 MA ZAPAS MOCY
Końcówka pracuje w klasie AB i dostarcza 230 W na kanał przy 8 Ω oraz 390 W przy 4 Ω. To poziom, który daje sporą swobodę przy doborze większych i bardziej wymagających kolumn.

07 ZASILANIE TRAKTOWANE JEST POWAŻNIE
W S430 pracuje duży, produkowany przez Michi transformator toroidalny i rozbudowany bank kondensatorów. Chodzi nie tylko o samą moc, ale też o jej szybkie dostarczenie wtedy, gdy nagranie nagle robi się naprawdę dynamiczne.

08 SYSTEM MOŻE ROSNĄĆ W MIARĘ POTRZEB
P430 ma podwójne wyjścia XLR i RCA oraz dwa wyjścia dla subwooferów. Klasyczne stereo nie musi więc być końcem konfiguracji, jeśli z czasem pojawi się ochota na większy system.

09 OBA URZĄDZENIA POTRAFIĄ DZIAŁAĆ JAK JEDNO
Wyzwalacz 12 V pozwala zsynchronizować uruchamianie komponentów. Niby detal, ale w systemie z osobnym przedwzmacniaczem i końcówką mocy szybko docenia się brak konieczności włączania każdego urządzenia oddzielnie. Mała wygoda, ale bardzo mile widziana.

10 WSKAŹNIKI VU NADAL MAJĄ SWÓJ UROK
Kolorowy ekran TFT S430 może wyświetlać klasyczne wskaźniki VU. Nie poprawiają one co prawda parametrów wzmacniacza ani tym bardziej jakości nagrania, ale hi-fi od zawsze miało także sprawiać przyjemność wtedy, gdy na nie patrzymy, więc jest to zdecydowany plus.

eprasa.pl 33c11c8cac

myglo™

APLIKACJA DO OBSŁUGI *GLO™ HILO* I *HILO PLUS* PRZEZ SMARTFON

Aplikacje coraz częściej stają się naturalnym rozszerzeniem urządzeń, z których korzystamy na co dzień. Pozwalają zmieniać ustawienia, sprawdzać statystyki czy korzystać z funkcji, dla których na samym urządzeniu zwyczajnie zabrakłoby miejsca.

Jednym z takich rozwiązań jest *myglo™* – aplikacja do obsługi glo™ Hilo i Hilo Plus za pomocą smartfona. Oprogramowanie pozwala połączyć kompatybilny model z telefonem przez Bluetooth i uzyskać dostęp do części ustawień urządzenia oraz informacji dotyczących jego użytkowania.

Jedną z dostępnych funkcji jest „Moja sesja". Pozwala ona zmienić długość sesji w trybie standardowym. Do wyboru są trzy ustawienia: 5 minut i 10 sekund, 4 minuty oraz 3 minuty.

Aplikacja zapisuje również dane dotyczące korzystania z urządzenia. W sekcji „Moja aktywność" użytkownik może przeglądać statystyki w ujęciu dziennym, tygodniowym i miesięcznym.

Funkcja „Mój ekran" umożliwia zmianę komunikatów wyświetlanych podczas włączania i wyłączania Hilo. Są one ustawiane z poziomu aplikacji.

myglo™ pozwala również sprawdzić przybliżoną lokalizację sparowanego urządzenia lub miejsce, w którym ostatnio łączyło się ono ze smartfonem. Jeśli znajduje się w zasięgu połączenia, możliwe jest uruchomienie sygnału dźwiękowego.

Z poziomu telefonu można także zablokować lub odblokować urządzenie. Jedno konto myglo™ może obsługiwać do siedmiu sparowanych urządzeń.

W aplikacji znalazły się ponadto sekcje Hilo Zone oraz Concierge. Pierwsza zawiera informacje i treści związane z urządzeniami Hilo, natomiast druga służy do kontaktu ze wsparciem technicznym oraz uzyskiwania informacji dotyczących konfiguracji, serwisu i gwarancji.

Na urządzeniach z Androidem *myglo™* jest dostępne jako aplikacja mobilna. W przypadku iOS producent wykorzystuje rozwiązanie webowe. Po zalogowaniu się na konto glo™ kompatybilne urządzenie można sparować ze smartfonem przez Bluetooth zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi podczas konfiguracji.

eprasa.pl 33c11c8cac

WI-FI 8 NADCHODZI

Przez lata kolejne generacje Wi-Fi można było tłumaczyć bardzo prosto – będzie szybciej. Wi-Fi 5 było szybsze od Wi-Fi 4, Wi-Fi 6 podniosło poprzeczkę jeszcze wyżej, a Wi-Fi 7 doszło do teoretycznych 46 Gb/s. Przy Wi-Fi 8 wydarzy się jednak coś nietypowego. Licznik się zatrzyma.

Nowy standard IEEE 802.11bn również oferuje maksymalnie 46 Gb/s. I wcale nie dlatego, że inżynierom zabrakło pomysłów. Po prostu ktoś w końcu zauważył, że przeciętnym problemem domowego internetu nie jest dziś brak kolejnych gigabitów w specyfikacji routera.

Znacznie częściej problem zaczyna się wtedy, gdy podczas wideokonferencji idziemy z laptopem do kuchni, gra nagle łapie laga, choć Speedtest chwilę wcześniej wyglądał wzorowo, albo inteligentny wideodomofon znajduje się dokładnie o jedną ścianę za daleko. Zamiast bić kolejne rekordy, Wi-Fi 8 ma więc postawić na UHR, czyli Ultra High Reliability – przewidywalność i stabilność połączenia także wtedy, gdy warunki są dalekie od laboratoryjnych.

W praktyce oznacza to cały zestaw zmian działających gdzieś pod powierzchnią. Technologie DRU i ELR mają poprawić komunikację z urządzeniami znajdującymi się na obrzeżach zasięgu. To ważne, bo router może jeszcze całkiem dobrze „docierać" do telefonu, podczas gdy znacznie słabszy nadajnik w smartfonie ma już problem z przesłaniem danych w drugą stronę.

Wi-Fi 8 ma też lepiej radzić sobie z tłokiem. Współczesny dom to przecież nie dwa laptopy i telefon, ale telewizory, konsole, kamery, żarówki, odkurzacz, głośniki i kolekcja urządzeń IoT, o których przypominamy sobie dopiero wtedy, kiedy przestają działać. Mechanizmy Multi-AP Coordination pozwolą dodatkowo punktom dostępowym współpracować ze sobą, zamiast funkcjonować jak osobne wyspy.

Zmiany obejmą również roaming pomiędzy punktami sieci Mesh. Wi-Fi 8 przewiduje mechanizm make-before-break – urządzenie może nawiązać kontakt z nowym punktem dostępowym, zanim porzuci stary. Brzmi jak detal, dopóki tym detalem nie jest sekunda zamrożonego obrazu podczas ważnej rozmowy.

Do tego dochodzi inteligentniejsze omijanie zatłoczonych fragmentów pasma, priorytetyzowanie ruchu wrażliwego na opóźnienia i oszczędzanie energii przez urządzenia IoT. W laboratoryjnych testach TP-Link odnotował względem Wi-Fi 7 do 30% wyższą przepustowość przy tej samej sile sygnału, do 24% lepsze wyniki w warunkach zakłóceń i do 15% wyższą wydajność Mesh. Firma zaznacza oczywiście, że są to wyniki testowe, zależne od sprzętu i otoczenia.

I być może właśnie to jest najciekawsze w Wi-Fi 8. Po latach wyścigu na liczby nowa generacja ma sprawić, żebyśmy o Wi-Fi myśleli mniej. Bo najlepsza sieć domowa niekoniecznie jest tą, której wynik w Speedteście robimy screenshot. Raczej tą, o której istnieniu przez większość dnia zwyczajnie zapominamy.

Pierwsza linia urządzeń TP-Link z Wi-Fi 8 pojawi się na rynku jeszcze w tym roku.

eprasa.pl 33c11c8cac

FLARE AUDIO CALMER MAX

W niektórych miejscach człowiek nie potrzebuje ciszy, tylko trochę mniej świata. Restauracja, samolot, komunikacja miejska, biuro pełne rozmów i stukania w klawiaturę – Calmer Max powstały właśnie z myślą o sytuacjach, w których hałas nie jest jeszcze problemem dla słuchu, ale potrafi skutecznie zmęczyć głowę.

To nie są klasyczne stopery. Konstrukcja Flare Audio ma obniżać poziom najbardziej drażniących częstotliwości nawet o 17 dB, jednocześnie nie odcinając użytkownika od otoczenia. Rozmowa pozostaje więc rozmową, a nie pantomimą z pytaniem „co?", tyle że cały akustyczny krajobraz robi się spokojniejszy i mniej agresywny. Producent porównuje działanie Calmer Max do delikatnego korektora EQ – zamiast po prostu ściszać wszystko, wygładza to, co zwykle najbardziej męczy.

Same wkładki są dyskretne i niewielkie, wykonane z biokompatybilnej żywicy, a w zestawie dostajemy trzy rozmiary silikonowych końcówek oraz aluminiową kapsułę do przechowywania. To rozwiązanie bardziej do samolotu, zatłoczonego centrum handlowego czy długiego dnia w open space niż na koncert pod samą sceną. Najciekawsze jest jednak to, że Calmer Max nie próbują sprzedawać nam ciszy absolutnej. Ich pomysł jest znacznie bardziej codzienny – sprawić, żeby świat nadal był słyszalny, ale trochę mniej natarczywy.

189 PLN, www.flareaudio.com

Marcin Kubicki
NACZELNY

Calmer Max są na co dzień, Isolate na sytuacje, w których hałas przestaje być tylko irytujący i zaczyna być groźny

FLARE AUDIO ISOLATE

Isolate podchodzą do tematu inaczej. Tutaj nie chodzi o subtelne uspokojenie otoczenia, ale o realną ochronę słuchu, kiedy robi się naprawdę głośno. Koncert, motocykl, elektronarzędzia czy hałaśliwe miejsce pracy – właśnie tam redukcja sięgająca 30 dB zaczyna mieć więcej sensu niż kolejna para zwykłych, piankowych stoperów.

Ich konstrukcja jest nietypowa, bo zamiast plastiku dostajemy precyzyjnie wykonany korpus z aluminium lotniczego, a w wersji Pro z tytanu. Metal ma skuteczniej blokować niskie częstotliwości, a miękkie, reagujące na ciepło końcówki z pianki z pamięcią kształtu dopasowują się do kanału słuchowego. W komplecie są cztery rozmiary, od XS do L.

Isolate spełniają normę EN 352-2:2020 i mają współczynnik SNR 30 dB. To ważne, bo ich zadaniem nie jest udawanie, że koncert brzmi dokładnie tak samo jak bez ochrony. Mają przede wszystkim odciąć od uszu niebezpieczną dawkę energii, a przy okazji zrobić to w sposób bardziej uporządkowany i muzykalny niż zwykła pianka z apteki.

158 PLN, www.flareaudio.com

eprasa.pl 33c11c8cac

GRA MUZYKA

Dziesięć utworów, które powiedzą ci prawdę o słuchawkach

Słuchawki można testować na wiele sposobów. Można włączyć generator częstotliwości, szukać sybilantów, mierzyć zejście basu i z poważną miną zastanawiać się, czy scena zaczyna się dwa centymetry przed czołem, czy może jednak pół centymetra za uszami. Można też zrobić coś znacznie prostszego: puścić muzykę.

Co ważne, nie istnieje jeden idealny utwór testowy. Tak jak nie istnieje jedno idealne ustawienie korektora. Podczas ostatnich odsłuchów dobrze pokazały mi to słuchawki Baseus Inspire XH1, powstałe w kooperacji z firmą Bose. Ich fabryczne brzmienie wyraźnie ciąży w stronę dołu pasma. Przy pierwszym kontakcie daje to efekt, który łatwo polubić – stopa ma masę, elektronika nabiera fizyczności, a syntezator potrafi zejść gdzieś znacznie niżej, niż podpowiadają gabaryty słuchawek. Problem w tym, że muzyka nie zawsze chce być masywna.

NAJPIERW BAS. ALE NIE TYLKO BAS

Dobrym początkiem jest „Angel" Massive Attack z *Mezzanine*. Bas nie pojawia się tutaj jako ozdobnik. Jest fundamentem całego utworu, powoli rośnie, zagęszcza atmosferę i sprawia, że po kilku minutach człowiek zaczyna podejrzewać, iż w pokoju spadło ciśnienie.

Na Inspire XH1 działa to znakomicie. Mocny dół słuchawek pasuje do tego nagrania i daje dokładnie tę przyjemność, której oczekuje się po kawałku Massive Attack. Jednocześnie „Angel" szybko pokazuje różnicę między basem efektownym a kontrolowanym. Jeśli kolejne niskie dźwięki zaczynają zlewać się w jedną falę, wiadomo już, gdzie leży granica możliwości sprzętu.

Jeszcze ciekawiej robi się po wejściu do korektora. Delikatne cofnięcie najniższych częstotliwości nie odbiera utworowi ciężaru, za to potrafi uporządkować jego strukturę. I właśnie dlatego podczas testowania słuchawek EQ warto traktować nie jak zestaw przycisków „więcej zabawy", ale narzędzie pozwalające sprawdzić, ile charakteru pochodzi z samych przetworników, a ile z fabrycznego strojenia.

GDZIE WŁAŚCIWIE STOI WOKALISTA?

Fleetwood Mac i „Dreams" z *Rumours* to z kolei bardzo dobry test środka pasma. Nagranie nie próbuje imponować rozmachem. Wszystko wydaje się wręcz podejrzanie proste – perkusja, bas, gitara, klawisze i głos Stevie Nicks.

eprasa.pl 33c11c8cac

Dobre słuchawki potrafią jednak pokazać, że między tymi elementami jest mnóstwo powietrza. Wokal powinien znajdować się przed nami, ale nie być przyklejony do twarzy. Talerze powinny pozostać lekkie. Bas ma płynąć spokojnie pod spodem, zamiast przepychać się z głosem.

Podobnego rodzaju test, choć w znacznie bardziej nowoczesnym wydaniu, daje Billie Eilish w „CHIHIRO" z *Hit Me Hard and Soft*. Produkcja jest bardziej przestrzenna, bardziej efektowna i pełna dźwięków, które pojawiają się nie tyle pomiędzy kanałem lewym i prawym, ile gdzieś w pozornie trójwymiarowej przestrzeni wokół głowy.

Tu właśnie zaczyna mieć sens tryb Dolby. W spokojnym jazzie albo kameralnych smyczkach jego działanie może być dyskusyjne. Przy nowoczesnym popie, gdzie przestrzeń jest częścią produkcji, dodatkowe poszerzenie obrazu potrafi jednak zrobić bardzo dobre wrażenie. W „CHIHIRO" słyszalnie zwiększa skalę nagrania i daje więcej oddechu efektom.

KIEDY W NAGRANIU ROBI SIĘ TŁOCZNO

Radiohead jest pod tym względem wyjątkowo niewdzięcznym partnerem dla słabych słuchawek. „Everything in Its Right Place" z *Kid A* zaczyna się niewinnie, ale po chwili głos Thoma Yorke'a jest już powielany, przesuwany, cięty i zatapiany w kolejnych warstwach elektroniki.

Jeśli słuchawki mają problemy z separacją, utwór szybko zaczyna przypominać dźwiękową zupę. Dobre potrafią zachować porządek. Syntezator nadal jest syntezatorem, wokal pozostaje czytelny, a poszczególne efekty można śledzić zamiast tylko odnotowywać ich obecność.

Jeszcze dalej idzie „Giorgio by Moroder" Daft Punk z *Random Access Memories*. To właściwie kilka testów w jednym nagraniu. Zaczynamy od samego głosu Giorgio Morodera, później dochodzi elektronika, żywa perkusja, bas, gitary, smyczki i kolejne warstwy aranżacji. Słuchawki muszą tutaj nadążyć za muzyką.

Na początku można słuchać głównie barwy głosu. Kilka minut później ważniejsze stają się dynamika i szybkość. Pod koniec sprawdzamy już, czy całość nadal ma strukturę, czy zamieniła się w bardzo drogie brzmieniowo zamieszanie.

SZCZEGÓŁY, KTÓRE ŁATWO ZGUBIĆ

Są też nagrania, których nie trzeba puszczać głośno. „Aja" Steely Dan z albumu o tym samym tytule jest jednym z nich. To utwór dopracowany niemal obsesyjnie, a jednocześnie nie brzmi jak demonstracja sprzętu audio. Perkusja Steve'a Gadda, fortepian, gitara, dęciaki – każdy instrument ma swoje miejsce i własną fakturę.

Tutaj bardzo szybko wychodzi, czy słuchawki potrafią przekazać detal bez wyostrzania go markerem fluorescencyjnym. Dobra góra nie polega na tym, że nagle słyszymy dwa razy więcej talerzy. Polega na tym, że talerze brzmią jak metal uderzony pałeczką, a nie jak syk sprężonego powietrza.

Björk w „Hunter" z *Homogenic* dokłada do tego jeszcze jeden element. Elektronika spotyka się tutaj ze smyczkami i charakterystycznym, bardzo bliskim wokalem. To świetny materiał do sprawdzenia, czy słuchawki potrafią połączyć różne faktury bez faworyzowania jednej z nich.

Bas Baseusa znów robi dobre pierwsze wrażenie, ale równie interesujące staje się jego lekkie cofnięcie. Nagle smyczki dostają więcej miejsca, a głos Björk staje się jeszcze bardziej obecny.

CZASEM LEPIEJ NICZEGO NIE POPRAWIAĆ

Na koniec Max Richter i „On the Nature of Daylight" z *The Blue Notebooks*.

Nie ma tu potężnego basu, produkcyjnych sztuczek ani kilkunastu ścieżek próbujących jednocześnie zwrócić na siebie uwagę. Są smyczki, dynamika i przestrzeń wynikająca z samego nagrania.

I właśnie tutaj najchętniej wyłączam wszystko.

Bez dodatkowego Dolby. Bez efektownego presetu. Z możliwie spokojnym EQ. Szybko okazuje się wtedy, że słuchawki nie zawsze powinny coś dodawać. Czasem ich największą zaletą jest to, że potrafią zejść z drogi. To zresztą dobry sposób na zakończenie każdego odsłuchu. Po kilkudziesięciu minutach analizowania basu, sceny, góry i separacji warto przestać słuchać słuchawek i zacząć znowu słuchać muzyki.

Jeśli po zakończeniu testu zamiast zdjąć je z głowy włączamy następny album, wynik jest prawdopodobnie całkiem dobry.

10 UTWORÓW DO TESTOWANIA SŁUCHAWEK

Massive Attack
„Angel"
Mezzanine

Billie Eilish
„CHIHIRO"
Hit Me Hard and Soft

Fleetwood Mac
„Dreams"
Rumours

Radiohead
„Everything in Its Right Place"
Kid A

Daft Punk
„Giorgio by Moroder"
Random Access Memories

Steely Dan
„Aja"
Aja

Dave Brubeck Quartet
„Take Five"
Time Out

Peter Gabriel
„Red Rain"
So

Björk
„Hunter"
Homogenic

Max Richter
„On the Nature of Daylight"
The Blue Notebooks

eprasa.pl 33c11c8cac

ODKURZANIE TO DOPIERO POCZĄTEK

Pierwsze roboty sprzątające miały dość prostą misję: jeździć po podłodze i zbierać kurz, kiedy my zajmowaliśmy się czymś ciekawszym. Problem polegał na tym, że często najpierw trzeba było przygotować im teren, a po wszystkim opróżnić pojemnik, wyczyścić szczotki i zająć się mopem. Człowiek wprawdzie już nie odkurzał, ale trudno było powiedzieć, że zupełnie przestał zajmować się sprzątaniem.

Dziś rozwój robotów coraz mniej polega na dokładaniu kolejnych cyferek do specyfikacji. Znacznie ciekawsze jest to, ile etapów całego procesu urządzenie potrafi przejąć bez naszej pomocy. Roomba Max 876 Combo ze stacją AutoWash, nowość zamykająca portfolio iRobot na 2026 rok, dobrze pokazuje ten kierunek. Zamiast więc pytać wyłącznie, jak skutecznie odkurza, sprawdźmy, co współczesny robot może rzeczywiście zrobić za nas.

1 POSPRZĄTAĆ BEZ SPRZĄTANIA PRZED SPRZĄTANIEM

Jest coś paradoksalnego w robocie, przed którego uruchomieniem trzeba najpierw samemu posprzątać podłogę. Kabel obok kanapy, but w przedpokoju czy miska psa nie powinny przecież oznaczać przerwanej misji.

Roomba Max 876 Combo korzysta z nawigacji ClearView Pro Dual-Line LiDAR oraz PrecisionVision AI. Pierwszy system odpowiada za mapowanie przestrzeni i planowanie trasy, drugi pozwala rozpoznawać i omijać ponad 300 typowych przedmiotów spotykanych w domu. Robot może stworzyć do trzech map 3D, również dla różnych kondygnacji.

To ważne, bo prawdziwa autonomia zaczyna się wtedy, gdy nie trzeba urządzać mieszkania pod potrzeby urządzenia. Mapy pozwalają później wskazywać konkretne pomieszczenia i strefy, ustalać harmonogramy albo wyłączać wybrane miejsca ze sprzątania. Zamiast „odkurz wszystko" można więc wydać bardziej życiowe polecenie: zajmij się kuchnią po śniadaniu albo przedpokojem po powrocie domowników.

2 UMYĆ PODŁOGĘ, A NIE TYLKO JĄ ZWILŻYĆ

Przez lata słowo „mopowanie" miało w świecie robotów bardzo szeroką definicję. Czasem oznaczało niewiele więcej niż przeciągnięcie wilgotnej nakładki po podłodze. Z kurzem działało to nieźle, ale zaschnięta kawa szybko przypominała, gdzie kończy się automatyzacja.

W Max 876 Combo system ThermaMist rozpyla przed wałkiem ultradźwiękową mgiełkę podgrzaną do 60°C, która ma zmiękczać trudniejsze zabrudzenia. Za nią pracuje PowerSpin Max: wałek mopujący obracający się z prędkością 300 obr./min i dociskany do podłogi z siłą 18 N. Według iRobot takie połączenie zapewnia dwukrotnie skuteczniejsze usuwanie plam niż mopowanie bez ThermaMist.

Wałek potrafi też wysunąć się o 45 mm przy

eprasa.pl 33c11c8cac

ścianach i listwach. To właśnie takie rozwiązania pokazują, że współczesne mopowanie robotem coraz mniej przypomina dodanie mokrej ściereczki do odkurzacza, a coraz bardziej próbę odtworzenia tego, co sami robimy z uporczywą plamą: najpierw ją rozmiękczyć, potem wyszorować.

3 WIEDZIEĆ, KIEDY KOŃCZY SIĘ PODŁOGA, A ZACZYNA DYWAN

Mieszkania nie są laboratoriami. Parkiet przechodzi w dywan, płytki w chodnik, a pomiędzy pomieszczeniami pojawiają się progi. Dla człowieka to oczywiste. Robot musi nauczyć się odpowiednio reagować.

Roomba Max 876 Combo oferuje moc ssącą do 35 000 Pa, a system SealForce ma koncentrować przepływ powietrza tam, gdzie znajduje się brud, szczególnie podczas czyszczenia dywanów. Jeszcze ciekawsze jest jednak to, co dzieje się podczas mopowania. Po wykryciu dywanu technologia DriLift unosi wilgotny wałek i oddziela go od powierzchni specjalną osłoną.

Niby detal, ale właśnie z takich detali składa się autonomia. Nie trzeba ręcznie wyznaczać wokół każdego dywanu strefy zakazanej ani pamiętać o zmianie trybu pracy. Robot widzi zmianę powierzchni i sam dostosowuje sposób sprzątania.

4 RADZIĆ SOBIE Z PRAWDZIWYM MIESZKANIEM

Najbardziej imponująca sztuczna inteligencja niewiele pomoże, jeśli urządzenie zatrzyma pierwszy wyższy próg albo będzie regularnie zostawiało brud przy ścianie. Dlatego autonomiczne sprzątanie to również rzeczy dużo mniej efektowne niż AI.

Max 876 Combo może pokonywać progi o wysokości do 35 mm. Wysuwany wałek PowerSpin Max oraz boczna szczotka mają z kolei docierać bliżej krawędzi, listew i narożników.

To może brzmieć mniej widowiskowo niż 35 000 Pa, ale w codziennym użyciu właśnie tutaj przebiega granica między urządzeniem, które wymaga ciągłego doglądania, a takim, które po prostu robi swoje. Najlepsze technologie domowe mają przecież tę szczególną cechę, że po pewnym czasie przestajemy je zauważać.

5 POSPRZĄTAĆ TAKŻE PO SAMYM SOBIE

I tu dochodzimy do etapu być może najmniej efektownego, ale najważniejszego. Robot, który po każdym cyklu trzeba opróżnić, umyć i przygotować do kolejnej pracy, nadal oddaje człowiekowi ostatnią część obowiązku.

Stacja AutoWash automatycznie opróżnia pojemnik na zabrudzenia, pierze wałek mopujący wodą o temperaturze 80°C, suszy go powietrzem o temperaturze 55°C i dozuje koncentrat czyszczący. Kurz trafia do worka AllergenLock, który – zależnie od intensywności pracy – może nie wymagać ręcznego opróżniania nawet przez 90 dni.

Oczywiście nie oznacza to końca wszelkiej obsługi. Nadal trzeba uzupełnić czystą wodę, opróżnić zbiornik z brudną wodą czy od czasu do czasu wymienić elementy eksploatacyjne. Różnica polega na czymś innym: coraz rzadziej trzeba być przy samym procesie.

NAJLEPSZY ROBOT TO TEN, O KTÓRYM MOŻNA ZAPOMNIEĆ

Przez lata roboty sprzątające rozwijały się w najbardziej oczywisty sposób: miały lepiej odkurzać. Potem nauczyły się mopować, mapować mieszkania, omijać przeszkody i samodzielnie opróżniać pojemniki.

Roomba Max 876 Combo pokazuje kolejny etap tej ewolucji. ThermaMist, PowerSpin Max, SealForce, DriLift, PrecisionVision AI czy AutoWash brzmią jak nazwy technologii, ale ich wspólny cel jest znacznie prostszy: sprawić, żeby coraz mniej elementów sprzątania wymagało człowieka.

Bo najbardziej zaawansowany robot domowy niekoniecznie jest tym, którego listę funkcji potrafimy wyrecytować z pamięci. Być może jest nim ten, o którego istnieniu przez większość tygodnia w ogóle nie musimy pamiętać.

eprasa.pl 33c11c8cac

PŁYTA INDUKCYJNA PO KILKU MIESIĄCACH

Co naprawdę ma znaczenie na co dzień?

Pierwszego dnia patrzymy na wygląd. Po kilku tygodniach zachwyca nas szybko zagotowana woda. A po kilku miesiącach? Wtedy zaczynamy doceniać zupełnie inne rzeczy: że płyta nie wygląda jak kronika wszystkich przygotowanych obiadów, nie trzeba obchodzić się z nią jak z eksponatem muzealnym, a sos może spokojnie pyrkać, kiedy my zajmujemy się czymś innym. I właśnie z tej perspektywy warto spojrzeć na nowe indukcje Amica BLACK MATT.

Nowa płyta indukcyjna jest trochę jak nowy samochód. Przez pierwszy tydzień człowiek dostrzega każdy pyłek, odcisk palca traktuje niemal osobiście i najchętniej zabroniłby pozostałym domownikom zbliżania się do niej z garnkiem. Potem przychodzi życie. Makaron kipi, patelnia ląduje na blacie trochę energiczniej, niż planowaliśmy, ktoś przesuwa garnek zamiast go podnieść, a w sobotę rano okazuje się, że na czarnej tafli doskonale widać ślady przygotowywanej poprzedniego wieczoru kolacji.

I właśnie dlatego o sprzęcie kuchennym najwięcej można powiedzieć nie pięć minut po montażu, lecz kilka miesięcy później. Kiedy przestajemy podziwiać go jako nowy element wnętrza i zaczynamy po prostu z niego korzystać.

W przypadku nowych płyt Amica pierwszą różnicą jest powierzchnia BLACK MATT. Matowe szkło niewątpliwie dobrze wygląda, szczególnie w kuchniach, w których czarne AGD spotyka się z drewnem, kamieniem albo ciemnymi frontami. Ważniejsze jest jednak to, czego po pewnym czasie nie zaczynamy oglądać. Połyskliwa czerń ma bowiem wyjątkowy talent do dokumentowania naszego życia: palec, ściereczka, kropla wody, odrobina tłuszczu – wszystko zostawia autograf. Matowe wykończenie znacznie mniej eksponuje smugi i odciski palców, więc płyta nie domaga się polerowania za każdym razem, gdy ktoś zrobi sobie jajecznicę.

KUCHNIA NIE JEST LABORATORIUM

Jeszcze ważniejsza okazuje się rzecz, o której podczas oglądania ekspozycji sklepowej wła-

eprasa.pl 33c11c8cac

PŁYTA REGULUJE MOC TAK, BY UTRZYMYWAĆ ODPOWIEDNIE WARUNKI, ZAMIAST ZMUSZAĆ UŻYTKOWNIKA DO ŻONGLOWANIA USTAWIENIAMI

ściwie się nie myśli – odporność powierzchni. Gotowanie nie polega przecież na ceremonialnym opuszczaniu garnka dokładnie na środek pola grzejnego. Naczynia przesuwamy, patelniami zdarza nam się stuknąć, a żeliwny garnek waży tyle, że po trzecim podejściu do risotto troska o nieskazitelność blatu schodzi na dalszy plan.

Według wewnętrznych badań porównawczych Amiki szkło BLACK MATT jest czterokrotnie bardziej odporne na zarysowania i trzykrotnie bardziej odporne na uderzenia od porównywanej, standardowej powierzchni bez matowej powłoki. Testy obejmowały między innymi przesuwanie materiału ściernego pod obciążeniem oraz upuszczanie stalowej kuli i garnka. To nadal płyta kuchenna, a nie stół warsztatowy, ale różnica ma znaczenie właśnie dlatego, że przez następnych kilka lat raczej nie będziemy odkładać każdego naczynia z nabożną ostrożnością.

Po paru miesiącach zaczyna się też doceniać łatwiejsze sprzątanie. Nie dlatego, że nagle odkrywamy w sobie pasję do przecierania kuchni mikrofibrą, tylko dokładnie odwrotnie. Najlepsza powierzchnia to taka, której nie trzeba bez końca doprowadzać do stanu „jak na zdjęciu". Amica deklaruje, że gładkie matowe szkło łatwo oczyścić miękką ściereczką i delikatnym środkiem, a jego struktura ogranicza widoczność drobnych zabrudzeń. Innymi słowy, kuchnia może wyglądać schludnie także pomiędzy jednym sprzątaniem a drugim, co w normalnym domu jest jednak bardziej użyteczne niż perfekcyjny połysk przez siedem minut po pucowaniu.

FUNKCJA, KTÓREJ UŻYWASZ WYGRYWA Z DZIESIĘCIOMA, O KTÓRYCH ZAPOMNIAŁEŚ

Jest jeszcze druga rzecz, którą kilka miesięcy użytkowania bezlitośnie weryfikuje – funkcje. Pierwszego dnia chcemy mieć ich jak najwięcej. Później zwykle korzystamy z kilku. Dlatego najbardziej sensowne są te rozwiązania, które odpowiadają na banalne, powtarzające się sytuacje.

W płytach BLACK MATT pojawia się HobControl Pro z czterema programami temperaturowymi: 40, 70, 90 i 200°C. Brzmi technicznie, dopóki nie przełożymy tego na kuchnię. 40°C przydaje się, kiedy trzeba stopić czekoladę lub klarować masło i nie mamy ochoty co kilkanaście sekund sprawdzać, czy właśnie ich nie przegrzaliśmy. 70°C pasuje do sosów, powideł i rzeczy lubiących długie, spokojne podgrzewanie. 90°C pozwala gotować zupy i buliony bez ciągłego balansowania na granicy kipienia, natomiast 200°C jest ustawieniem przygotowanym pod szybkie smażenie, stir-fry czy stek. Płyta reguluje moc tak, by utrzymywać odpowiednie warunki zamiast zmuszać użytkownika do bezustannego żonglowania ustawieniami.

To właśnie ten rodzaj automatyki, który po czasie może stać się bardziej interesujący niż funkcja pokazana efektownie na prezentacji. Bo najczęstszy scenariusz kuchenny nie wygląda tak, że stoimy przed płytą przez 40 minut z pełnym skupieniem. W tym samym czasie kroimy warzywa, wyciągamy coś z lodówki, odpowiadamy komuś na wiadomość, próbujemy znaleźć pokrywkę, która z niezrozumiałych powodów znowu nie leży tam, gdzie powinna, i słyszymy z drugiego pokoju pytanie, kiedy będzie obiad. Jeśli jedna z rzeczy pilnuje się w tym czasie sama, technologia właśnie wykonała swoje zadanie.

Podobnie jest ze sterowaniem. Modele BLACK MATT mają sensorowy slider z 14 poziomami mocy. Czternaście nie jest liczbą, którą koniecznie trzeba opowiadać znajomym przy kolacji, ale daje możliwość bardziej precyzyjnego sterowania niż kilka szeroko rozstawionych stopni. W codziennym gotowaniu oznacza to po prostu łatwiejsze znalezienie punktu pomiędzy „nic się nie dzieje" a „dlaczego to już kipi?".

W wybranych odmianach dochodzi jeszcze HoodConnect, czyli możliwość połączenia płyty z kompatybilnym okapem. To kolejny przykład funkcji, której sens pojawia się dopiero podczas użytkowania: mniej przełączania się pomiędzy urządzeniami i mniej pamiętania o czymś, co powinno być oczywiste.

PO KILKU MIESIĄCACH LICZĄ SIĘ DROBIAZGI

Matowe wykończenie może być więc najbardziej widoczną zmianą w nowych płytach Amica, ale paradoksalnie jego największa zaleta polega na tym, że z czasem zauważamy je coraz mniej. Nie zastanawiamy się przed przesunięciem garnka. Nie widzimy każdego dotknięcia powierzchni. Nie stoimy nad zupą tylko dlatego, że za chwilę może wykipieć. Nie wykonujemy pięciu ruchów tam, gdzie wystarczyłby jeden.

I chyba właśnie tym różni się sprzęt dobrze pomyślany do codziennego użytkowania od urządzenia, które dobrze wygląda przede wszystkim w dniu zakupu. Po kilku miesiącach przestajemy przecież myśleć o „technologii indukcyjnej", „specjalnej powierzchni" czy „programach temperaturowych". Chcemy ugotować makaron, zrobić sos, usmażyć coś na szybko i nie spędzić później kwadransa na doprowadzaniu kuchni do porządku.

Płyty Amica BLACK MATT nie zmieniają gotowania w futurystyczny spektakl i bardzo dobrze. Po kilku miesiącach z AGD najbardziej lubimy bowiem te rozwiązania, o których przestaliśmy myśleć. Zostało tylko pytanie: co dziś robimy na obiad?

eprasa.pl 33c11c8cac

Kino, które znika po seansie

Projektory ultra short-throw miały pogodzić wielki obraz z normalnym salonem. Jest tylko jeden problem – nawet najbardziej dyskretny projektor wciąż trzeba gdzieś postawić, ekran gdzieś schować, a soundbar i kable mają paskudny zwyczaj przypominać o swoim istnieniu. Norstone EDEN podchodzi do sprawy od drugiej strony. Zamiast projektować kolejne urządzenie, projektuje miejsce, w którym cała technologia może zniknąć.

Domowe kino ma pewną irytującą właściwość – najlepiej wygląda wtedy, kiedy akurat oglądamy film. Sto cali obrazu, dobry dźwięk, przygaszone światło i przez dwie godziny można uwierzyć, że salon powstał właśnie po to. Potem pojawiają się napisy końcowe, zapalamy lampę i nagle znowu widzimy projektor, ekran, soundbar, przewody i wszystkie te elementy, które jeszcze chwilę wcześniej tworzyły magię, a teraz po prostu zajmują miejsce. Projektory ultra short-throw bardzo poprawiły tę sytuację. Nie potrzebują uchwytu pod sufitem ani kilku metrów między obiektywem a ścianą, więc można ustawić je tam, gdzie wcześniej stał telewizor. Tyle że wraz z nimi pojawił się nowy problem – zwykła szafka RTV niekoniecznie została zaprojektowana z myślą o urządzeniu, którego pozycję względem ekranu liczy się niemal w centymetrach.

I właśnie tutaj zaczyna się pomysł **Norstone EDEN Vision** (www.salonydenon.pl). Na pierwszy rzut oka to duży, czarny mebel RTV o prostej bryle, ale jego prawdziwy sens ujawnia się dopiero po naciśnięciu przycisku. W środku przewidziano miejsce na projektor UST, system audio i ekran Lumene Eden Extra Bright UST, wysuwany z mebla. Po seansie ekran chowa się z powrotem, zostawiając ścianę w spokoju.

eprasa.pl 33c11c8cac

Można powiesić na niej obraz, postawić roślinę obok, urządzić salon bez obowiązkowego wielkiego, czarnego prostokąta dominującego nad wszystkim przez 24 godziny na dobę. Kino pojawia się wtedy, kiedy jest potrzebne.

To akurat dobrze pasuje do filozofii projektorów UST. Ich największym luksusem nie jest przecież sama liczba cali, lecz fakt, że wielki ekran nie wymaga podporządkowania mu całego pokoju. EDEN ciągnie tę myśl dalej. Centralna wnęka mieści większość projektorów ultra short-throw dostępnych na rynku, a front pokryto tkaniną akustyczną. Dzięki temu soundbar lub zestaw głośników może grać zza fasady zamiast stać na niej jak kolejny sprzęt czekający na regularne odkurzanie. Boczne schowki również przygotowano pod elementy systemu audio, więc amplituner, głośniki czy pozostała elektronika nie muszą uczestniczyć w aranżacji wnętrza tylko dlatego, że mają świecące diody.

Najciekawszy jest jednak opcjonalny Motorized Slider. Każdy, kto choć raz ustawiał projektor UST, wie, że określenie „postawić pod ścianą" jest mniej precyzyjne, niż mogłoby się wydawać. Kilka centymetrów w jedną stronę i prostokąt zaczyna przypominać trapez, kilka w drugą i obraz przestaje trafiać w ekran. Elektroniczna korekcja geometrii potrafi wiele naprawić, ale fizyka nadal ma pierwszeństwo przed menu ustawień. W EDEN projektor może więc stanąć na napędzanej elektrycznie platformie wysuwającej się maksymalnie o 340 mm. Raz ustawioną pozycję da się zapamiętać, dzięki czemu kolejny seans nie zaczyna się od rytuału przesuwania projektora o szerokość małego palca i sprawdzania, czy tym razem prawy górny róg wreszcie trafił tam, gdzie powinien. Slider utrzymuje urządzenia ważące do 25 kg.

NIE KAŻDY SALON MA TRZY METRY ŚCIANY

Norstone nie zamierza przy tym zamykać całego pomysłu w jednym rozmiarze. Rodzina EDEN Vision obejmuje trzy wersje: 200, 240 i 270. Mebel 200 ma 2 458 mm szerokości, 240 rośnie do 2 634 mm, a 270 zajmuje już 3 077 mm. Wszystkie mają 510 mm wysokości i 600 mm głębokości. To pozwala dopasować cały zestaw nie tylko do kinowych ambicji, ale również do prozaicznego wymiaru ściany między drzwiami a regałem.

Każdy wariant współpracuje z odpowiadającym mu ekranem Lumene Eden Extra Bright UST. To konstrukcja ALR przygotowana właśnie pod projektory ultra short-throw, czyli taka, która ma ograniczać wpływ światła otoczenia na obraz. Nie oznacza to oczywiście magicznego unieważnienia słońca w lipcowe popołudnie, ale pozwala myśleć o projektorze trochę mniej jak o sprzęcie wymagającym jaskini, a bardziej jak o rzeczywiście codziennym źródle obrazu. Ekran ma współczynnik gain 0,5 i kąt widzenia 140 stopni, a po zakończeniu oglądania całkowicie chowa się wewnątrz mebla. To właśnie ten ostatni element robi tutaj największą różnicę. Telewizor pozostaje telewizorem również wtedy, gdy jest wyłączony. EDEN po prostu znowu staje się meblem.

I może dlatego ten projekt jest ciekawszy niż kolejna próba przekonywania, że projektor powinien zastąpić telewizor. Nie musi. Są mieszkania, w których 65-calowy OLED będzie rozwiązaniem prostszym, tańszym i rozsądniejszym. Ale jeśli ktoś chce obrazu naprawdę dużego, UST rozwiązuje dopiero połowę problemu. Drugą jest takie zaaranżowanie całej reszty, żeby salon nie zaczął przypominać stanowiska demonstracyjnego w sklepie z elektroniką.

W czasach, gdy coraz więcej domowej elektroniki próbuje wyglądać jak część wnętrza, najbardziej eleganckim urządzeniem okazuje się czasem to, którego w ogóle nie widać. Norstone EDEN nie próbuje więc robić z projektora ozdoby salonu. Robi coś rozsądniejszego – daje mu miejsce, z którego może wyjechać na dwie godziny, pokazać Drive, finał Ligi Mistrzów albo kolejny odcinek serialu, a potem grzecznie zniknąć. I chyba właśnie tak powinno zachowywać się dobre domowe kino.

RAJ W TRZECH ROZMIARACH

EDEN VISION 200
Najbardziej kompaktowy wariant, do mniejszych salonów i zestawów UST, w których liczy się każdy centymetr ściany.

EDEN VISION 240
Środkowy i najbardziej uniwersalny model, dobry kompromis między wielkością obrazu a gabarytami całej zabudowy.

EDEN VISION 270
Największa wersja dla tych, którzy chcą już efektu pełnoprawnego kina domowego i mają odpowiednio szeroką ścianę.

eprasa.pl 33c11c8cac

NA KOŃCU SMYCZY

Dobry spacer zaczyna się od rzeczy, o których po kilku minutach przestaje się myśleć

Pies potrafi zmienić zwykłe wyjście po bułki w małą wyprawę terenową. Kałuża, kot po drugiej stronie ulicy, zapach pozostawiony przy latarni trzy godziny wcześniej – każdy z tych punktów może nagle okazać się ważniejszy od planu właściciela. Dlatego szelki, obroża i smycz należą do tych przedmiotów, których konstrukcję najlepiej ocenia się nie w sklepie, lecz po pięćdziesiątym spacerze.

W takich rzeczach drobiazgi szybko przestają być drobiazgami. Klamra, którą da się zapiąć jedną ręką, ma znaczenie, kiedy drugą trzyma się psa. Miękki uchwyt smyczy zaczyna być wart więcej po godzinie marszu, a elementy odblaskowe – kiedy listopadowe „popołudnie" kończy się przed 17:00. Thule Dart podchodzi do tematu właśnie od tej strony – bez przesadnego komplikowania sprzętu, ale z uwagą skierowaną na codzienne tarcie między człowiekiem, psem i światem.

Najbardziej rozbudowane są szelki Thule Dart Harness. Magnetyczna klamra Fidlock i otwarcie przy szyi w kształcie litery S mają skrócić rytuał zakładania – szczególnie gdy pies na słowo „spacer" przestaje współpracować z prawami statyki. Szeroki zakres regulacji pozwala dopasować szelki do różnych sylwetek, a trzy punkty przypięcia smyczy zmieniają sposób prowadzenia: z przodu można ograniczyć ciągnięcie, tylny punkt sprawdzi się na co dzień, a dodatkowy dolny pomaga, gdy potrzebna jest większa stabilność. Jest też uchwyt na grzbiecie, przydatny wtedy, gdy psa trzeba szybko przytrzymać lub wesprzeć.

Thule Dart Martingale robi mniej, ale ma równie konkretną funkcję. Konstrukcja półzaciskowa lekko zmniejsza obwód, gdy pies ciągnie, utrudniając wysunięcie głowy z obroży. Miękka wyściółka ogranicza otarcia, regulacja pozwala ustawić właściwy obwód, a pionowo ustawiony D-ring ułatwia trafienie karabińczykiem bez szukania metalowego kółka gdzieś pod sierścią. Odblaskowa taśma i logo pomagają po zmroku.

Smycz Thule Dart Leash domyka zestaw. Występuje w wersji krótkiej i długiej, ma karabińczyk, odblaskowe elementy wplecione w taśmę oraz miękko wyściełaną rączkę. Nie brzmi to jak technologia, która zmieni świat. I bardzo dobrze. Smycz ma przede wszystkim nie uwierać dłoni, dać pewny chwyt i wytrzymać moment, w którym po drugiej stronie nagle pojawi się wiewiórka.

Cała rodzina Thule Dart jest utrzymana w czerni lub ciemnoszarym kolorze i wygląda bardziej jak sprzęt outdoorowy niż psia garderoba. To podejście pasuje do Thule – zamiast robić z akcesoriów dla zwierząt zabawki, potraktowano je jak wyposażenie używane kilka razy dziennie, w deszczu, błocie i po ciemku.

Ostatecznie dobry zestaw spacerowy ma dość niewdzięczne zadanie. Powinien działać tak sprawnie, żeby cała uwaga mogła zostać po tej właściwej stronie smyczy – przy psie, a nie przy sprzęcie.

TRZY WARIANTY

Thule Dart Harness
Regulowane szelki z magnetyczną klamrą Fidlock, trzema punktami przypięcia smyczy, uchwytem bezpieczeństwa i elementami odblaskowymi.
Od 359 PLN, www.thule.com

Thule Dart Martingale Collar
Półzaciskowa obroża z miękką wyściółką, regulacją, odblaskami i pionowym D-ringiem ułatwiającym przypięcie smyczy.
139 PLN, www.thule.com

Thule Dart Leash
Smycz dostępna w wersji krótkiej i długiej, z karabińczykiem, miękkim uchwytem i elementami odblaskowymi wplecionymi w taśmę.
139 PLN, www.thule.com

eprasa.pl 33c11c8cac

NAJLEPSZA POZYCJA KRĘGOSŁUPA? NASTĘPNA.

Agnieszka Jankowska
INSTRUKTORKA PILATESU I ZOGI | WŁAŚCICIELKA SYRENKA STUDIO PILATESU | WWW.STUDIOSYRENKA.PL

„Wyprostuj plecy", „ściągnij łopatki", „podwiń miednicę". Właśnie takie komendy przez lata budowały przekonanie, że istnieje jedna idealna pozycja kręgosłupa, którą powinniśmy odnaleźć w swoim ciele, a następnie konsekwentnie ją utrzymywać. Tymczasem z punktu widzenia biomechaniki sprawa jest znacznie bardziej złożona.

Kręgosłup nie jest sztywną kolumną, lecz wielosegmentową strukturą stworzoną zarówno do przenoszenia obciążeń, jak i wykonywania ruchu.

Ma naturalne krzywizny: lordozę szyjną i lędźwiową oraz kifozę piersiową. Ich wielkość nie jest jednak identyczna u każdego człowieka. Różnimy się anatomią kręgów, budową miednicy, proporcjami ciała czy zakresem ruchu. Nie istnieje więc jedno ustawienie, które można zastosować do wszystkich jak biomechaniczny szablon.

W treningu pozycją neutralną nazywamy najczęściej ustawienie pomiędzy skrajnym zgięciem a wyprostem, w którym zachowane są naturalne krzywizny kręgosłupa. Warto jednak myśleć o niej raczej jak o zakresie niż jednym precyzyjnym punkcie. Co więcej, ustawienie ciała zmienia się w zależności od zadania. Innej organizacji wymaga spokojne stanie, innej przysiad, bieg, podnoszenie ciężaru czy nawet ćwiczenie pilatesu na reformerze.

Problem zaczyna się wtedy, gdy neutralność utożsamiamy z bezpieczeństwem, a każde odejście od tego ustawienia zaczyna kojarzyć nam się z zagrożeniem.

Kręgosłup może wykonywać zgięcie, wyprost, zgięcia boczne czy rotację. Ruch nie jest jego błędem konstrukcyjnym, lecz funkcją.

Równie ważna jest zdolność tkanek do przystosowywania się do obciążeń. Mięśnie, ścięgna, więzadła oraz kości reagują na bodźce, którym są regularnie poddawane. Dlatego celem treningu nie powinno być wyłącznie unikanie określonych pozycji, ale stopniowe budowanie zdolności organizmu do tolerowania różnych ruchów oraz coraz większych obciążeń.

> **„Czy mój kręgosłup ma wystarczający zakres ruchu, siłę i kontrolę, żeby poradzić sobie z tym, czego od niego wymagam?"**

Znaczenie ma również kontrola nerwowo-mięśniowa. Stabilizacja nie oznacza całkowitego unieruchomienia kręgosłupa. To zdolność układu nerwowego i mięśniowego do dostosowania napięcia oraz ruchu do aktualnego zadania. Czasem potrzebujemy większej sztywności tułowia, na przykład podczas pracy z dużym obciążeniem. Innym razem – właśnie płynnego zgięcia lub rotacji.

Czy zatem oznacza to, że ustawienie kręgosłupa podczas treningu jest bez znaczenia? Absolutnie nie. Pozycja neutralna może być bardzo użytecznym narzędziem, szczególnie podczas nauki nowego wzorca ruchowego, pracy z większym obciążeniem czy indywidualnego dostosowywania ćwiczeń do możliwości danej osoby. Pamiętajmy jednak, że jest właśnie narzędziem, a nie uniwersalną receptą na wszystkie dolegliwości kręgosłupa.

Podobnie jest z miednicą. Przodopochylenie i tyłopochylenie nie są automatycznie „wadliwym ustawieniem", lecz naturalnymi elementami ruchu. Świadomość i umiejętność kontrolowanego przechodzenia pomiędzy nimi może być znacznie cenniejsza niż obsesyjne pilnowanie jednej pozycji uznawanej za neutralną.

Dobra kontrola ruchu nie polega więc na zamrożeniu ciała w pozie uważanej za prawidłową. Polega na umiejętności znalezienia tej pozycji, odejścia od niej i poruszania się poza nią, a kiedy zadanie tego wymaga – powrotu.

Może więc zamiast ciągle pytać: „Czy moje plecy są ustawione idealnie?", warto zadać sobie inne pytanie: „Czy mój kręgosłup ma wystarczający zakres ruchu, siłę i kontrolę, żeby poradzić sobie z tym, czego od niego wymagam?".

Pamiętajmy, że sprawny kręgosłup to nie taki, który zawsze pozostaje neutralny. Dbajmy o regularny, świadomy trening, który przygotowuje go na ruch oraz wyzwania stawiane przez codzienne życie.

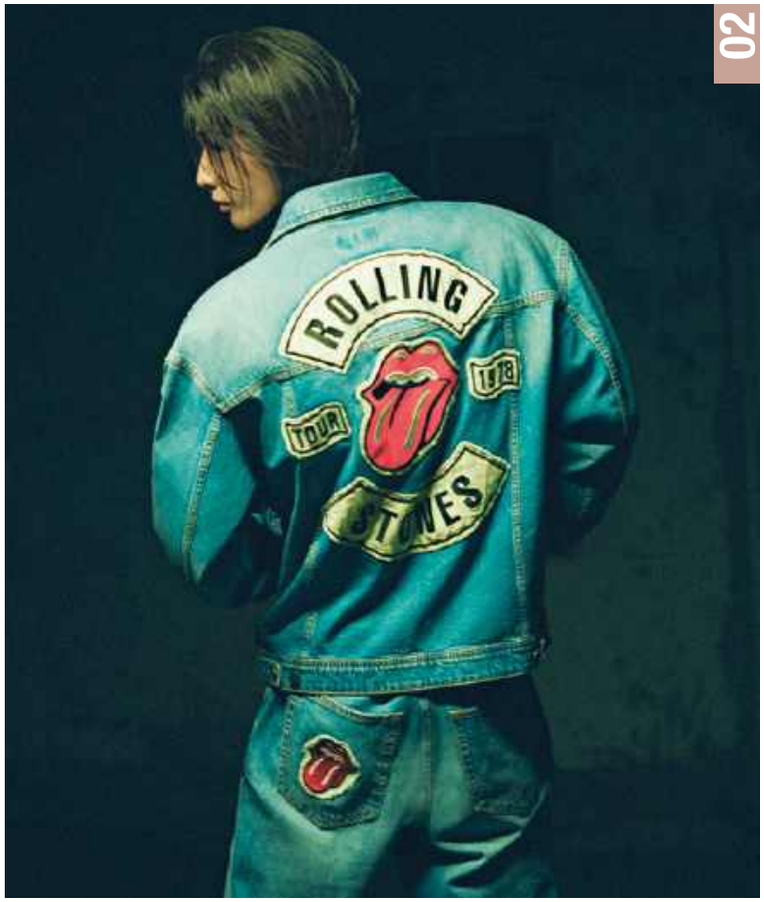
FOT. ZUZANNA CZAPLAK

eprasa.pl 33c11c8cac

Rockowe T-shirty, dopracowane kroje, nowe formuły i finał dekady Uniqlo U – nowy sezon właśnie nabiera kształtu

PORA NA ZMIANĘ

01



02

03

eprasa.pl 33c11c8cac

04

05

01 UNIQLO

UNIQLO zapowiada kolekcję Uniqlo U Jesień/Zima 2026, która zamknie ważny rozdział w historii marki. Dziesięć lat po rozpoczęciu współpracy będzie to finałowa kolekcja stworzona przez Christophe'a Lemaire'a i Sarah-Linh Tran.

Ich koncepcja „Future LifeWear" po raz kolejny opiera się na przemyślanym połączeniu formy, materiałów i kolorów oraz projektowaniu z myślą o codziennym użytkowaniu. Charakterystyczne dla Uniqlo U dopracowane kroje i ponadczasowe wzornictwo mają pozostać częścią kolekcji również w jej kolejnym rozdziale.

www.uniqlo.com

02 GUESS

GUESS prezentuje kampanię na sezon jesień 2026, której twarzą został globalny ambasador marki – Hyunjin z grupy Stray Kids. Nawiązując do kalifornijskiego dziedzictwa GUESS, sesja interpretuje na nowo klasyczny amerykański styl i charakterystycznego dla niego ducha swobody.

Zdjęcia powstały w kalifornijskich przydrożnych sceneriach – przy klasycznej stacji benzynowej i w otoczeniu zabytkowych samochodów. Kadry przechodzą od skąpanych w słońcu ujęć do fotografii wykonanych po zmroku, budując klimat inspirowany amerykańską kulturą drogi.

W wybranych stylizacjach pojawiają się również modele z kolekcji GUESS JEANS × The Rolling Stones. T-shirty z rockowymi grafikami i denim łączą estetykę zespołu z charakterystycznym stylem marki.

www.guess.eu

03 COS

COS prezentuje kampanię na sezon jesień–zima 2026, w której charakterystyczne dla marki fasony zyskują nową odsłonę dzięki precyzyjnemu krawiectwu, wyrazistym fakturom i dopracowanym sylwetkom. Kolekcja łączy klasyczne rzemiosło z niewymuszoną elegancją, pozostając wierna minimalistycznemu językowi marki.

www.cos.com

04 NARS

Notorious to maskara NARS, która łączy efekt uniesienia, wydłużenia i pogrubienia rzęs. Formuła zapewnia wyraźną objętość, zachowując przy tym lekkość i elastyczność rzęs.

Technologia 3D Film-Flex wykorzystuje polimery otulające każdą rzęsę i pomagające utrzymać efekt przez cały dzień. W składzie znalazł się również olej arganowy, który przy regularnym stosowaniu wspiera pielęgnację rzęs.

www.sephora.pl

05 DRUNK ELEPHANT

Kamo Triple-Peptide Cover Drops to wielofunkcyjne krople do makijażu z pigmentami pokrytymi aminokwasami i kompleksem peptydowym. Zapewniają naturalne krycie, a jednocześnie mają wspierać jędrność i poprawiać wygląd skóry.

Można nakładać je na całą twarz, aby uzyskać lekkie i równomierne krycie, stosować punktowo na niedoskonałości albo wymieszać z kremem nawilżającym dla bardziej subtelnego efektu koloryzującego. Formułę wzbogacono peptydami i olejami roślinnymi, które mają pomagać w poprawie sprężystości skóry, jej wygładzeniu i wyrównaniu kolorytu.

www.sephora.pl

eprasa.pl 33c11c8cac

ANTRAKT

TECHNOLOGIA WARTA UWAGI

LEXUS RACE BIKE

Lexus najwyraźniej uznał, że skoro można sprzedać samochód za kilkaset tysięcy złotych, to czemu nie dorzucić do salonu roweru za cenę małego auta. Lexus Race Bike właśnie trafił do sprzedaży w Polsce i kosztuje od 10 500 EUR, a w wersji z osprzętem Shimano Dura-Ace Di2 wireless nawet 13 500 EUR. Nie jest to jednak designerski gadżet z logo producenta samochodów. Rower powstał wspólnie z belgijskim Ridleyem i bazuje na modelu Noah Fast 3.0, rozwijanym także z udziałem zawodników Uno-X Mobility. Karbonowa rama aero, karbonowe koła DT Swiss ARC 1400 DICUT i masa 8 kg jasno sugerują, że chodzi tu o sprzęt do szybkiej jazdy, a nie niedzielnych wycieczek po bulwarach. Do wyboru są cztery rozmiary oraz dwie wersje napędu Shimano, a w salonie można dobrać m.in. długość i wznios mostka. Całość wykończono lakierem Sonic Copper z czarnym matem, więc nawet stojąc pod kawiarnią rower nie pozwala zapomnieć o swoim pochodzeniu. Zamówienia przyjmują polscy dealerzy Lexusa.

Od 10 500 EUR, www.lexus-polska.pl

eprasa.pl 33c11c8cac

AUTOPSJA

RECENZJE, KTÓRE POZWOLĄ WAM PODJĄĆ WYŁĄCZNIE DOBRE DECYZJE

Prowadzący | **Marcin Kubicki**

WYRÓŻNIENIA

Wyróżnienie to otrzymują produkty, które oferują wysoką jakość w przyjaznej dla portfela cenie.

Nagroda dla urządzeń o efektownym, przykuwającym wzrok i oryginalnym wzornictwie.

Wyróżnienie wskazuje ekskluzywne produkty, doskonałe pod względem estetycznym i funkcjonalnym.

Nagroda przyznawana najlepszym gadżetom w swojej klasie, które deklasują konkurencję.

Tym symbolem oznaczamy produkty, które w trakcie testów okazały się po prostu idealne.

eprasa.pl 33c11c8cac

APPLE IPHONE 18 PRO

PRO ZNÓW COŚ ZNACZY

iPhone 18 Pro ma w tym roku niewdzięczne zadanie. Na tej samej scenie stoi iPhone Duo, który otwiera się, składa, kosztuje fortunę i już samą konstrukcją domaga się uwagi. Przy nim sześć mikroskopijnych listków mechanicznej przysłony ukrytych w aparacie 18 Pro brzmi niemal staroświecko. Jak coś, czym powinni ekscytować się ludzie noszący światłomierz na szyi.

A jednak to właśnie tutaj dzieje się coś ciekawszego.

Przez kilka ostatnich generacji słowo „Pro" przy iPhonie coraz częściej oznaczało po prostu najlepszą wersję telefonu Apple. Lepszy ekran, więcej aparatów, szybszy procesor, wyższa cena. iPhone 18 Pro przypomina, że profesjonalne narzędzie powinno dawać również kontrolę. Nie tylko zgadywać za użytkownika, ale czasem pozwolić mu samemu zdecydować.

Najlepszym przykładem jest główny aparat Fusion 48 MP. Jego przysłona może fizycznie zmieniać wartość pomiędzy *f*/1,48, *f*/1,8, *f*/2,8 i *f*/4,0. Automat nadal wykonuje większość pracy, więc fotografując psa, kolację czy dziecko biegnące po parku, nie trzeba przypominać sobie podstaw ekspozycji. Można jednak samemu sterować przysłoną, czasem migawki, balansem bieli i ostrością oraz korzystać z histogramu.

Sama zmienna przysłona nie jest rewolucją. Samsung eksperymentował z nią lata temu, a inni producenci robią to do dziś. Apple przyszło późno, ale wykorzystuje ją sensownie. Przy *f*/1,48 aparat wpuszcza więcej światła niż 17 Pro przy *f*/1,8. Nocą pozwala to użyć niższego ISO albo skrócić czas naświetlania. W bezpośrednich porównaniach 18 Pro fotografował tę samą ciemną scenę przy ISO 10 000, podczas gdy poprzednik potrzebował ISO 12 500. Różnicę widać przede wszystkim w czystszych cieniach i mniejszej ilości szumu.

f/4 daje z kolei większą głębię ostrości, więc większa część kadru pozostaje ostra. Przy *f*/1,48 dostajemy bardziej naturalne, optyczne rozmycie tła. Nadal mówimy o maleńkiej optyce smartfona, więc efekty bywają subtelne, ale właśnie o to chodzi: telefon daje wybór zamiast kolejnego efektu do włączenia.

Nie oznacza to końca fotografii obliczeniowej. Ultraszeroki i teleobiektyw nadal mają matryce 48 MP, a różnice względem 17 Pro są znacznie mniejsze. W typowym zdjęciu krajobrazu wykonanym za dnia można postawić oba telefony obok siebie i przez chwilę zastanawiać się, za co właściwie dopłacamy. Apple nadal ma też skłonność do zbyt mocnego rozjaśniania nocnych scen, a trudne światło z tyłu potrafi sprawić mu kłopot. Pixel 11 Pro pozostaje mocnym rywalem w fotografii obliczeniowej; iPhone odpowiada elastycznością całego systemu foto-wideo.

Jeszcze bardziej niż sama przysłona podobają mi się nowe narzędzia aparatu. Regulacja czasu migawki, balansu bieli czy histogram w standardowej aplikacji powinny pojawić się dawno temu. Można zejść nawet do jednej sekundy i świadomie rozmyć ruch, a przy *f*/4 uzyskać sześcioramienne gwiazdki wokół punktowych źródeł światła. Co ciekawsze, przy ręcznym czasie migawki aparat zapisuje pojedynczą klatkę zamiast typowego wieloklatkowego przetwarzania. Traci trochę zakresu dynamicznego, ale daje zdjęcie mniej „przemielone" przez algorytmy. To funkcje dla mniejszości użytkowników, ale właśnie dla niej powstał model z dopiskiem Pro.

Do tego dochodzi Reference Image, zapisujący przy zdjęciach z głównego aparatu zaszyfrowane dane pozwalające później zweryfikować ich

T3 Od 6299 PLN | www.apple.com/pl

SPECYFIKACJA

EKRAN 6,3" OLED Super Retina XDR, 2622×1206 px

CPU Apple A20 Pro

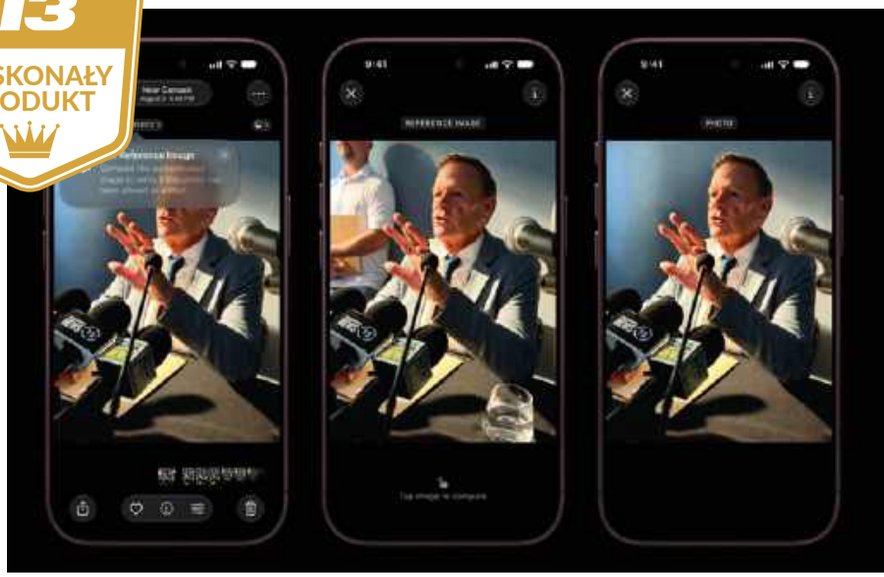
PAMIĘĆ 256 GB / 512 GB / 1 TB / 2 TB

WYMIARY 150 × 71,9 × 8,75 mm

WAGA 211 g

eprasa.pl 33c11c8cac

T3 DOSKONAŁY PRODUKT



> NAJBARDZIEJ WIDOWISKOWY IPHONE TEGO ROKU SKŁADA SIĘ NA PÓŁ. NAJBARDZIEJ DOPRACOWANY PO RAZ PIERWSZY OD DAWNA DAJE UŻYTKOWNIKOWI TROCHĘ WIĘCEJ DO POWIEDZENIA

autentyczność. Dziś działa dość topornie, ale przy rosnącej liczbie obrazów generowanych i przerabianych przez AI to jedna z ciekawszych nowości tej generacji.

Mniej romantyczna część modernizacji okazuje się równie istotna. A20 Pro jest piekielnie szybki, czego należało się spodziewać. Ważniejsza jest jednak zdolność utrzymywania tej wydajności. Apple około trzykrotnie powiększyło powierzchnię komory parowej, poprawiając odprowadzanie ciepła. Pod dużym obciążeniem telefon nadal potrafi się nagrzać, ale temperatura rozkłada się równomierniej, a ograniczanie wydajności pojawia się później. Gry pokroju *Control* przestają być wyłącznie demonstracją technologiczną uruchamianą na pięć minut.

Sporo zyskuje bateria. Mniejszy Pro bez problemu kończy intensywny dzień, a Pro Max potrafi wejść głęboko w drugi. To jedna z tych zmian, które trudno efektownie pokazać podczas konferencji, za to docenia się je dokładnie wtedy, kiedy o 22:30 nie trzeba szukać ładowarki.

Jest tylko pewien koszt tej kondycji. iPhone 18 Pro waży 211 g, a Pro Max aż 249 g. Ten ostatni zaczyna ocierać się o granicę, przy której określenie „telefon" brzmi bardziej jak opis funkcji niż gabarytów. Dodatkowe 16 gramów względem 17 Pro Max naprawdę czuć. Mniejszy Pro wydaje się dzięki temu coraz rozsądniejszą wersją – dostaje ten sam system aparatów i wydajność, a nie wymaga treningu przedramienia.

Z zewnątrz zmian jest mniej. Ekrany OLED 6,3 i 6,9 cala nadal oferują ProMotion do 120 Hz i jasność dochodzącą w plenerze do 3 000 nitów. Dynamic Island jest około 25 procent mniejsza dzięki przeniesieniu części Face ID pod ekran i może teraz obsługiwać równocześnie trzy Live Activities. To drobna zmiana, ale po kilku latach Apple wreszcie doprowadza ten element do sensownych proporcji.

Do tego dochodzi iOS 27 i nowa Siri AI, ale z perspektywy polskiego użytkownika na razie nie ma o czym mówić. Apple opóźniło jej premierę na iPhone'ach w Unii Europejskiej z powodu DMA i nie podało terminu udostępnienia. Jedna z głośniejszych programowych nowości pozostaje więc u nas obietnicą na przyszłość.

Pozostaje cena. iPhone 18 Pro zaczyna się w Polsce od 6 299 PLN za 256 GB. To bardzo dużo, dlatego właściciel 17 Pro nie musi nawet zaczynać negocjacji z portfelem. Konstrukcja jest niemal identyczna, aparaty poza głównym zmieniły się niewiele, a nawet przesiadka z 16 Pro nie jest oczywista, jeśli fotografia nie jest dla nas priorytetem. iPhone 18 Pro jest znakomitym telefonem, ale nie każda znakomita nowa generacja musi być dobrym upgradem z poprzedniej.

Najbardziej podoba mi się więc paradoks tej premiery. W roku składanego Duo najbardziej „pro" iPhone okazuje się tym najbardziej konwencjonalnym. Apple nie wymyśliło smartfona od początku. Wpuściło trochę więcej światła do obiektywu, pozwoliło samemu zdecydować, ile tego światła chcemy, dało procesorowi lepiej oddychać i wydłużyło czas między wizytami przy ładowarce.

Po osiemnastu generacjach to może nie być materiał na rewolucję. Jest za to materiał na bardzo dobry aparat, świetne narzędzie i jeden z najbardziej kompletnych klasycznych smartfonów na rynku.

WERDYKT

PLUSY Znakomity i bardziej elastyczny system aparatów. Prawdziwa zmienna przysłona i ręczne sterowanie. Świetna wydajność i chłodzenie. Bardzo dobra bateria. Mniejsza i bardziej użyteczna Dynamic Island.

MINUSY Wysoka cena. Niewielki sens przesiadki z 17 Pro. Przewaga aparatu nad poprzednikiem często jest subtelna. Brak Siri AI w Polsce.

NASZYM ZDANIEM iPhone 18 Pro ma mniej ochoty robić przedstawienie, a więcej pracować – i właśnie dzięki temu literki „Pro" pasują do niego lepiej niż od kilku generacji.

OCENA **91**

eprasa.pl 33c11c8cac

INSTA360 LUNA PRO

KAMERA BEZ CEREMONII

Gimbal ma pewien problem wizerunkowy – zwykle kupuje się go po obejrzeniu filmu, w którym ktoś płynnie przechodzi przez hotelowy korytarz, obiega fontannę albo robi perfekcyjny reveal kawy na stoliku. Potem przychodzi własny wyjazd, trzeba wyjąć telefon, zamontować go, wyważyć, połączyć, uruchomić aplikację i nagle okazuje się, że zwykłe wyciągnięcie smartfona z kieszeni ma ogromną przewagę strategiczną.

Insta360 Luna Pro próbuje wygrać właśnie w tym miejscu. Nie oferuje tylko stabilizowanego obrazu. Próbuje sprawić, żeby cały proces filmowania był wystarczająco szybki, by sprzęt naprawdę chciało się wyciągać.

Konstrukcyjnie to kieszonkowa kamera na trzyosiowym gimbalu, z 1-calowym sensorem i obiektywem Leica Summicron o ekwiwalencie 20 mm i jasności *f*/1,8. Nagrywa do 8K przy 30 kl./s i 4K przy 120 kl./s, obsługuje Dolby Vision oraz 10-bitowy I-Log. Brzmi poważnie, ale najciekawszy element znajduje się niżej. Dwucalowy ekran OLED można odpiąć od korpusu i nadal widzieć na nim podgląd z kamery oraz sterować nagrywaniem.

Drobiazg, dopóki nie zaczniemy nagrywać samych siebie.

Stawiasz Lunę na dołączonej, miniaturowej podstawce, zabierasz ekran ze sobą, odchodzisz kilka metrów i nadal widzisz kadr. Nie trzeba stawiać telefonu obok kamery, zaglądać z daleka, czy przypadkiem nie obcięliśmy sobie głowy, ani rozpoczynać kolejnego dubla tylko dlatego, że autofocus uznał roślinę za ciekawszą od człowieka. Tracking po wskazaniu osoby trzyma ją bardzo konsekwentnie, a gimbal potrafi prowadzić kadr podczas chodzenia, gestykulowania czy zwyczajnego kręcenia się przed obiektywem.

To jest przewaga, której nie da się dobrze sprzedać cyfrą na pudełku. Luna Pro zachowuje się trochę jak bardzo cierpliwy operator, któremu nie trzeba tłumaczyć drugi raz, kogo ma pilnować.

Ma to szczególny sens przy krótkich formach. Kamera nagrywa pionowo w natywnym 9:16 do 4K30, korzystając z nadpróbkowania z 6K. W praktyce oznacza to czysty materiał przygotowany od razu pod Reelsy czy TikToka, bez wycinania pionowego prostokąta ze środka poziomego kadru. Przy 60 kl./s trzeba zejść z rozdzielczością, więc nie wszystkie imponujące liczby ze specyfikacji obowiązują w każdej orientacji, ale trudno uznać to za poważne ograniczenie dla sprzętu ewidentnie projektowanego z myślą o social mediach.

Jakość wideo jest bardzo dobra. 1-calowa matryca daje więcej swobody niż typowa kamera sportowa, szczególnie gdy światła zaczyna brakować. PureVideo pomaga wieczorem, a obiektyw *f*/1,8 nie zmusza elektroniki do agresywnego ratowania obrazu od pierwszej ciemniejszej ulicy. Nie ma tu oczywiście magii – mały gimbal nie zastąpi dużej matrycy z jasnym szkłem, ale materiał zachowuje szczegóły i naturalność wystarczającą, by Luna nie wyglądała jak awaryjna kamera używana tylko dlatego, że była pod ręką.

8K ma sens przede wszystkim jako zapas szczegółu, nie jako format, w którym chciałbym nagrywać cały dzień. 4K jest rozsądniejsze, bo pliki są mniejsze, można korzystać z wyższych klatkaży, a obraz nadal wygląda bardzo dobrze. Przy długim nagrywaniu w najbardziej wymagających trybach obudowa się nagrzewa i możliwe jest przegrzanie. W testach ciągłe 8K potrafiło wyłączyć kamerę po ponad godzinie, choć przy normalnym, przerywanym nagrywaniu problem praktycznie znika.

Luna Pro potrafi również cyfrowo przybliżać obraz. Do 2× rezultat pozostaje przekonujący, później coraz wyraźniej widać cenę kadrowania

T3 2 209 PLN | www.insta360.com

SPECYFIKACJA

SENSOR 1 cal
OBIEKTYW Leica Summicron, 20 mm, *f*/1,8
WIDEO do 8K/30 kl./s, 4K/120 kl./s
EKRAN 2" OLED, odłączany
PAMIĘĆ 47 GB + microSD
BATERIA do 4 godz. pracy
WAGA 247 g

eprasa.pl 33c11c8cac

“

NAJLEPSZĄ FUNKCJĄ LUNY PRO NIE JEST 8K. JEST NIĄ FAKT, ŻE OD POMYSŁU DO NAGRANIA DZIELI KILKA SEKUND

z jednego sensora. I tutaj dochodzimy do najważniejszej różnicy wobec Luny Ultra. Pro ma tylko jedną kamerę, podczas gdy droższy model dodaje osobny teleobiektyw. Jeśli nagrywamy siebie, wnętrza, spacer po mieście czy jedzenie na stole, niewiele tracimy. Jeśli chcemy wyłuskać detal z drugiej strony ulicy albo uzyskać bardziej naturalną perspektywę portretową, cyfrowy zoom szybko przypomina, że optyki nie da się całkiem zastąpić algorytmem.

Samo sterowanie jest bardzo przemyślane. Oddzielny suwak zoomu oznacza, że joystick nadal może zajmować się ruchem gimbala, zamiast zmieniać funkcję po kolejnym dotknięciu ekranu. Obrócenie wyświetlacza budzi lub usypia urządzenie, a podstawowy zestaw ma mały statyw. Są też 47 GB pamięci wbudowanej i slot microSD, więc zapomniana karta nie kończy dnia zdjęciowego, zanim ten zdążył się zacząć.

Cztery mikrofony wystarczają do zwykłego vlogowania, a jeden z nich znajduje się w odłączanym ekranie. To ma dużo sensu, gdy kamera stoi dalej, a pilot trzymamy przy sobie. W trudniejszym otoczeniu warto przejść na zewnętrzny mikrofon, tym bardziej że Mic Air i Mic Pro łączą się bezpośrednio, bez adaptera wystającego z USB-C. Kamera obsługuje również zapis 32-bitowy, więc dźwięk potraktowano poważniej, niż sugeruje jej kieszonkowy wygląd.

Producent obiecuje do czterech godzin pracy, ale to wynik dla 1080p24 z wyłączonym ekranem i Wi-Fi. Przy 8K30 z aktywnym wyświetlaczem test skończył się po około 90 minutach. To nadal przyzwoicie, szczególnie że w typowym użytkowaniu nagrywa się krótkie klipy, a nie półtoragodzinny spektakl jednym ujęciem. Trzeba natomiast pamiętać, że odłączany ekran ma własną, znacznie mniejszą baterię i przy długiej pracy poza korpusem to on może pierwszy poprosić o prąd.

Cena pomaga Pro znaleźć własne miejsce. Standardowy zestaw kosztuje 2 299 PLN, podczas gdy Luna Ultra startuje od 3 179 PLN. To już coś więcej niż symboliczna oszczędność, szczególnie dla twórcy, który przez większość czasu nagrywa siebie, wnętrza albo szerokie ujęcia z podróży. Jeśli teleobiektyw miałby służyć kilka razy w miesiącu, prostsza wersja przestaje wyglądać jak zubożona Ultra, a staje się rozsądniej dobranym narzędziem.

DJI ma po swojej stronie doświadczenie kilku generacji serii Pocket, ale Insta360 weszło w tę kategorię bez kompleksów. Luna Pro nie sprawia wrażenia pierwszego podejścia firmy do nowego rodzaju produktu. Śledzenie działa pewnie, interfejs jest logiczny, obraz stoi na wysokim poziomie, a odłączany pilot jest jednym z tych pomysłów, po których człowiek zaczyna się zastanawiać, dlaczego konkurencja nie zrobiła tego wcześniej.

Najważniejsze jest jednak coś bardziej przyziemnego. Dobra kamera dla twórcy nie powinna wymagać od niego ceremonii przed każdym ujęciem. Powinna być gotowa wtedy, kiedy dzieje się coś wartego nagrania. Luna Pro skraca dystans między pomysłem a czerwonym przyciskiem do kilku sekund.

I właśnie dlatego ma szansę częściej opuszczać torbę niż wiele bardziej „profesjonalnych” zestawów.

WERDYKT

PLUSY Świetny odłączany ekran-pilot. Bardzo pewny tracking i stabilizacja. Wysoka jakość obrazu z 1-calowej matrycy. Natywne pionowe 4K. Dobre sterowanie, pamięć wewnętrzna i integracja z mikrofonami.

MINUSY Zoom powyżej 2× szybko traci jakość. Brak teleobiektywu ogranicza uniwersalność. 4K w pionie tylko do 30 kl./s. Przy długim nagrywaniu 8K potrafi się przegrzać. Nadal jest to sprzęt z segmentu premium.

NASZYM ZDANIEM Luna Pro robi najlepszą rzecz, jaką może zrobić kamera dla twórcy – skraca drogę między „to byłoby dobre ujęcie” a czerwonym punktem REC.

OCENA **86**

eprasa.pl 33c11c8cac

SONY ULT TOWER 5 I 7

SĄSIEDZI JUŻ WIEDZĄ

Istnieje pewna szczególna kategoria sprzętu audio, przy której pytanie „czy to gra głośno?" ma mniej więcej tyle sensu, co sprawdzanie, czy Porsche potrafi jechać szybciej niż 50 km/h. Oczywiście, że potrafi. Znacznie ciekawsze jest, co dzieje się po drodze.

Sony ULT Tower 5 i Tower 7 należą właśnie do tej kategorii. Są duże, czarne, świecą, mają przycisk ULT wielkości sugerującej, że jego wciśnięcie może uruchomić procedurę ewakuacji budynku, a ich projektanci wyraźnie nie należą do ludzi przekonanych, że bas powinien być dyskretnym elementem muzyki. Jednocześnie tegoroczna generacja wygląda dojrzalej od wielu klasycznych „party speakerów". Oświetlenie schowano wokół frontu, bryły są proste, a całość bardziej przypomina sprzęt nagłośnieniowy niż automat do gry w rytm muzyki.

Mniejszy ULT Tower 5 ma 53 cm wysokości i waży 12,7 kg. Słowo „przenośny" trzeba więc traktować z pewną swobodą. Cztery uchwyty pozwalają zabrać go z salonu na taras albo włożyć do bagażnika, ale raczej nie będzie kompanem spontanicznego spaceru nad Wisłę. Tower 7 waży już 22,8 kg i tutaj Sony przestaje udawać, że wystarczą ręce – pojawiają się kółka. Na równym chodniku rozwiązują sprawę, na schodach fizyka ponownie przejmuje władzę.

Oba modele można ustawić pionowo albo poziomo, choć deklarowana odporność IPX4 obowiązuje tylko w tej pierwszej pozycji. Deszcz podczas grilla nie powinien więc zakończyć imprezy, ale basenu lepiej nie traktować jako kolejnego miejsca instalacji.

Różnicę między 5 i 7 naprawdę słychać dopiero po uruchomieniu muzyki. Tower 5 jest konstrukcją dwudrożną z dużym wooferem i parą tweeterów. Tower 7 dostaje dodatkowe przetworniki średniotonowe, cztery głośniki wysokotonowe, w tym dwa skierowane do tyłu, oraz system 360° Party Sound. Na papierze to kilka pozycji specyfikacji. W praktyce Tower 7 po prostu lepiej pamięta, że pomiędzy basem a talerzami perkusji istnieje jeszcze całkiem sporo muzyki.

Tower 5 potrafi zrobić fenomenalne pierwsze wrażenie. 300 W mocy wystarcza, żeby przy 40–50% głośności przeciętny salon przestał domagać się czegokolwiek więcej. Elektronika, hip-hop, pop czy nowoczesny R&B natychmiast tłumaczą istnienie całej serii ULT. Bas nie tylko słychać. Czuć go w podłodze, meblach i, przy odpowiednio nierozsądnym ustawieniu głośności, zapewne w relacjach sąsiedzkich.

Sony daje cztery profile brzmienia. FLAT jest najspokojniejszy i najbardziej uniwersalny, ULT1 schodzi niżej i dodaje basowi masy, ULT2 stawia bardziej na energię i uderzenie, a LIVE poszerza przestrzeń. To nie są kosmetyczne presety. Charakter głośnika zmienia się wyraźnie i, paradoksalnie, najczęściej wracałem do FLAT. Tower 5 nadal ma wtedy potężny dół, ale wokale wychodzą przed niego, a gitara przestaje być czymś, co wydarza się gdzieś pomiędzy stopą perkusji a kolejnym pomrukiem. ULT-y najlepiej zostawić materiałowi, który wręcz prosi się o przesadę.

Granica możliwości Tower 5 pojawia się przy bardzo wysokim poziomie głośności.

T3 1 699 PLN (ULT Tower 5), 2 699 PLN (ULT Tower 7) | www.sony.pl

SPECYFIKACJA

SONY ULT TOWER 5

MOC 300 W
ŁĄCZNOŚĆ Bluetooth, LDAC, Multipoint, Auracast
CZAS PRACY do 20 godzin
ODPORNOŚĆ IPX4
WAGA 12,7 kg

SONY ULT TOWER 7

MOC 420 W
ŁĄCZNOŚĆ Bluetooth, LDAC, Multipoint, Auracast
CZAS PRACY do 30 godzin
ODPORNOŚĆ IPX4
WAGA 22,8 kg

eprasa.pl 33c11c8cac

Powyżej mniej więcej 70% muzyka robi się bardziej zbita, bas mniej chętnie ustępuje miejsca reszcie pasma, a instrumenty tracą separację. Tyle że jest w tym pewna przewrotność. Jeśli naprawdę potrzebujesz 80 czy 90% możliwości Tower 5, subtelność stereofonii prawdopodobnie nie jest pierwszym problemem wieczoru.

I właśnie tutaj Tower 7 pokazuje, za co dopłacamy. 420 W nie oznacza wyłącznie większej głośności. Osobna sekcja średniotonowa sprawia, że wokale są pełniejsze, gitary czy fortepian mają więcej własnego miejsca, a całość pozostaje uporządkowana tam, gdzie Tower 5 zaczyna już lekko walczyć sam ze sobą.

To nadal nie jest kolumna dla człowieka, który wieczorem nalewa kieliszek Barolo, gasi światło i analizuje pozycję drugich skrzypiec w nagraniu Mahlera. Tower 7 uwielbia duży, fizyczny bas i nie próbuje tego ukrywać. Ma jednak znacznie większy repertuar. Fleetwood Mac, rock, jazz czy soundtrack nie brzmią tutaj jak nieproszeni goście na imprezie EDM. Można przełączyć się na FLAT, lekko poprawić brzmienie 10-pasmowym korektorem w aplikacji Sound Connect i dostać zaskakująco kompetentny głośnik do zwyczajnego słuchania muzyki.

Dochodzi do tego 360° Party Sound. Tower 5 gra przede wszystkim przed siebie, Tower 7 dzięki tylnym tweeterom znacznie skuteczniej wypełnia przestrzeń. W salonie nie zawsze będzie to argument wart dopłaty, bo zazwyczaj wiadomo, gdzie znajduje się kanapa. W ogrodzie czy podczas imprezy różnica ma już dużo więcej sensu. Muzyka nie kończy się po przejściu za głośnik.

Cała reszta jest właściwie małym kombajnem imprezowym. Są Bluetooth z LDAC, Multipoint i Auracast, USB-A i USB-C, RCA, XLR, wejście mikrofonowe, karaoke, efekty DJ-skie, sterowanie światłem i Party Chain. Aplikacja *Sound Connect* pozwala dobrać korekcję i zrobić z telefonu coś w rodzaju zabawkowej konsolety DJ-skiej. Można się z tego śmiać aż do momentu, w którym ktoś naprawdę odpala karaoke. Potem ironia zwykle przegrywa.

Tower 5 i 7 mogą też pracować razem przez Auracast, synchronizując muzykę i oświetlenie. Trudno powiedzieć, ilu ludzi kupi oba jednocześnie, ale przy nagłaśnianiu większego ogrodu możliwość dokładania kolejnych kolumn ma więcej sensu niż mnożenie watów w jednym, monstrualnym pudle.

Wbudowane akumulatory pozwalają rzeczywiście zabrać oba modele poza dom. Tower 5 oferuje do 20 godzin pracy, Tower 7 do 30. Światła, wysoka głośność i tryby ULT oczywiście te liczby zmniejszą, ale nadal częściej zastanawiałem się, kiedy ostatnio ładowałem głośnik, niż pilnowałem baterii podczas wieczoru.

Paradoks całej serii polega na tym, że najmniej interesujące okazuje się to, czym Sony reklamuje ją najgłośniej. Tak, bas jest ogromny. Tak, ULT2 potrafi sprawić, że stopę perkusji czuje się bardziej mostkiem niż uszami. Znacznie ważniejsze jest jednak to, że pod tą warstwą efektowności znajduje się całkiem porządny sprzęt audio.

Tower 5 wygrywa stosunkiem gabarytów do możliwości. Jest jeszcze na tyle poręczny, żeby regularnie go przenosić, a jednocześnie gra absurdalnie potężnie jak na swoją wielkość. Tower 7 jest cięższy, droższy i mniej spontaniczny, ale wyraźnie dojrzalszy brzmieniowo. Gdybym miał wybrać jeden model do domu, ogrodu i okazjonalnego robienia rzeczy, za które następnego ranka przeprasza się sąsiadów, wybrałbym właśnie jego.

Bo najlepsze w ULT Tower 7 nie jest to, że potrafi zrobić więcej hałasu od Tower 5. Najlepsze jest to, że kiedy przestajemy robić hałas, nadal zostaje nam bardzo dobry głośnik.

WERDYKT

PLUSY Potężny, fizyczny bas bez konieczności rezygnowania z FLAT. Bardzo wysoka głośność i duża dynamika. Tower 7 brzmi pełniej i znacznie lepiej radzi sobie ze średnicą. Bogaty zestaw wejść i funkcji imprezowych. Długi czas pracy na akumulatorze. Party Chain i Auracast. Oświetlenie można po prostu wyłączyć.

MINUSY Tower 7 jest mobilny głównie dopóki podłoże jest płaskie. Tower 5 przy bardzo wysokiej głośności traci uporządkowanie. IPX4 tylko przy ustawieniu pionowym. Brak zgodności Party Chain ze starszym systemem Party Connect. Presety ULT łatwo przedawkować.

NASZYM ZDANIEM Tower 5 rozkręca imprezę, Tower 7 robi to samo, ale jako jedyny następnego dnia potrafi jeszcze usiąść z tobą przy kawie i normalnie puścić płytę.

OCENA **85**

eprasa.pl 33c11c8cac

DREAME AIR AQUACYCLE PRO

MNIEJ CIĘŻARU, WIĘCEJ ROBOTY

Odkurzacze pionowe miały uwolnić nas od kabla, ciężkiej skrzynki i obijania nią narożników. Potem same zaczęły rosnąć. Większe silniki, akumulatory, pojemniki, ekrany i kolejne głowice sprawiły, że część z nich zaczęła przypominać hantle z rurą. Bezprzewodowe, owszem, ale nadgarstek nie zawsze dostał tę wiadomość.

Dreame Air AquaCycle Pro idzie w przeciwnym kierunku. Najważniejsza liczba w jego specyfikacji nie kończy się skrótem AW: korpus waży mniej niż 0,9 kg.

Air AquaCycle Pro należy do nowej szkoły smukłych odkurzaczy PenStyle. Zamiast dużego zespołu silnika umieszczonego pod dłonią dostajemy cienką konstrukcję z ergonomicznym uchwytem, głowicą obracającą się o 180 stopni i możliwością pracy niemal na płasko. W najniższym położeniu potrzebuje tylko 6,5 cm przestrzeni.

Dreame dorzuca też rurę zginaną pod kątem 90 stopni. Zamiast wykonywać przed kanapą ukłon godny audiencji u króla, łamiesz odkurzacz mniej więcej w połowie i wsuwasz głowicę pod mebel. Jeśli kiedykolwiek próbowałeś dostać się pionowym odkurzaczem pod niskie łóżko, plecy zapewne rozumieją sens tego rozwiązania lepiej niż jakikolwiek diagram.

Lekkość ma jednak swoją cenę. Silnik rozpędza się do 125 000 obr./min i generuje 100 AW mocy ssania oraz 20 000 Pa podciśnienia. To sensowne wartości dla ultralekkiej konstrukcji, ale dalekie od brutalnej siły najmocniejszych modeli Dreame. Air nie jest więc sprzętem dla kogoś, kto w sobotę rano chce za jednym zamachem rozprawić się ze 140-metrowym domem, dwoma dywanami, sierścią owczarka i wnętrzem samochodu.

Znacznie lepiej pasuje do współczesnego modelu sprzątania: piach w przedpokoju, okruszki pod stołem, coś rozsypanego w kuchni, szybkie odświeżenie podłogi. Bierzesz sprzęt ze stacji, robisz swoje i odkładasz go z powrotem.

Akumulator składający się z sześciu ogniw po 2500 mAh zapewnia maksymalnie około 40 minut działania, ale ta liczba wymaga dopowiedzenia. Z główną szczotką Air TangleCut producent deklaruje 35 minut w Eco, 20 minut w trybie średnim i 10 minut w Turbo. Moduł AquaCycle 2.0 może pracować około pół godziny. Te 10 minut Turbo mówi o charakterze odkurzacza więcej niż efektowne 125 tysięcy obrotów silnika – Air lubi krótkie akcje bardziej niż wielkie kampanie wojenne.

Największą sztuczką pozostaje AquaCycle 2.0. Zamiast nakładki z wilgotną szmatką dostajemy aktywną głowicę, która podaje czystą wodę, wykorzystuje obracający się wałek i zbiera zabrudzoną ciecz. Zbiorniki są rozdzielone – 400 ml przypada na czystą wodę, 320 ml na brudną. Do tego dochodzi separacja zanieczyszczeń stałych i płynnych, która ma ograniczać aromat mokrego pojemnika – temat, którego producenci zwykle nie eksponują na zdjęciach sterylnie białych salonów.

Po zmianie głowicy Air wraca do sprawdzonej roli zwykłego odkurzacza. TangleCut Multi-Surface pracuje na podłogach twardych i dywanach, a 194 zęby oraz napędzane ostrza przecinają włosy nawijające się na wałek. Przy długich włosach albo zwierzętach to znacznie bardziej użyteczne niż kolejny tryb pracy, którego nazwy po tygodniu nikt nie pamięta.

Korpus ważący mniej niż 0,9 kg to fundament całej koncepcji Air AquaCycle Pro – sprzęt ma być równie łatwy do chwycenia, co zwykła miotła.

SPECYFIKACJA

MOC SSANIA 100 AW / 20 000 Pa

SILNIK 320 W, 125 000 obr./min

CZAS PRACY do 40 min

POJEMNIK NA KURZ 0,2 l

WAGA <0,9 kg

T3 1 799 PLN | www.dreame-polska.pl

eprasa.pl 33c11c8cac

“

ODKURZACZ, MOP, ŁAMANA RURA I STACJA CZYSZCZĄCA – WSZYSTKO WOKÓŁ KORPUSU WAŻĄCEGO MNIEJ NIŻ KILOGRAM

Jest też oświetlenie CelesTect o kącie 140 stopni, mające uwidaczniać drobiny kurzu nawet 45 cm przed szczotką. Podświetlanie podłogi było kiedyś efektownym dodatkiem, dziś coraz częściej okazuje się irytująco skutecznym sposobem na udowodnienie, że pięć minut wcześniej wcale nie posprzątaliśmy tak dokładnie, jak sądziliśmy.

Mniej efektowny jest pojemnik na kurz. Ma zaledwie 0,2 l. Tutaj dieta odchudzająca Dreame przestaje być abstrakcją i oznacza częstsze wizyty przy koszu, szczególnie w większym mieszkaniu albo domu ze zwierzęciem. Opróżnianie odbywa się jednym przyciskiem, ale fizyki nie da się oszukać – jeśli chcesz naprawdę smukły odkurzacz, gdzieś trzeba zabrać objętość.

System filtracji zatrzymuje według producenta 99,99% cząstek od 0,3 µm, a zestaw uzupełniają końcówki do delikatnych powierzchni i zbierania sierści. Najciekawszym dodatkiem pozostaje jednak stacja.

Nie opróżnia ona automatycznie pojemnika z kurzem, za to zajmuje się częścią mopującą. Po odstawieniu urządzenia przepłukuje wałek AquaCycle, a następnie suszy go przez 30 minut powietrzem o temperaturze 70˚C. Jednocześnie ładuje odkurzacz i przechowuje akcesoria.

To ważniejsze, niż brzmi. Wilgotny wałek pozostawiony po sprzątaniu sam sobie szybko zaczyna żyć własnym życiem zapachowym. Automatyczne mycie i suszenie usuwa jedną z najbardziej niewdzięcznych czynności związanych z odkurzaczami myjącymi. Brudną wodę nadal trzeba wylać, ale odpada szczotkowanie rolki nad zlewem.

Przy cenie około 1800 PLN Air AquaCycle Pro trafia jednak w bardzo zatłoczony fragment rynku. Za podobne pieniądze można znaleźć modele mocniejsze, z większymi zbiornikami i dłuższym czasem pracy. Nawet we własnym katalogu Dreame zaczyna niebezpiecznie zbliżać się do sprzętów, które pod względem czystej wydajności biją go bez większego wysiłku.

Tyle że ocenianie Air AquaCycle Pro wyłącznie przez liczbę watów za złotówkę mija się z jego ideą. Tutaj płaci się także za to, czego nie ma: dużego korpusu, ciężkiego akumulatora tuż przy dłoni i konieczności wybierania między lekkim odkurzaczem a rozbudowanym systemem mopującym.

Konkurencyjny Dyson PencilVac jeszcze mocniej stawia na odchudzanie, ale skupia się głównie na odkurzaniu twardych powierzchni. Dreame odpowiada większą wszechstronnością. Chce zachować smukłą formę, a jednocześnie obsłużyć dywan, zebrać sierść, umyć podłogę, wysuszyć własny wałek i wślizgnąć się pod kanapę.

AquaCycle 2.0 korzysta z oddzielnych zbiorników na czystą i brudną wodę, a po pracy stacja sama płucze wałek i suszy go przez 30 minut powietrzem o temperaturze 70°C.

WERDYKT

PLUSY Bardzo niska masa. AquaCycle 2.0 z osobnymi zbiornikami. Mycie i suszenie wałka w stacji. Zginana rura. TangleCut. Duża wszechstronność.

MINUSY Tylko 0,2 l na kurz. 10 minut pracy w Turbo. Umiarkowane 100 AW. Wysoka cena na tle mocniejszych modeli.

NASZYM ZDANIEM Air AquaCycle Pro nie wygra konkursu na największe muskuły, ale może przekonać, że przy domowych porządkach znacznie częściej przydaje się zwinność niż kulturystyczna sylwetka.

OCENA **84**

eprasa.pl 33c11c8cac

INSTA360 X6

NAJPIERW NAGRAJ, POTEM ZDECYDUJ

Każda kamera wymaga od autora jednej decyzji podjętej za wcześnie: gdzie skierować obiektyw. Na rowerze, motocyklu albo w środku wydarzenia często okazuje się po chwili, że najlepsze rzeczy działy się pół metra obok kadru. Kamera 360 stopni od lat obiecuje rozwiązanie tego problemu. Naciskasz nagrywanie, łapiesz wszystko, a o ujęciu myślisz później. Tyle że przez długi czas ta wolność miała swoją cenę – materiał wyglądał dobrze jako efektowna ciekawostka w social mediach, gorzej jako coś, co chciałoby się wstawić obok obrazu z porządnej kamery.

Insta360 X6 przesuwa tę granicę wystarczająco daleko, by zmienić sposób myślenia o całej kategorii.

Najważniejsza zmiana siedzi po obu stronach obudowy. Dwa nowe, kwadratowe sensory Sony mają rozmiar 1/1,1 cala, czyli są większe niż w X5, a to właśnie 360-tki szczególnie boleśnie odczuwały niedobór światła. Obraz z dwóch ultraszerokich obiektywów trzeba przecież zarejestrować, zszyć, wyprostować i często jeszcze mocno wykadrować. Każdy brak szczegółu zostaje wtedy bezlitośnie powiększony.

X6 nagrywa sferyczne wideo w 8K przy 50 kl./s i tutaj warto zdjąć z tej liczby odrobinę marketingowego połysku. Osiem tysięcy pikseli rozciąga się po całej kuli, więc po wybraniu zwykłego kadru nie dostajemy jakości znanej z klasycznej kamery 8K. Dostajemy za to materiał zauważalnie czystszy, ostrzejszy i bardziej odporny na kadrowanie niż wcześniej. Największa różnica wychodzi wieczorem. PureVideo i większe sensory nie zamieniają nocy w dzień, ale światła uliczne przestają tonąć w papce, cienie zachowują więcej informacji, a szum nie pożera drobnych detali przy pierwszej próbie zbliżenia obrazu.

To właśnie tutaj X6 zaczyna przestawać być kamerą „do 360". Jej najważniejszą cechą nie jest możliwość pokazania widzowi całej sfery, bo większość materiału i tak skończy jako zwykłe 16:9 albo pionowe 9:16. Najcenniejsze jest to, że operator nie musi podczas nagrania zachowywać się jak operator. Może przypiąć kamerę do motocykla, wysunąć ją na niewidzialnym kijku i dopiero później zdecydować, kto był bohaterem sceny.

InstaFrame 2.0 skraca drogę między rejestracją a gotowym filmem. Kamera potrafi jednocześnie zapisać płaski materiał 4K i jego kopię 360 w 8K, śledzić człowieka lub obiekt i wykonywać wirtualne ruchy kamery. Można więc dostać gotowy klip bez siedzenia nad klatkami kluczowymi, a jeśli automat źle odczyta sytuację, wrócić do pełnej sfery i zrobić wszystko samemu. To rozsądny kompromis między największą zaletą 360 a jej największą wadą – nagrywasz bez stresu, ale rachunek za tę swobodę zwykle przychodzi podczas montażu.

Narzędzia AI próbują ten rachunek obniżyć. Kamera może przygotowywać propozycje montażu podczas ładowania, aplikacja pomaga z wyborem fragmentów i kadrowaniem. Nie liczyłbym jednak, że sztuczna inteligencja wręczy nam gotowy film. Automaty są dobrym punktem wyjścia po dniu, z którego przywozimy dziesiątki minut materiału. Nadal jednak człowiek zwykle wie lepiej, czy ważniejszy był skok do basenu, czy mina osoby stojącej obok.

Na szczęście ręczna praca z materiałem Insta360 pozostaje jedną z najmocniejszych stron systemu. Aplikacja mobilna ma mnóstwo efektów i szablonów, Studio na kom-

T3 3 149 PLN | www.insta360.com

SPECYFIKACJA

SENSORY
2× 1/1,1 cala

WIDEO
360° do 8K/50 kl./s

WIDEO PŁASKIE
do 5K/60 kl./s lub 4K/120 kl./s

PAMIĘĆ
47 GB + microSD

BATERIA 2 600 mAh

WODOSZCZELNOŚĆ
do 20 m

WAGA 196 g

eprasa.pl 33c11c8cac

puterze daje więcej kontroli, a śledzenie i ustawianie kierunku patrzenia po paru próbach przestaje przypominać obsługę specjalistycznego formatu. Jednocześnie mnogość funkcji zaczyna ciążyć interfejsowi. X6 potrafi tyle, że znalezienie właściwego trybu nie zawsze jest szybkie.

Sprzętowo X6 dojrzała. Obudowa jest krótsza i szersza niż w X5, waży 196 gramów i dobrze leży w dłoni. Ekran OLED ma 2,32 cala i jest czytelny w słońcu. Kamera wytrzymuje zanurzenie do 20 metrów bez dodatkowej obudowy, a wystające soczewki można samodzielnie wymienić, co przy sprzęcie projektowanym do jazdy kilka centymetrów od gałęzi, kamieni i asfaltu ma większe znaczenie niż kolejny filtr cyfrowy.

Mniej przekonują mnie dotykowe pola, które zastąpiły część klasycznych przycisków. Insta360 zostawiło fizyczne sterowanie z boku, więc tragedii nie ma, ale kamera sportowa jest jednym z ostatnich urządzeń, przy których możliwość trafienia palcem w prawdziwy przycisk bez patrzenia wciąż jest zaletą, a nie sentymentem.

X6 może także działać jak klasyczna kamera akcji. Tryb Flat nagrywa do 5K60 lub 4K120, jest świetna stabilizacja FlowState i blokada horyzontu. Obraz wygląda bardzo dobrze, lecz tu widać granicę pomysłu „trzy kamery w jednej". Jeśli całe życie nagrywamy wyłącznie prosty, szeroki kadr z przodu, wyspecjalizowana kamera sportowa może być tańsza i prostsza. Podobnie dobry gimbal wygra w klasycznym vlogu. Przewaga X6 zaczyna się wtedy, gdy jednego dnia potrzebujemy kilku z tych rzeczy i nie chcemy wcześniej decydować, którą kamerę zabrać.

Do bardziej świadomego filmowania dochodzi zapis 10-bitowy I-Log, Dolby Vision i zdjęcia 360 o rozdzielczości 120 MP. Są wreszcie 47 GB pamięci wewnętrznej obok karty microSD. To niewiele wobec plików 8K, ale wystarczy, by zapomniana karta nie zakończyła nagrania przed startem. Duże pliki pozostają częścią charakteru tego sprzętu: idea „nagraj wszystko" w naturalny sposób produkuje dużo danych, z których później wykorzystuje się niewielki fragment.

Bateria 2 600 mAh jest znacznie ciekawszą zmianą. Producent mówi o 140 minutach nagrywania 8K30 i niezależne testy zbliżają się do tej wartości. Szybkie ładowanie do 80% trwa około 24–25 minut. X6 potrafi mocno się rozgrzać, a przy wysokich rozdzielczościach i klatkażach w statycznych testach zdarza się przegrzewanie, ale podczas ruchu przepływ powietrza mocno ogranicza problem.

Zostaje cena. 3 149 PLN za Standard Bundle stawia X6 wyraźnie powyżej wielu bardzo dobrych kamer akcji, a także ponad starszym X5, który nadal oferuje większość rzeczy potrzebnych przeciętnemu użytkownikowi. To ważne, bo X6 nie jest rewolucją w jakości obrazu. Jest raczej momentem, w którym kolejne ulepszenia – większe sensory, lepsza noc, szybsze 8K, dłuższa bateria, pamięć wewnętrzna i dojrzalsze oprogramowanie – zaczynają składać się na coś większego niż lista zmian generacyjnych.

Najciekawsze w X6 nie jest to, że nagrywa wszystko dookoła. Tak robiły jej poprzedniczki. Różnica polega na tym, że coraz rzadziej trzeba później przepraszać za jakość tego obrazu. Można wyciągnąć kamerę wtedy, gdy sytuacja rozwija się zbyt szybko na wybieranie obiektywu, kierunku i kompozycji, a decyzje artystyczne zostawić sobie na wieczór.

To nadal nie jest najprostszy sposób filmowania. Pozwala za to najpierw przeżyć moment, a dopiero potem zdecydować, jak chcemy go pokazać.

WERDYKT

PLUSY Najlepsza jak dotąd jakość obrazu w serii X. Duży postęp w słabym świetle. Ogromna swoboda kadrowania i bardzo dobre oprogramowanie. Świetna bateria, pamięć wewnętrzna i wymienne obiektywy. InstaFrame 2.0 naprawdę rozszerza zastosowania kamery.

MINUSY Bardzo wysoka cena. Dotykowe sterowanie gorsze od fizycznych przycisków. Materiał 360 szybko pożera pamięć i wymaga montażu. Dedykowana kamera akcji lub gimbal nadal będą lepsze w jednej konkretnej roli. Przy wymagającym nagrywaniu potrafi się mocno nagrzewać.

NASZYM ZDANIEM X6 nadal rejestruje wszystko dookoła – nowość polega na tym, że po raz pierwszy tak często chce się z tego wszystkiego naprawdę skorzystać.

OCENA **88**

eprasa.pl 33c11c8cac

FIIO DM15 R2R

DISCMAN WRÓCIŁ JAKO AUDIOFIL

1 299 PLN | www.mp3store.pl

Płyta CD miała umrzeć przynajmniej trzy razy. Najpierw zabiły ją pliki MP3, potem streaming, a na końcu winyl, który wrócił z taką pewnością siebie, jakby nigdy nie wyszedł z pokoju. Tymczasem FiiO DM15 R2R bierze Discmana – urządzenie, które w latach 90. potrafiło przeskoczyć utwór przy bardziej zdecydowanym kroku – i próbuje odpowiedzieć na pytanie, jak wyglądałby dziś, gdyby nikt nie wymyślił Apple Music.

Wygląda świetnie. Aluminiowa obudowa, przeszklona pokrywa i obracająca się pod nią płyta robią więcej dla nostalgii niż dowolny filtr na Instagramie, ale całość nie sprawia wrażenia zabawki retro. DM15 waży 471,5 g i jest raczej sprzętem „do torby" niż „do kieszeni". Przenośność ma więc trochę inny charakter niż dawniej: można go zabrać ze sobą, tylko niekoniecznie chce się z nim biegać na autobus. Ma też swoje ergonomiczne dziwactwa. 0,96-calowy ekran jest mały, przyciski jeszcze mniejsze, a magnetyczną pokrywę najłatwiej otwiera się paznokciem. Pilot szybko przestaje więc wyglądać jak zbędny dodatek.

FiiO nie odgrzało jednak samej nostalgii. DM15 jest również USB DAC-iem, może pracować jako transport CD, wysyłać sygnał optycznie lub koaksjalnie, ma wyjścia 3,5 i 4,4 mm, Bluetooth 5.4 z aptX HD i aptX Adaptive, a nawet potrafi zgrywać płyty na pamięć USB. Brakuje LDAC, ale lista możliwości nadal bardziej przypomina współczesny kombajn audio niż Discmana. Mechanizm czyta nie tylko zwykłe Audio CD, lecz także HDCD, warstwę CD płyt SACD oraz CD-R/RW z plikami FLAC, WAV, WMA i MP3, a jako USB DAC DM15 obsługuje PCM do 384 kHz/32 bitów i DSD256. W trybie biurkowym urządzenie omija akumulator i korzysta bezpośrednio z zasilania USB, a przy okazji rozwija pełną moc – do 1 150 mW na kanał z wyjścia zbalansowanego przy 32 omach. To już nie jest sprzęt skazany na proste słuchawki douszne.

Najważniejszy jest jednak autorski, 24-bitowy DAC R2R zbudowany ze 192 precyzyjnych rezystorów. I tutaj DM15 nabiera własnego charakteru. Brzmienie jest gęste, lekko ciepłe i płynne. Wokale mają masę, średnica przyjemną organiczność, a góra pozostaje łagodna nawet przy dłuższym słuchaniu. Bas nie atakuje konturem – jest raczej okrągły, sprężysty i mięsisty. Nie każdemu się to spodoba. Jeśli szukamy chirurgicznej przejrzystości, maksymalnie twardej kontroli dołu i góry wyciągającej z nagrania każdą drobinę, są DAC-i, które robią to lepiej. DM15 zamiast lupy podaje muzykę.

To ważne, bo jego największą zaletą okazuje się nie sam powrót CD, lecz sposób, w jaki FiiO połączyło stare z nowym bez robienia z produktu żartu. Można podłączyć przewodowe słuchawki i korzystać z całego uroku R2R, można wysłać płytę przez Bluetooth do bezprzewodowych nauszników, a wieczorem postawić DM15 obok wzmacniacza i potraktować go jak normalny odtwarzacz. Ochrona ESP pomaga przy słuchaniu w ruchu, choć około siedmiu godzin pracy z CD przypomina, że fizyczny nośnik nadal pobiera swój podatek od romantyzmu.

Za 1 300 PLN DM15 R2R nie jest tanią podróżą sentymentalną. Zwykły przenośny odtwarzacz CD można kupić za ułamek tej kwoty, a telefon z dobrym donglem będzie bardziej użyteczny prawie zawsze. Tyle że praktyczność nigdy nie była jedynym powodem, dla którego lubimy muzykę na fizycznych nośnikach. FiiO stworzyło urządzenie trochę absurdalne, bardzo świadome tego absurdu i zaskakująco sensowne, kiedy zaczyna się go używać. Discman wrócił – tylko zamiast ortalionu założył dziś audiofilski garnitur.

SPECYFIKACJA

DAC autorski 24-bit R2R

USB DAC PCM 384 kHz/32 bit, DSD256

MOC do 2× 1,15 W / 32 Ω

BLUETOOTH 5.4, aptX HD, aptX Adaptive

WAGA 471,5 g

WERDYKT

PLUSY Świetne, charakterne brzmienie R2R. Znakomite wykonanie i wygląd. Ogromna funkcjonalność. Mocne wyjście zbalansowane.

MINUSY Mały ekran i drobne przyciski. Tylko około 7 godzin z CD. Brak LDAC. Bardziej przenośny niż kieszonkowy.

NASZYM ZDANIEM Discman wrócił z emerytury i zamiast wspominać lata 90., postanowił pokazać im, czego wtedy jeszcze nie potrafiły.

OCENA **87**

eprasa.pl 33c11c8cac

OPPO RENO16 F 5G

ZOOM NA WŁAŚCIWE PRIORYTETY

T3 2 499 PLN | www.oppo.com

Rynek smartfonów za około 2 500 PLN przypomina dziś restaurację z czternastostronicowym menu: wszystko już gdzieś widzieliśmy, każdy obiecuje „flagowe doświadczenie", a po pięciu minutach porównywania człowiek ma ochotę zamówić po prostu to samo co ostatnio. OPPO Reno16 F 5G próbuje wyrwać się z tej rutyny w rozsądny sposób. Nie ściga się na rekordy procesora i nie udaje, że odkryło AMOLED-a na nowo. Zamiast tego inwestuje w rzeczy, które naprawdę da się zauważyć: wykonanie, baterię i przede wszystkim aparat.

Telefon wygląda drożej, niż kosztuje. Płaska konstrukcja, cienkie ramki i schludna wyspa aparatów nie próbują krzyczeć „patrzcie na mnie", choć biały wariant ma w sobie odrobinę kosmicznej ekstrawagancji. Do tego dochodzi wysoka odporność na wodę i kurz, więc Reno16 F 5G lepiej zniesie codzienne życie niż niejeden delikatny „premium".

Z przodu mamy 6,57-calowy AMOLED 120 Hz. Brzmi znajomo, bo dziś w tej klasie trudno już zachwycić samą specyfikacją, ale w praktyce ekran robi to, co powinien: jest jasny, płynny, kontrastowy i dobrze wygląda zarówno przy filmach, jak i zwykłym scrollowaniu. Głośniki stereo są poprawne, choć tryb 300% głośności bardziej imponuje na papierze niż uszom – przy maksymalnym poziomie jakość wyraźnie siada.

Najciekawiej robi się po odwróceniu telefonu. Reno16 F 5G ma 50-megapikselowy aparat główny z OIS, 8 MP ultraszeroki kąt oraz 50 MP teleobiektyw z OIS i zoomem 3,5×. I właśnie ten ostatni jest największym argumentem za tym modelem. Zamiast kolejnego bezużytecznego makro dostajemy aparat, z którego naprawdę chce się korzystać: do portretów, detali, architektury czy zdjęć z większej odległości. Główna kamera też wypada dobrze – zdjęcia są szczegółowe, kolory atrakcyjne, a nocą telefon nadal potrafi uratować sporo detali. Wyraźnie odstaje za to ultraszeroki kąt, który przy gorszym świetle szybko mięknie.

Kompromisu trzeba szukać w wydajności. Dimensity 7300-Energy i 8 GB RAM-u wystarczają do codziennego użytkowania: aplikacji, przeglądarki i lekkich gier, ale nie jest to sprzęt dla kogoś, kto traktuje telefon jak przenośną konsolę. Cięższe tytuły wymagają zejścia z ustawień, a benchmarki pokazują jasno, że OPPO postawiło tu bardziej na efektywność niż surową moc. I chyba słusznie – telefon działa płynnie tam, gdzie większość ludzi faktycznie go używa.

ColorOS 16 jest szybki, rozbudowany i daje sporo możliwości personalizacji, ale producent wciąż lubi dorzucić za dużo gotowych aplikacji. Pierwsze uruchomienie przypomina więc czasem sprzątanie nowego mieszkania po poprzednim lokatorze: niby wszystko działa, ale najpierw trzeba usunąć kilka rzeczy, których nigdy nie zamawialiśmy.

Dużą część charakteru Reno16 F 5G buduje bateria 6 500 mAh. To telefon, który bez nerwowego zerkania na procenty potrafi myśleć o drugim dniu pracy. Ładowanie 45 W nie robi już jednak wielkiego wrażenia, a brak ładowania bezprzewodowego pokazuje, gdzie jeszcze oszczędzano.

I właśnie dlatego Reno16 F 5G jest ciekawy. Nie próbuje być najlepszy we wszystkim, bo takie telefony zwykle kończą jako przeciętne we wszystkim. OPPO wybrało swoje bitwy: świetny ekran, dobra bateria i prawdziwy teleobiektyw zamiast procesora do chwalenia się w benchmarkach. Jeśli grasz dużo, znajdziesz lepsze opcje. Jeśli jednak smartfon służy ci głównie do zdjęć, komunikacji, oglądania i normalnego życia z dala od ładowarki, ten zestaw kompromisów ma sporo sensu.

SPECYFIKACJA

EKRAN 6,57" AMOLED, 2372×1080 px, 120 Hz, do 1 400 nitów

CPU MediaTek Dimensity 7300-Energy

PAMIĘĆ 8 GB RAM / 256 GB UFS 3.1, microSD

ODPORNOŚĆ IP69

WERDYKT

PLUSY Bardzo dobry AMOLED 120 Hz. Użyteczny teleobiektyw 3,5× z OIS. Długa praca na baterii. Dobre wykonanie i wysoka odporność. MicroSD i eSIM.

MINUSY Przeciętna wydajność w ciężkich grach. Słaby aparat ultraszerokokątny. Tylko 45 W i brak ładowania bezprzewodowego.

NASZYM ZDANIEM Reno16 F 5G nie dostał najmocniejszego silnika na parkingu, ale jako jeden z nielicznych pamiętał, że smartfonem częściej robimy zdjęcia niż mierzymy AnTuTu.

OCENA 83

eprasa.pl 33c11c8cac

LELO F2S DOUBLE SONIC

ALGORYTM PRZYJEMNOŚCI

T3 1 189 PLN | www.lelo.com

Świat technologii od lat próbuje nam wmówić, że wszystko będzie lepsze, jeśli dodamy do tego aplikację. Szczoteczka, ekspres, pierścień, kuweta dla kota. Pytanie nie brzmi więc „czy", ale „kiedy" sztuczna inteligencja trafi również do masturbatora. Odpowiedź: już trafiła.

LELO F2S Double Sonic wygląda bardziej jak prototyp Apple niż produkt kupowany zwykle z opcją dyskretnej przesyłki. Szwedzka marka od dawna próbuje wyrwać sex-tech z klimatu „schowaj szybko do szuflady", stawiając na aluminium, ABS, miękki silikon i wzornictwo klasy premium.

Double Sonic rozwija wcześniejszego F2S, ale nie przez dopisanie „Pro Max" na pudełku. Ma 140 mm długości, 82 mm średnicy i waży 360 g, a po obu stronach silikonowego rękawa pracują stymulatory soniczne o częstotliwości 103 Hz. Tworzą fale obejmujące większy obszar. To najważniejsza zmiana sprzętowa.

Do wyboru jest osiem trybów bez telefonu i pięć kolejnych w aplikacji, a intensywność regulujemy na 16 poziomach. SmoothRise dba o płynne przejścia między nimi – detal, który w specyfikacji brzmi banalnie, dopóki nie pomyślimy, w jakim momencie gwałtowny skok mocy byłby szczególnie niepożądany.

Najciekawszy jest jednak Humanize. Ludzie nie zachowują się jak metronom, więc tryb celowo wprowadza drobne odchylenia tempa i intensywności. Technologiczna precyzja służy tu do zasymulowania niedoskonałości. Steve Jobs zapewne nazwałby to amazing.

AI jest mniej efektowne, ale przynajmniej ma konkretne zadanie. Czujnik ruchu wykrywa tempo użytkownika i dostosowuje do niego intensywność pracy. Nie jest to algorytm, który wie, czego chcesz, zanim sam zdążysz się zorientować, ale na tle dzisiejszego wciskania AI do wszystkiego wypada zaskakująco sensownie.

Aplikacja oferuje także trening wytrzymałości i ćwiczenia mięśni Kegla, więc F2S próbuje być czymś więcej niż zabawką. LELO podaje, że w badaniu na ponad 65 mężczyzn 60,6% deklarowało całkowitą lub umiarkowaną kontrolę nad momentem kulminacyjnym podczas korzystania z F2S. To nie The Lancet – próba jest mała i pochodzi od producenta – ale sam pomysł treningu ma sens.

Na szczęście telefon nie jest obowiązkowy. Trzy fizyczne przyciski wystarczają do podstawowej obsługi, bo ostatnią rzeczą, jaką chcemy wtedy robić, jest odblokowywanie iPhone'a, szukanie Bluetootha i aktualizowanie firmware'u.

F2S jest wodoodporny, może pracować do dwóch godzin i tyle samo się ładuje. Producent deklaruje hałas poniżej 60 dB, choć „dyskretny" pozostaje tu pojęciem względnym – to wciąż dwa silniki, a nie Kindle. Jeśli komuś regularnie zabraknie baterii podczas jednej sesji, bardziej niż większego akumulatora potrzebuje medalu i wpisania osiągnięcia w aplikacji randkowej.

Problemem pozostaje cena. Około 1 189 PLN to już poziom, na którym zakup trudno uznać za impulsywny, zwłaszcza że poprzedni F2S miał już aplikację, AI i trening Kegla. Dopłacamy więc głównie za podwójną stymulację soniczną i Humanize. To ulepszenia, ale nie takie, które wysyłają poprzednika do muzeum.

I właśnie w tym tkwi sens F2S Double Sonic. Technologia premium rzadko rozwiązuje problem, którego wcześniej nie dało się rozwiązać. Częściej robi coś znajomego w ciekawszy i bardziej wyrafinowany sposób. LELO stworzyło produkt erotyczny, o którym można rozmawiać jak o dobrych słuchawkach czy urządzeniu wellness – analizując wykonanie, ergonomię i pomysł, zamiast nerwowo spuszczać wzrok. To drogi luksus, ale jeśli sex-tech ma kiedyś dorosnąć, to będzie jeden z flagowych modeli.

WERDYKT

PLUSY Świetne wykonanie. Podwójna stymulacja soniczna. Ciekawy tryb Humanize. Szeroki zakres regulacji. Wodoodporność.

MINUSY Wysoka cena. Część funkcji wymaga aplikacji. AI brzmi bardziej rewolucyjnie, niż faktycznie jest. Nadal brak ładowania przez USB-C.

NASZYM ZDANIEM W czasach, gdy AI trafia nawet do lodówek, LELO znalazło dla niej zastosowanie przynajmniej zdecydowanie mniej nudne.

OCENA **84**

eprasa.pl 33c11c8cac

SAMSUNG GALAXY S26 FE

FAN EDITION BEZ FANFAR

Od 3 489 PLN | www.samsung.pl

Seria FE miała być sposobem na dostanie dużej części flagowego Galaxy bez flagowego rachunku. Galaxy S26 FE odwraca tę filozofię w dość osobliwy sposób: wygląda jak flagowiec, działa prawie jak flagowiec, kosztuje coraz bardziej jak flagowiec, ale w kilku miejscach Samsung przypomina nam, że przecież kupiliśmy model „dla fanów". Być może właśnie po to, żeby sprawdzić siłę ich uczucia.

Pierwsze wrażenie nie pozwala narzekać. Szklany tył, aluminiowa rama, certyfikat IP68 i smukła konstrukcja sprawiają, że S26 FE nie wygląda jak tańszy krewny serii S. 6,7-calowy OLED 120 Hz jest jasny, płynny i ma bardzo dobre kolory. Nadal nie jest jednak panelem LTPO, więc nie potrafi schodzić z odświeżaniem do 1 Hz jak droższe modele.

Najważniejszą sprzętową zmianą jest Exynos 2500. Telefon działa szybko, aplikacje otwierają się bez zastanowienia, a One UI pozostaje jednym z najbardziej dopracowanych interfejsów Androida. Samsung dorzuca też funkcje Galaxy AI, których użyteczność zależy bardziej od człowieka niż od prezentacji na premierze. W codziennym użytkowaniu S26 FE nie daje powodów do narzekań. Dopiero dłuższe granie i cięższe zadania pokazują, że wydajnościowo nie jest to pełnoprawny S26. Da się grać komfortowo, ale jeśli kupujemy telefon właśnie z myślą o maksymalnych detalach i wysokim klatkażu, są lepsze wybory.

Jeszcze bardziej znajomo wygląda zestaw aparatów: główny 50 MP, ultraszeroki 12 MP i 8-megapikselowy teleobiektyw z 3-krotnym zoomem optycznym. Główna kamera w dzień robi bardzo dobre zdjęcia, nocą oprogramowanie Samsunga skutecznie ratuje ciemniejsze sceny, a teleobiektyw daje przewagę nad sporą częścią konkurentów, którzy w tej cenie nadal próbują przekonać nas, że cyfrowe przybliżenie też ma uczucia. Ultraszeroki kąt jest solidny, choć bez autofokusa. Wideo pozostaje mocną stroną telefonu, podobnie jak stabilizacja i narzędzia edycyjne. To dobry system aparatów. Tylko że poprzednik też taki miał.

I właśnie to déjà vu jest największym problemem S26 FE. Podstawowa wersja nadal ma 8 GB RAM-u i 128 GB pamięci, co w 2026 roku przy telefonie ocierającym się ceną o flagową półkę wygląda skromnie. Jeszcze dziwniejsza jest decyzja o pozostawieniu wolniejszego USB 2.0. W czasach, gdy smartfon potrafi nagrywać ogromne pliki wideo i ma coraz śmielej zastępować komputer, transfer rodem z poprzedniej epoki jest czymś więcej niż punktem w tabelce. To trochę lifting samochodu zakończony montażem starszej skrzyni biegów – nadal pojedzie, ale trudno nazwać to postępem.

Samsung broni się za to oprogramowaniem i wsparciem. Długi okres aktualizacji sprawia, że S26 FE można kupić z myślą o kilku latach, a nie o dwóch sezonach premierowych. Bateria wystarcza na pełny dzień normalnego użytkowania, ładowanie jest rozsądnie szybkie, a bezprzewodowe ładowanie nadal bywa przewagą nad częścią rywali z Androidem.

Największym przeciwnikiem tego telefonu okazuje się jednak własna rodzina. Promocje na Galaxy S26 potrafią niebezpiecznie zmniejszyć różnicę cenową, a przeceniony S25 FE oferuje sporą część tego samego doświadczenia za mniejsze pieniądze. S26 FE stoi więc pośrodku rodzinnego zdjęcia i odkrywa, że nikt nie zostawił dla niego krzesła. To przecież solidny smartfon. Po prostu Samsung wycenił go tak, że zamiast pytać „czy go kupić?", naturalnie zaczynamy sprawdzać ceny wszystkich innych.

SPECYFIKACJA

EKRAN 6,7" Dynamic AMOLED 2X, 120 Hz

PAMIĘĆ 8 GB RAM, 128/256/512 GB

WERDYKT

PLUSY Świetny ekran OLED 120 Hz. Solidne wykonanie i IP68. Uniwersalny zestaw aparatów. Dobre oprogramowanie i długie wsparcie.

MINUSY Niewielki postęp względem S25 FE. Tylko 8 GB RAM-u. USB 2.0. Wysoka cena na tle konkurencji i innych modeli marki.

NASZYM ZDANIEM Dobry telefon, który Samsung zepsuł nie konstrukcją, lecz miejscem przy kasie.

OCENA **63**

eprasa.pl 33c11c8cac

BOSE LIFESTYLE ULTRA SOUNDBAR

ULTRA BEZ WYKRZYKNIKA

T3 4 999 PLN | www.bose.com

Bose wie, jak projektować rzeczy, które wyglądają drogo jeszcze zanim sprawdzimy cenę. Lifestyle Ultra Soundbar ma szklany panel na górze, elegancką tkaninę z przodu, dopracowane detale i zdecydowanie więcej charakteru niż kolejny czarny prostokąt pod telewizorem. Przy szerokości około 109 cm najlepiej wygląda pod dużym ekranem, a dziewięć przetworników, w tym dwa skierowane ku górze, jasno sugeruje, że nie chodzi tu tylko o poprawienie dialogów w wieczornych wiadomościach. Jest Dolby Atmos, Wi-Fi, AirPlay 2, Google Cast, Spotify Connect i Bluetooth. Jest też kalibracja pomieszczenia, która rzeczywiście pomaga poukładać scenę. Bose od początku robi więc wszystko, żebyśmy czuli klasę premium.

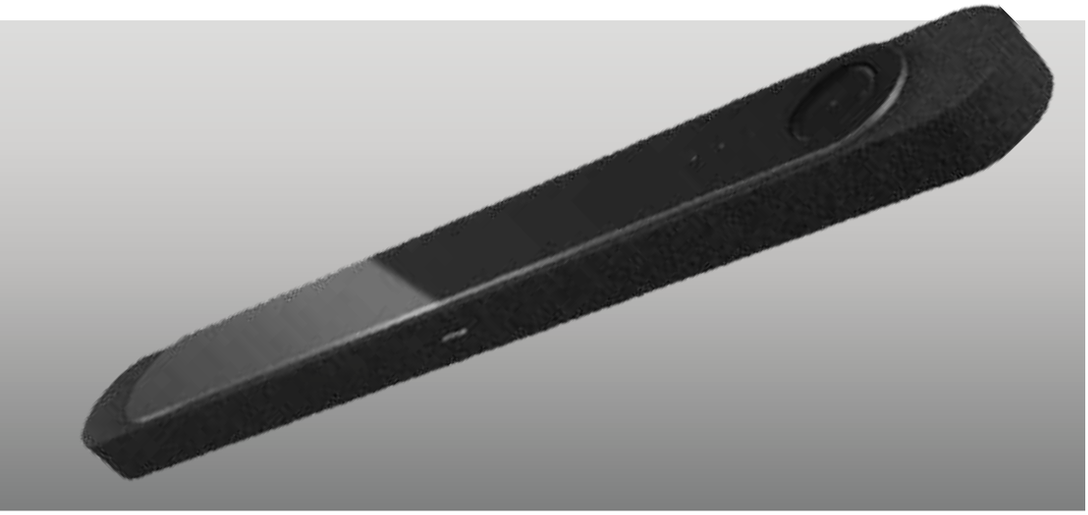
W pierwszym kontakcie również trudno mieć pretensje do brzmienia. Dialogi są czyste i dobrze wypchnięte do przodu, środek nie ginie nawet wtedy, gdy film zaczyna mieszać muzykę z efektami, a bas jest sprężysty i lepiej kontrolowany, niż można oczekiwać po pojedynczej listwie bez osobnego subwoofera. Lifestyle Ultra gra schludnie, równo i kulturalnie. Można oglądać przez kilka godzin bez zmęczenia, można słuchać muzyki bez poczucia, że soundbar zaraz zamieni gitarę w efekt przestrzenny, a telewizyjne głośniki po pięciu minutach wydają się wspomnieniem z gorszych czasów.

Problem zaczyna się tam, gdzie kino powinno przestać być kulturalne. Nagły skok głośności, eksplozja, start silnika, uderzenie ścieżki dźwiękowej – Bose podaje to wszystko poprawnie, ale bez tej fizycznej dynamiki, która sprawia, że ciało reaguje szybciej niż głowa. To soundbar, który na imprezie zna teksty wszystkich piosenek, lecz nawet przy ulubionej nie wychodzi na parkiet. W materiałach Atmos efekt wysokości jest obecny, ale skromny, a scena nie buduje wokół widza przekonującej kopuły. Dźwięki nie przemieszczają się w przestrzeni z taką precyzją jak u najlepszych rywali, a szerokość sceny również bywa bardziej „duży telewizor" niż „małe kino".

Jeszcze mocniej słychać to przy muzyce. Bose ma dobrą równowagę tonalną i potrafi brzmieć przyjemnie, ale rzadko daje poczucie rytmicznej swobody czy energii. Perkusja jest tam, gdzie trzeba, bas nie rozlewa się po pokoju, wokal ma odpowiednią masę, lecz wszystko zachowuje się trochę tak, jakby producent podczas strojenia częściej używał słowa „bezpiecznie" niż „emocjonująco". To nie wada w tańszym modelu. W urządzeniu kosztującym tyle, co niezły telewizor, zaczyna już uwierać.

Do tego dochodzą decyzje funkcjonalne. Brakuje obsługi DTS, nie ma dodatkowych wejść HDMI, a producent zrezygnował z klasycznego pilota, zakładając, że wystarczy aplikacja i sterowanie telewizorem. Da się z tym żyć, ale konkurencja w tej klasie często daje więcej. Bose oczywiście pozwala rozbudować zestaw o subwoofer i tylne głośniki. Wtedy system rzeczywiście nabiera kinowego rozmachu, ale rachunek szybko zaczyna przypominać budżet małego festiwalu filmowego.

I właśnie cena jest tu sędzią bez poczucia humoru. Lifestyle Ultra wchodzi na ring z Sonosem Arc Ultra i innymi flagowymi konstrukcjami, więc samo „bardzo dobrze" nie wystarcza. W tej klasie chcemy chwili, w której odruchowo oglądamy się za siebie, bo coś przeleciało przez salon. Bose częściej sprawia, że doceniamy kulturę dźwięku, niż zapominamy o stojącej pod telewizorem listwie. To nie jest zły soundbar. Właśnie dlatego rozczarowuje bardziej – wszystkie elementy są na miejscu, tylko zabrakło tej jednej rzeczy, której nie da się wpisać do specyfikacji: ekscytacji.



SPECYFIKACJA

KONFIGURACJA
5.1.2, 9 przetworników

ŁĄCZNOŚĆ
HDMI eARC, Wi-Fi, Bluetooth 5.2

WERDYKT

PLUSY Znakomite wykonanie. Czyste dialogi i dobrze kontrolowany bas. Dobra aplikacja i kalibracja. Szerokie możliwości streamingu.

MINUSY Za mało dynamiki. Przeciętny efekt Dolby Atmos. Brak DTS i dodatkowych HDMI. Cena stawia go naprzeciw lepszych rywali.

NASZYM ZDANIEM James Bond w idealnie skrojonym smokingu, który podczas pościgu samochodowego pamięta o ograniczeniu do 50 km/h.

OCENA **55**

eprasa.pl 33c11c8cac

HYPERX OMEN 15

GAMING NA PÓŁ GWIZDKA

T3 4 999 PLN | www.hp.com

Najbardziej przewrotne w HyperX OMEN 15 jest to, że można go naprawdę polubić, dopóki nie uruchomi się gry. Nie dlatego, że jest wolny. Po prostu HP zbudowało laptop gamingowy, którego najmocniejsze cechy znajdują się trochę obok gamingu. Obudowa jest solidna, wzornictwo spokojne, klawiatura wygodna, touchpad duży, kamera 1080p ostra, a porty rozmieszczono tak, żeby kabel zasilający i reszta elektronicznego makaronu nie walczyły ciągle z myszką. Do szkoły czy pracy to zaskakująco sympatyczna maszyna. Tylko że na pokrywie nie ma napisu „Excel Edition".

Testowana konfiguracja opiera się na GeForce RTX 5050 i tu pojawia się problem. Sam napis na naklejce nie mówi dziś wszystkiego, bo mobilne GPU potrafią pracować z bardzo różnymi limitami mocy. W OMEN-ie karta jest ustawiona zachowawczo, przez co w części testów laptop przegrywa nawet z innymi konstrukcjami wyposażonymi w ten sam układ. Jeszcze gorzej wygląda to, gdy za podobne pieniądze zaczynają pojawiać się modele z RTX 5060. To trochę jak kupić samochód z tym samym silnikiem co rywal, po czym odkryć, że ktoś dla bezpieczeństwa zablokował ostatnie trzy centymetry pedału gazu.

W praktyce RTX 5050 nadal pozwala grać w nowe tytuły, szczególnie przy rozsądnym ustawieniu detali i z pomocą DLSS. Problemem nie jest więc to, że OMEN nagle zmienia się w maszynę do pasjansa. Chodzi raczej o zapas mocy i opłacalność. Kupując nowy laptop gamingowy, chcemy mieć poczucie, że przez kilka lat nie trzeba będzie negocjować z każdym suwakiem jakości grafiki jak z agentem nieruchomości. Tutaj takie negocjacje mogą zacząć się szybciej, niż sugeruje cena.

Równie ważne jest to, jak mocno OMEN 15 zależy od wybranej konfiguracji. Rodzina może występować z bardzo dobrym OLED-em 2880×1800 px i odświeżaniem 120 Hz, ale testowany wariant dostał znacznie mniej efektowny panel. Kolory są przeciętne, obrazowi brakuje tej soczystości, której oczekuje się dziś od sprzętu dla graczy, a całość wypada bardziej użytkowo niż widowiskowo. Po zobaczeniu jednej z wersji OLED trudno nie mieć wrażenia, że ktoś w sklepie pomylił pudełka.

Do tego 512 GB SSD. Dzisiaj dwie duże gry, Windows i trochę prywatnych plików potrafią zamienić zarządzanie miejscem w nową mechanikę survivalową. Pamięć można oczywiście rozbudować, ale przy tej cenie dobrze byłoby nie zaczynać znajomości od planowania pierwszego upgrade'u.

Są za to rzeczy, które HP zrobiło naprawdę dobrze. Klawiatura nadaje się nie tylko do WASD, ale też do dłuższego pisania, chłodzenie nie próbuje imitować suszarki przemysłowej przy każdej prostej czynności, a bateria wypada ponadprzeciętnie jak na sprzęt gamingowy. Konstrukcja nie krzyczy też „mam siedemnaście lat i streamuję", więc OMEN-a można bez problemu zabrać na spotkanie służbowe. To zaleta, której nie należy lekceważyć w świecie laptopów nadal wyposażanych w więcej RGB niż rozsądku.

SPECYFIKACJA

TESTOWANY WARIANT

EKRAN 15,3", 1920×1200 px, IPS

CPU Intel Core 5 210H

GPU GeForce RTX 5050 8 GB

RAM 16 GB DDR5

DYSK SSD 512 GB

Właśnie dlatego ten model jest tak frustrujący. Fundamenty są dobre, ergonomia bardzo przyzwoita, wykonanie nie budzi zastrzeżeń, a codzienne użytkowanie potrafi być przyjemniejsze niż u części szybszych konkurentów. Tyle że laptop gamingowy może przegrać konkurs na czas pracy baterii i nadal być świetnym laptopem gamingowym. Znacznie trudniej wybaczyć mu porażkę w grach.

Z RTX 5060 lub 5070 i lepszym ekranem OMEN 15 może być zupełnie inną historią. Konfiguracja z RTX 5050 ma jednak sens przede wszystkim po dużej przecenie. W regularnej cenie to sprzęt, który dostał bardzo dobre świadectwo z zachowania i poprawkę z najważniejszego przedmiotu.

WERDYKT

PLUSY Wygodna klawiatura i touchpad. Solidna konstrukcja. Dobra kultura pracy. Ponadprzeciętna bateria.

MINUSY Zdławiona wydajność RTX 5050. Przeciętne kolory ekranu w tej konfiguracji. Tylko 512 GB SSD. RTX 5060 dostępny u konkurencji za podobne pieniądze.

NASZYM ZDANIEM Laptop, który dostał bardzo dobre świadectwo z zachowania i poprawkę z najważniejszego przedmiotu.

OCENA 60

eprasa.pl 33c11c8cac

RENPHO ARTEMIS

BYLE NIE SKOŃCZYŁA W SZUFLADZIE

T3 699 PLN | www.renpho.eu

Największym problemem domowych urządzeń beauty nie jest zwykle brak technologii. Jest nim szuflada. Można mieć najlepszy masażer, szczoteczkę czy maskę LED na rynku, ale jeśli po tygodniu przestaje się chcieć jej używać, cała inżynieria kończy jako bardzo drogi element wyposażenia łazienki. Renpho Artemis zaczyna więc od rzeczy mniej efektownej niż „odmładzanie światłem": jest po prostu wygodna.

Maskę wykonano z miękkiego, elastycznego silikonu, który dopasowuje się do twarzy zamiast wisieć na niej jak plastikowy hełm z taniego science fiction. Obejmuje też podbródek, a regulowane paski pozwalają docisnąć ją bez poczucia, że za chwilę trzeba będzie negocjować z własnymi kośćmi policzkowymi. Zdejmowane osłony oczu można łatwo wyczyścić. To drobiazgi, ale właśnie one decydują, czy dziesięciominutowa sesja staje się rytuałem, czy obowiązkiem.

W środku pracują 324 diody i trzy rodzaje światła: czerwone 630 nm, niebieskie 415 nm oraz bliska podczerwień 850 nm. Renpho łączy je w trzy programy. Czerwone z NIR jest przeznaczone przede wszystkim do poprawy wyglądu i jędrności skóry, niebieskie z NIR ma być odpowiedzią na niedoskonałości i zaczerwienienia, a trzeci tryb uruchamia wszystko naraz. Do tego dochodzi pięć poziomów intensywności oraz timer 10, 20 lub 30 minut.

Brzmi poważnie, choć warto zachować proporcje. Fotobiomodulacja ma naukowe podstawy, ale domowa maska nie jest wehikułem czasu ani zamiennikiem dermatologa. Efekty przychodzą stopniowo i bywają subtelne. Łatwiej mówić o spokojniejszej, bardziej wyrównanej i świeższej skórze niż o cudownym cofnięciu metryki. I właściwie dobrze, że Artemis nie wymaga od użytkownika wiary w spektakularne „przed i po". Jej największą zaletą jest to, że regularność przychodzi tutaj zaskakująco łatwo. W miesięcznych i dwumiesięcznych testach zauważa się między innymi mniejsze zaczerwienienia, gładszą teksturę czy świeższy wygląd skóry.

Sterowanie odbywa się przez przewodowy kontroler. Jest proste, ale sam pilot nie dorównuje jakości maski – plastik sprawia dość przeciętne wrażenie, a brak klipsa oznacza, że podczas chodzenia po domu trzeba znaleźć mu kieszeń albo inną bezpieczną przystań. Akumulator wystarcza mniej więcej na pięć dziesięciominutowych sesji, a pełne ładowanie zajmuje około dwóch i pół godziny. Szkoda też, że w zestawie nie ma porządnego etui czy stojaka. Artemis kosztuje znacznie mniej od najbardziej rozpoznawalnych masek premium, ale właśnie dodatki przypominają, skąd wzięła się część tej różnicy.

Nie przeszkadza to jednak tam, gdzie liczy się najbardziej. Maska dobrze przylega, nie ciąży, osłony oczu ograniczają dyskomfort od jasnych diod, a panel sięgający pod brodę daje większe pokrycie niż wiele klasycznych konstrukcji. Nawet wygląd – coś pomiędzy futurystycznym zabiegiem kosmetycznym a rekwizytem z filmu, którego nie chcielibyśmy oglądać sami po północy – szybko przestaje mieć znaczenie. Raczej nie będziecie w niej odbierać kuriera, ale trudno uznać to za poważną wadę.

Artemis dobrze pokazuje też, gdzie naprawdę znajduje się dziś granica między drogim a dobrym beauty tech. Nie potrzebujemy kolejnej aplikacji, abonamentu ani ekranu pokazującego poziom „blasku skóry" w procentach. Potrzebujemy urządzenia, które wykonuje jedną pracę, jest na tyle komfortowe, żeby używać go regularnie, i nie kosztuje tyle, by po zakupie oczekiwać zmiany rysów twarzy.

Renpho właśnie takie urządzenie zbudowało. Nie daje powodów, by wyrzucać krem z filtrem, dobrą pielęgnację i zdrowy rozsądek. Daje natomiast bardzo przyjemny sposób na dołożenie terapii LED do codziennego rytuału – i robi to bez poczucia, że domowa pielęgnacja właśnie zamieniła się w kolejny technologiczny projekt do zarządzania.

SPECYFIKACJA

ŹRÓDŁA ŚWIATŁA
czerwone 630 nm / niebieskie 415 nm / NIR 850 nm

WERDYKT

PLUSY Bardzo wygodna i lekka konstrukcja. 324 diody i trzy tryby terapii. Pięć poziomów intensywności. Dobra relacja ceny do możliwości.

MINUSY Przeciętnie wykonany kontroler. Brak klipsa przy pilocie. Brak etui lub stojaka. Wygląd wymaga odrobiny dystansu.

NASZYM ZDANIEM W świecie beauty tech pełnym wielkich obietnic Artemis wygrywa czymś znacznie bardziej użytecznym – sprawia, że naprawdę chce się założyć ją ponownie następnego dnia.

OCENA **86**

eprasa.pl 33c11c8cac

AQARA FP400

JEDEN CZUJNIK, BY WSZYSTKIMI STREFAMI RZĄDZIĆ

479 PLN | www.aqara.com

Branża smart home rozwija się w dynamicznym tempie, a tradycyjne czujniki ruchu oparte na podczerwieni niezaprzeczalnie odeszły do lamusa na rzecz dużo bardziej praktycznych czujników obecności. Mało który producent urządzeń dla inteligentnych domów rozumie to lepiej niż Aqara. Jej nowy flagowy czujnik FP400 pragnie stać się niekwestionowanym liderem w swoim segmencie i ma na to mocne papiery.

Sercem czujnika Aqara FP400 jest zupełnie nowy i niezwykle precyzyjny radar fal milimetrowych pracujący na częstotliwości 60 GHz. Jest on w stanie zebrać dużo więcej danych z otoczenia niż FP2 oraz precyzyjniej śledzić obiekty w swoim polu widzenia. W przeciwieństwie do klasycznych czujników ruchu model FP400 potrafi niezawodnie zarejestrować obecność człowieka nawet w całkowitym bezruchu. Długie czytanie książki na wygodnej kanapie, praca przy biurku czy relaks podczas oglądania filmu nie stanowią dla niego żadnego wyzwania. Czujnik wychwytuje drobne ruchy wynikające z samego procesu oddychania, co eliminuje chociażby problem niespodziewanego wyłączania się światła w pokoju. Urządzenie oferuje duży zasięg detekcji do 8 metrów przy szerokim kącie widzenia wynoszącym aż 120 stopni. Jedną z najbardziej imponujących zalet tego modelu jest jednak funkcja mapowania strefowego, umożliwiająca podział pomieszczenia na 8 niezależnych obszarów. Może on ponadto śledzić w czasie rzeczywistym nawet 10 osób jednocześnie, co jest naprawdę świetnym wynikiem. Doceniamy także wbudowany czujnik natężenia światła, który pozwala uzależnić automatyzacje od aktualnego poziomu jasności w pokoju.

Zmorą poprzedniego modelu (FP2) były występujące dość często fałszywe odczyty i rejestrowanie nieistniejących osób w strefie lub raportowanie obiektów, które już dawno wyszły z pola widzenia. Podczas dwutygodniowych testów FP400 nie zarejestrowaliśmy takich przypadków. Na taki wynik zapracowały również działające w tle algorytmy AI, które pomagają chociażby identyfikować zwierzęta, roboty sprzątające czy poruszające się zasłony. Oczywiście, tak jak w przypadku każdego innego czujnika obecności, połowa sukcesu zależy od miejsca instalacji oraz prawidłowej konfiguracji urządzenia. Wysiłek ten jednak się opłaca i choć FP2 pozostawił w nas swego czasu uczucie niedosytu, w tym wypadku trudno wymagać od producenta czegoś więcej.

Fizyczna instalacja czujnika też nie powinna nikomu zrujnować dnia. Urządzenie jest zasilane z portu USB-C, a za sprawą wbudowanego magnesu i regulowanej w trzech osiach podstawki montaż na ścianie lub suficie jest niezwykle prosty.

Mile widziane zmiany zaszły również w kwestii łączności. Podczas gdy model FP2 bazował wyłącznie na Wi-Fi, nowy FP400 wprowadza obsługę Matter przez Thread oraz Zigbee. Oznacza to radykalnie niższe opóźnienia w przesyłaniu sygnału, stabilne połączenie, wyższą energooszczędność oraz możliwość lokalnej komunikacji między urządzeniami w sieci. Czujnik możemy połączyć za pośrednictwem Matter z każdym ekosystemem smart home z pominięciem aplikacji Aqara, ale tracimy wtedy prawie wszystkie jego zaawansowane funkcje. Dużo lepszym pomysłem jest zatem przeprowadzenie wstępnej konfiguracji w aplikacji producenta, stworzenie stref oraz zasad funkcjonowania, a następnie dodanie urządzenia przez Matter do wybranego ekosystemu. Dobrym rozwiązaniem jest także wybranie podczas instalacji protokołu Zigbee, który daje nieco więcej elastyczności w innych systemach smart home, ale do tego będziemy już potrzebować jednego z hubów producenta (np. M200).

Aqara FP400 jest bardzo udanym rozwinięciem idei obecności wykrywanej za pomocą radaru. Zapewnia szybki czas reakcji, duży zasięg i niezrównane możliwości personalizacji dzięki pełnemu wsparciu dla najnowszych standardów branżowych. Zdecydowany must-have dla każdego entuzjasty domowych automatyzacji.

SPECYFIKACJA

ŁĄCZNOŚĆ Matter przez Thread, Zigbee
ZASILANIE USB-C
ODPORNOŚĆ IPX5
WYMIARY 64 × 64 × 29,5 mm

WERDYKT

PLUSY Precyzyjne odczyty. Duże pole widzenia. Śledzenie do 10 osób jednocześnie. Obsługa dwóch standardów łączności.

MINUSY Zaawansowane funkcje dostępne tylko po wstępnej konfiguracji w aplikacji producenta.

NASZYM ZDANIEM FP400 pokazuje, jak dużo można osiągnąć, gdy czujnik obecności zaczyna rozumieć nie tylko fakt, że ktoś jest w pokoju, ale także, gdzie się w nim znajduje.

OCENA **89**

eprasa.pl 33c11c8cac

TOYOTA RAV4 EXECUTIVE AWD-I

ROZSĄDEK DOSTAŁ AKTUALIZACJĘ

Piętnaście milionów sprzedanych egzemplarzy to jednocześnie komfort i pułapka dla projektantów. RAV4 nie trzeba już nikomu tłumaczyć, ale każda większa zmiana może naruszyć coś, co przez lata działało. Od debiutu w 1994 roku ponad 2,5 miliona sztuk trafiło do Europy, a ponad 110 tysięcy do Polski. Szósta generacja powstała więc według dość czytelnej zasady: zachować mechaniczny fundament, poprawić miejsca, w których poprzedniczka zaczęła się starzeć, i nie ruszać tego, co wciąż miało sens.

Na szczęście rewolucji nie urządzono. Szósta generacja nadal korzysta z architektury TNGA-K poprzedniczki i zachowała ten sam rozstaw osi, ale z zewnątrz trudno pomylić ją z poprzednim modelem. Maska jest mocniej zarysowana, przód bardziej masywny, światła bardziej charakterystyczne, a cała sylwetka nabrała nieco więcej terenowego tonu. Nie oznacza to nagle ambicji do przeprawiania się przez Bieszczady po drodze dla ciągników, ale wizualnie RAV4 zyskała coś, czego wcześniej czasem jej brakowało: własny charakter.

Testowany Executive w kolorze Avant-garde Bronze dobrze to podkreśla. 20-calowe felgi z oponami 235/50 R20, czarne lusterka i przyciemnione szyby sprawiają, że samochód wygląda mniej użytkowo, a bardziej świadomie. Nie jest to projekt, przy którym człowiek zatrzymuje się na parkingu i przez pięć minut ogląda przetłoczenia błotników, ale też nie znika już natychmiast w szeregu podobnych SUV-ów.

Znacznie ważniejsza zmiana czeka po otwarciu drzwi. W poprzednich RAV4 technologia często wyglądała jak coś dołożonego do bardzo dobrego samochodu kilka lat po zakończeniu jego projektowania. Tutaj wreszcie jest częścią całości. Przed kierowcą znajduje się 12,3-calowy Digital Cockpit, na środku 12,9-calowy ekran Toyota Connect, a Executive dokłada duży HUD. System działa szybciej, wygląda nowocześniej i nie wymaga od użytkownika cierpliwości, która jeszcze niedawno była w Toyocie częścią wyposażenia standardowego.

Nowa platforma Arene ma być podstawą dalszego rozwoju oprogramowania, ale z punktu widzenia kierowcy najważniejsze jest coś prostszego: w końcu nic tutaj nie irytuje samym faktem istnienia. Interfejs jest czytelny, reakcje szybkie, a bezprzewodowy CarPlay i Android Auto robią dokładnie to, czego się od nich oczekuje.

W codziennym użytkowaniu dobrze działa też sama organizacja kokpitu. Ekran jest duży, ale nie dominuje nad deską,

T3 Cena modelu testowego | 228 100 PLN

eprasa.pl 33c11c8cac

“

TOYOTA RAV4 OD LAT JEST MOTORYZACYJNYM ODPOWIEDNIKIEM DOBREJ KURTKI PRZECIWDESZCZOWEJ: MOŻE NIE KUPUJESZ JEJ PO TO, ŻEBY WZBUDZAĆ ZAZDROŚĆ SĄSIADÓW, ALE KIEDY ZACZYNA PADAĆ, NAGLE WSZYSTKO MA SENS

SPECYFIKACJA

SILNIK 2.5 Hybrid, AWD-i, e-CVT

MOC 194 KM

PRĘDKOŚĆ MAKSYMALNA 180 km/h

0-100 KM/H 7,7 sekundy

ZUŻYCIE PALIWA W CYKLU MIESZANYM (WLTP) 5,3-5,7 l/100 km

eprasa.pl 33c11c8cac

cyfrowe zegary można szybko odczytać, a HUD ogranicza potrzebę odrywania wzroku od drogi. To brzmi banalnie, dopóki nie przesiądziemy się z auta, które każdą prostą czynność zamienia w małą wyprawę po menu. Tutaj po kilku minutach wiadomo, gdzie czego szukać i po tygodniu nie ma potrzeby odkrywać samochodu na nowo.

I dobrze, że przy okazji Toyota nie dała się ponieść modzie na usuwanie wszystkiego, co można nacisnąć palcem. Głośność nadal ma fizyczne pokrętło, temperatura własne sterowanie, najważniejsze funkcje są pod ręką. W samochodzie rodzinnym jest to zwyczajnie wygodniejsze niż próba trafienia w małą ikonę na ekranie podczas jazdy po nierównej ulicy.

Executive dokłada do tego reflektory Matrix LED. Na pokładzie są też ogrzewane i wentylowane przednie fotele, podgrzewane skrajne miejsca z tyłu, kierownica, głośniki JBL oraz dwie ładowarki indukcyjne. Z przodu są też dwa porty USB-C po 45 W. Wyposażenie jest bogate, ale ważniejsze, że większość tych dodatków da się rzeczywiście wykorzystać w codziennym życiu, zamiast opowiadać o nich podczas konfiguracji, a potem nigdy więcej do nich nie wrócić.

Podobnie jest z przestrzenią. Kabina jest duża, pozycja za kierownicą naturalna, schowków nie brakuje, a niżej poprowadzona górna część deski poprawia widoczność. Bagażnik mieści 514 litrów pod roletą albo 749 litrów po dach i ma podwójną podłogę. To nadal samochód projektowany z myślą o ludziach, którzy naprawdę coś wożą: zakupy, walizki, dziecięcy sprzęt, psa, kurtki, ładowarki i wszystkie drobiazgi, które po kilku dniach zaczynają krążyć między schowkami jak własny ekosystem.

Napęd jest najbardziej znajomą częścią całej układanki. Pod maską pracuje wolnossące 2.5 Hybrid Dynamic Force z przekładnią e-CVT. W wersji AWD-i przednią oś wspiera silnik elektryczny o mocy 100 kW, a tylną osobna jednostka 40 kW. Nie ma wału łączącego obie osie – tył napędzany jest elektrycznie. Moc systemowa wynosi 194 KM, a przyspieszenie od 0 do 100 km/h zajmuje 7,7 sekundy.

AWD-i nie zmienia jej przy tym w terenówkę. Elektrycznie napędzana tylna oś ma przede wszystkim poprawić trakcję przy ruszaniu i na śliskiej nawierzchni, bez komplikowania całego układu mechanicznym połączeniem między osiami. W praktyce pasuje to do charakteru samochodu: więcej pewności w deszczu, śniegu czy na luźnej nawierzchni, ale bez udawania, że 20-calowe koła i rodzinne zawieszenie marzą o kamienistym szlaku.

Na papierze brzmi to całkiem żwawo i dokładnie tak jest w praktyce. RAV4 nie ma sportowych ambicji, ale przy włączaniu się do ruchu czy wyprzedzaniu nie daje powodów do narzekania. Reakcja na gaz jest szybka, silnik elektryczny pomaga przy ruszaniu, a całość sprawia wrażenie mocniejszej niż liczby sugerowałyby jeszcze kilka generacji temu.

Największą zaletą tej hybrydy pozostaje jednak to, że po chwili przestaje się ją zauważać. Przy małym obciążeniu samochód często korzysta z napędu elektrycznego, silnik benzynowy dołącza płynnie, a odzyskiwanie energii nie wymaga od kierowcy zmiany przyzwyczajeń. Toyota dopracowuje ten układ od lat i tutaj to czuć.

Nie wszystko dało się jednak oszukać. Mocne wciśnięcie gazu nadal oznacza charakterystyczne wejście silnika na wysokie obroty i pozostanie tam dłużej, niż podpowiadałby słuch przyzwyczajony do klasycznej skrzyni automatycznej. To cecha e-CVT, z którą trzeba się po prostu pogodzić. Dobra wiadomość jest taka, że podczas spokojnej jazdy pojawia się rzadko, a sam napęd pozostaje dobrze odizolowany od kabiny.

Zużycie paliwa pozostaje jednym z najmocniejszych argumentów RAV4. Dla AWD-i producent podaje 5,3-5,7 l/100 km i są to wartości, które przy spokojnej jeździe nie brzmią absurdalnie. Najlepiej hybryda czuje się w mieście i ruchu podmiejskim, gdzie może często wyłączać silnik benzynowy i odzyskiwać energię. Na autostradzie przewaga naturalnie maleje. Przy 140 km/h RAV4 nadal jest dużym SUV-em z dużą powierzchnią czołową i praw fizyki nie da się wyłączyć przyciskiem EV.

Prowadzenie również nie próbuje udawać czegoś, czym ten samochód nie jest. Układ kierowni-

Szósta RAV4 wygląda znacznie odważniej, choć pod nową karoserią Toyota rozsądnie zachowała dużą część sprawdzonej konstrukcji poprzednika.

eprasa.pl 33c11c8cac

czy działa lekko, reakcje są przewidywalne, a zawieszenie stawia przede wszystkim na spokój. Nadwozie przechyla się w zakrętach, ale nie w sposób, który odbiera pewność prowadzenia. RAV4 daje kierowcy dokładnie tyle informacji, ile potrzeba do sprawnego poruszania się, i ani grama więcej dla samej rozrywki.

Na 20-calowych kołach komfort nadal wypada dobrze, choć mniejsze nierówności potrafią przypomnieć, że duża felga zawsze wymaga jakiegoś kompromisu. Podobnie jest z wyciszeniem. Przy jednostajnej jeździe kabina jest spokojna i napęd pozostaje w tle, ale przy wyższych prędkościach pojawia się wyraźniejszy szum opon i powietrza. Przy mocnym przyspieszaniu dochodzi do tego wspomniany głos czterocylindrowej hybrydy. To poziom zupełnie akceptowalny w tej klasie, choć ktoś oczekujący ciszy rodem z Lexusa NX czy RX jej tutaj nie dostanie.

Dużo dzieje się też w elektronice wspierającej kierowcę. Executive ma adaptacyjny tempomat, aktywne prowadzenie po pasie, monitorowanie martwego pola, ostrzeganie o ruchu poprzecznym z przodu i z tyłu, kamerę 360 stopni z widokiem 3D, asystenta zmiany pasa, automatyczne parkowanie i kamerę obserwującą kierowcę. Lista jest długa, ale najważniejsze, że podczas jazdy podstawowe systemy zachowują się spokojnie. Tempomat nie reaguje nerwowo, utrzymywanie pasa nie walczy z kierowcą o kierownicę, a ostrzeżenia nie dominują nad samą jazdą.

Warto też docenić, że mimo rozbudowanej elektroniki RAV4 nie sprawia wrażenia samochodu, który cały czas próbuje wychowywać kierowcę. Kamera 360 stopni faktycznie pomaga przy manewrowaniu dużym SUV-em, adaptacyjny tempomat dobrze pasuje do długich tras, a systemy wsparcia pozostają dodatkiem do prowadzenia, nie jego głównym bohaterem.

I właśnie w tym miejscu najlepiej widać charakter nowej RAV4. Nie ma jednej cechy, wokół której dałoby się zbudować całą reklamę. Nie prowadzi się jak sportowy SUV, nie ma najbardziej efektownego wnętrza w klasie, nie jest też najcichsza. Za to bardzo trudno znaleźć w niej obszar, który realnie psułby codzienne użytkowanie. Największa słabość poprzednich generacji, czyli starzejąca się szybciej od samochodu elektronika, została wreszcie porządnie nadrobiona.

Pozostaje cena. Executive AWD-i kosztuje 242 900 PLN i przy takiej kwocie wymagania automatycznie rosną. Przeciętne miejscami tworzywa zaczynają drażnić trochę bardziej, szum toczenia zwraca większą uwagę, a świadomość, że pod nowym nadwoziem nadal znajduje się rozwinięcie poprzedniej konstrukcji, przestaje być wyłącznie techniczną ciekawostką.

Z drugiej strony dostajemy praktycznie kompletnie wyposażonego SUV-a z napędem na cztery koła, który potrafi zużywać paliwa tyle, co znacznie mniejszy samochód, nie wymaga ładowania z gniazdka, oferuje dwie tony dopuszczalnej masy przyczepy z hamulcem i nie zmusza do wyboru między praktycznością a technologią. To dokładnie ten rodzaj argumentów, które zaczynają mieć znaczenie długo po tym, jak przestaje się pamiętać o kształcie animacji powitalnej na ekranie.

RAV4 nie zmieniła więc charakteru. Nadal nie jest samochodem, który prowokuje do wyjścia z domu o świcie tylko po to, żeby przejechać się bez celu. Za to bardzo łatwo wyobrazić sobie, że po kilku latach nadal będzie wykonywać swoją robotę bez większych dramatów: odwozić dzieci, wozić bagaże, stać w korkach, pokonywać autostrady i raz na jakiś czas ciągnąć przyczepę.

Toyota od dawna sprzedaje w tym modelu przede wszystkim spokój użytkowania. Szósta generacja robi to samo, ale po raz pierwszy od dłuższego czasu nie trzeba już dodawać do tego zdania zastrzeżenia o przestarzałym wnętrzu czy multimediach. I chyba właśnie na tym polega jej największy postęp.

OCENA

88

WERDYKT

PLUSY Bardzo oszczędny i dopracowany napęd hybrydowy. Bogate wyposażenie Executive i świetna codzienna ergonomia. Ogromny skok jakościowy multimediów. Praktyczne, przestronne wnętrze. Pewny AWD-i i komplet systemów bezpieczeństwa.

MINUSY Na 20-calowych kołach komfort nie zawsze jest idealny. Szum drogowy mógłby być lepiej wytłumiony. e-CVT nadal przypomina o sobie przy mocnym gazie. Cena Executive przekracza już poziom „oczywistego wyboru".

NASZYM ZDANIEM Największą zaletą RAV4 pozostaje przewidywalność – nie ta nudna, tylko ta, która po czasie okazuje się bardzo cenna.

eprasa.pl 33c11c8cac

PORSCHE TAYCAN 4 BLACK EDITION

ELEKTRYK, KTÓRY NIE MUSI NICZEGO UDOWADNIAĆ

Pierwszy Taycan pojawił się w chwili, gdy Porsche musiało odpowiedzieć na pytanie, którego jeszcze kilka lat wcześniej nikt w Zuffenhausen specjalnie nie chciał zadawać – jak zrobić elektryka, który nadal będzie Porsche? Dziś pytanie brzmi niemal archaicznie. Taycan zdążył zadomowić się w gamie, przejść poważną modernizację i doczekać się tylu odmian, że do konfiguratora warto zabrać kanapki. Black Edition jest jedną z najnowszych, choć wbrew nazwie nie oznacza, że samochód musi wyglądać jak limuzyna Dartha Vadera.

Testowany Taycan 4 Black Edition akurat trzyma się konwencji. Jet Black Metallic, czarne elementy pakietu SportDesign, ciemne obramowania szyb, podświetlany napis Porsche i 21-calowe obręcze Aero Design składają się na samochód, który nie musi szczególnie walczyć o uwagę. Sam pakiet jest zresztą czymś więcej niż stylistycznym filtrem: standard obejmuje większy akumulator Performance Battery Plus, reflektory HD Matrix LED, BOSE, Electric Sport Sound, kamery 360 stopni i bogatszy zestaw wyposażenia.

„Bogatszy" nie znaczy oczywiście „kompletny". Bazowe 576 000 PLN w testowanym egzemplarzu urosło do 674 763 PLN. Na liście opcji znalazły się między innymi skóra klubowa Olea, 18-kierunkowe fotele, wentylacja, panoramiczny dach, Sport Chrono, head-up, Porsche InnoDrive, noktowizja i ekran pasażera. Można nawet dopłacić 6 286 PLN za rozszerzony pakiet Black Edition do samochodu, który już jest Black Edition. Gdyby Porsche otworzyło restaurację, widelec prawdopodobnie byłby częścią pakietu Komfort.

Taycan nadal wygląda jednak kapitalnie. Mierzy 4 963 mm długości i 1 966 mm szerokości, ale przy wysokości 1 379 mm skutecznie maskuje gabaryty. Jest szeroki, niski i ma proporcje auta sportowego, które przypadkiem dostało drugą parę drzwi. Facelifting niewiele tu popsuł, bo większość zmian schowano pod karoserią. Performance Battery Plus ma teraz 105 kWh brutto i 97 kWh netto, poprawiono napęd, termikę i rekuperację, której maksymalna moc sięga 400 kW.

T3 Cena modelu testowego | 674 763 PLN

Taycan 4 stoi przy spokojniejszym końcu gamy. Dwa silniki napędzają wszystkie koła, a z Launch Control mamy 435 KM i 610 Nm. Setka pojawia się po 4,6 sekundy, prędkość maksymalna wynosi 230 km/h. W świecie elektryków, w którym dużo tańsze auta potrafią zejść w okolice trzech sekund, nie brzmi to już jak materiał na plakat. I właśnie dlatego ta wersja ma sporo sensu.

Nie próbuje przy każdym wciśnięciu gazu sprawdzać odporności błędnika. Jest po prostu bardzo szybka, a moc da się wykorzystać bez poczucia, że połowa możliwości samochodu istnieje wyłącznie do demonstracji pasażerom. Najważniejsze dzieje się jednak pomiędzy prostymi. Standardowe, adaptacyjne zawieszenie pneumatyczne z PASM świetnie kontroluje 2 250 kg masy, a jednocześnie nie zamienia nierówności w karę za wybranie niskiego samochodu na dużych kołach.

Układ kierowniczy jest precyzyjny i naturalny, nadwozie szybko uspokaja się po nierówności, a niski środek

SPECYFIKACJA

NAPĘD
elektryczny, AWD

MOC 435 KM

PRĘDKOŚĆ MAKSYMALNA
230 km/h

0-100 KM/H
4,6 sekundy

ZASIĘG W CYKLU MIESZANYM (WLTP)
626 km

eprasa.pl 33c11c8cac

T3 DOSKONAŁY SAMOCHÓD

“

TAYCAN PRZYPOMINA, ŻE SAMOCHÓD NIE JEST ARKUSZEM EXCELA, A 435 KM MOŻE DAWAĆ WIĘCEJ FRAJDY NIŻ WYŻSZE WARTOŚCI Z KATALOGU

ciężkości faktycznie czuć w zakrętach. Taycan nie udaje, że waży półtorej tony, ale bardzo skutecznie sprawia, że nie myśli się o jego masie przy każdym ruchu kierownicą. Co ważne, nie trzeba jechać szybko, żeby to docenić. Niska pozycja, dobrze dobrane siły na sterach i sposób, w jaki wszystkie reakcje składają się w jedną całość, pozostają jego najmocniejszym argumentem. Napęd AWD podczas spokojnej jazdy potrafi odłączyć przedni silnik, a gdy nawierzchnia robi się śliska, płynnie dołącza go z powrotem.

Porsche pozostaje też przy własnym podejściu do rekuperacji. Po puszczeniu gazu Taycan przede wszystkim się toczy, zamiast natychmiast hamować jak część elektryków, a odzysk energii odbywa się głównie po wciśnięciu pedału hamulca. Nie ma tu klasycznego one-pedal driving. Sam pedał nie zawsze daje równie naturalne wyczucie jak w najlepszych autach spalinowych Porsche, choć w normalnej jeździe łatwo o płynne zatrzymanie. To drobiazg, tylko że tutaj każdy drobiazg łatwiej zauważyć.

W kabinie jest podobnie. Pozycja za kierownicą i 18-kierunkowe fotele są świetne, materiały i spasowanie odpowiadają cenie, a zakrzywiony ekran kierowcy o przekątnej 16,8 cala nadal wygląda efektownie. Centralny PCM ma 10,9 cala, dodatkowy wyświetlacz może dostać pasażer. Problem w tym, że Porsche kilka lat temu również uwierzyło, że skoro ekran jest nowoczesny, to ekranów powinno być dużo. Dolny panel klimatyzacji wygląda elegancko na postoju, ale podczas jazdy zwykłe pokrętło wciąż wygrywa tym, że można znaleźć je palcem. Regulowanie kierunku nawiewu przez interfejs należy do wynalazków, które istnieją głównie dlatego, że dało się je zrobić. Trochę jak lodówka z Twitterem.

Niska sylwetka wystawia też rachunek pasażerom. Widoczność do tyłu jest przeciętna, otwory drzwiowe niewielkie, a z tyłu dorosłym wystarczy miejsca, ale nie jest to elektryczny salon w stylu i7. Opcjonalny układ 4+1 daje środkowe miejsce, którego najlepiej używać okazjonalnie. Bagażnik ma 407 litrów, a przedni schowek kolejne 81, więc przynajmniej przewody nie muszą podróżować z walizkami.

Największy postęp po modernizacji dotyczy zasięgu i ładowania. Dla testowanej konfiguracji Porsche deklaruje 626 km WLTP, a architektura 800 V pozwala przy odpowiedniej stacji osiągnąć 320 kW. Od 10 do 80 procent wystarczy w idealnych warunkach 18 minut. To właśnie tutaj Taycan najbardziej odjechał od pierwszej generacji: długa podróż przestała wymagać planowania na poziomie operacji wojskowej. W domu pokładowe 11 kW oznacza około 11 godzin od zera do pełna. W luksusowym elektryku to właśnie powinien być docelowy stan: technologia ma skracać czas myślenia o ładowaniu, nie zamieniać kierowcy w hobbystycznego analityka krzywych mocy.

Taycan 4 Black Edition nie jest więc wersją kupowaną po to, żeby wygrać internetową dyskusję liczbami. Za niemal 675 tysięcy złotych nadal irytuje skala dopłat, ograniczona przestrzeń z tyłu i kilka interfejsowych pomysłów, które zestarzały się szybciej niż sylwetka auta. Ale to nie moc, liczba ekranów ani nawet 320 kW ładowania najlepiej tłumaczą cenę. Robi to sposób, w jaki Taycan skręca, reaguje i uspokaja się po nierówności. Osiągi elektryków stały się tanie. Tak dopracowane prowadzenie nadal nie.

WERDYKT

PLUSY Znakomite prowadzenie i świetne zawieszenie. Bardzo dobra pozycja za kierownicą. Duży zasięg i znakomite, szybkie ładowanie. Osiągi, których naprawdę nie trzeba poprawiać. Wciąż świetna stylistyka i jakość wnętrza.

MINUSY Cena i łatwość, z jaką konfigurator podbija ją jeszcze wyżej. Ekranowa obsługa klimatyzacji. Przeciętna widoczność do tyłu. Ograniczone miejsce i niewygodny dostęp do tylnej kanapy. Wyczucie hamulca nie zawsze dorównuje reszcie auta.

NASZYM ZDANIEM Taycan 4 Black Edition przypomina, że prawdziwie szybki samochód nie musi wygrać sprintu spod świateł – wystarczy, że po pierwszym dobrym zakręcie przestajesz interesować się tym, kto go wygrał.

OCENA 92

eprasa.pl 33c11c8cac

HYUNDAI SANTA FE CALLIGRAPHY HEV 4WD

BRUTALIZM RODZINNY

Santa Fe zawsze był samochodem rodzinnym, ale dopiero w piątej generacji postanowił wyglądać tak, jakby rodzina wybierała się nie na weekend do teściów, lecz na ewakuację po upadku cywilizacji. Kanciasta sylwetka, pionowy przód, szerokie nadkola i światła ułożone w motyw litery H robią z niego jeden z niewielu dużych SUV-ów, których nie trzeba rozpoznawać po znaczku. Tył z lampami umieszczonymi zaskakująco nisko jest bardziej dyskusyjny. W czasach, gdy pół parkingu wygląda jak wariacje na temat tej samej kropli wody, to sporo.

Testowany Calligraphy jest przy tym samochodem naprawdę dużym, choć 4 830 mm długości nie czyni z niego jeszcze jachtu na kołach. Pudełkowate nadwozie oznacza dużo miejsca nad głowami, szerokie drzwi i kabinę, w której trzeci rząd nie został dopisany wyłącznie do folderu reklamowego. W układzie 2+3+2 dwa ostatnie fotele są głównie rozwiązaniem dla dzieci i krótszych podróży dorosłych, ale nie trzeba tam wchodzić po kursie jogi. Drugi rząd można przesuwać, więc przestrzeń da się dzielić zależnie od tego, kto akurat głośniej protestuje. Po złożeniu tylnych siedzeń otrzymujemy do 1 949 litrów przestrzeni i niemal płaską podłogę. Santa Fe nie udaje vana, ale rozumie, po co ludziom van.

Największe zaskoczenie czeka jednak z przodu. Calligraphy z czarną skórą Nappa, zamszową podsufitką i fotelami Premium Relaxation wygląda oraz w dużej mierze czuje się jak samochód z segmentu premium. Nie w sensie „jak na Hyundaia", bo ten zwrot dawno stracił sens, tylko po prostu. Materiały są dobre, montaż solidny, a dwa 12,3-calowe ekrany połączone w jeden zakrzywiony panel nie dominują nad całą deską. Co ważniejsze, ktoś w Seulu nie dostał alergii na przyciski. Klimatyzacja ma własne sterowanie, najważniejsze funkcje są pod ręką, a wybierak skrzyni przeniesiono na kolumnę kierownicy, dzięki czemu środkowa konsola może służyć ludziom, a nie dźwigni zmieniającej pozycję z P na D.

To samochód pełen rozwiązań, które brzmią banalnie do chwili, gdy zaczyna się ich używać. Dwie chłodzone ładowarki indukcyjne kończą negocjacje o to, czyj telefon ma mniej procent baterii. Wielki schowek między fotelami można otworzyć także od strony tylnej kanapy. Porty USB-C docierają do kolejnych rzędów, są rolety w tylnych drzwiach, gniazdo 220 V, kamera 360 stopni, cyfrowy podgląd martwego pola i HUD. Bose gra przyzwoicie, choć nie jest powodem, dla którego kupuje się to auto. Większe wrażenie robi ergonomia całości. Santa Fe jest technologiczne, ale nie każe kierowcy czuć się jak administrator systemu.

Napęd też został podporządkowany spokojowi. W modelu 2026 hybrydowe 1.6 T-GDI rozwija łącznie 239 KM i 380 Nm, a w testowanej wersji moc trafia przez sześciobiegowy automat na wszystkie koła HTRAC. Setka w 9,2 sekundy brzmi skromnie w epoce, w której nawet rodzinne elektryki potrafią urządzać pasażerom test mięśni karku, lecz Santa Fe nie próbuje być szybki dla samej tabelki. Przy ruszaniu często korzysta z silnika elektrycznego, przejścia między źródłami napędu są płynne, a klasyczny automat

T3 Cena modelu testowego | 298 900 PLN

SPECYFIKACJA

SILNIK 1.6 T-GDI turbo, układ hybrydowy HEV

MOC 239 KM

PRĘDKOŚĆ MAKSYMALNA 196 km/h

0-100 KM/H 9,2 sekundy

ZUŻYCIE W CYKLU MIESZANYM (WLTP) 7,2 l/100 km

eprasa.pl 33c11c8cac

> KANCIASTY, OGROMNY W ŚRODKU I WYPOSAŻONY TAK, JAKBY HYUNDAI CHCIAŁ RAZ NA ZAWSZE SKOŃCZYĆ ROZMOWY O „MARCE POPULARNEJ"

WERDYKT

PLUSY Znakomite wykorzystanie przestrzeni. Bardzo dobre wnętrze i ergonomia. Bogate wyposażenie Calligraphy. Użyteczny trzeci rząd. Dobre wyciszenie podczas spokojnej jazdy. Charakterystyczna stylistyka.

MINUSY 1.6 T-GDI robi się głośne pod obciążeniem. Przeciętne osiągi. Mało angażujący układ kierowniczy. 20-calowe koła pogarszają komfort na gorszych drogach. Cena bliska 300 tysięcy złotych.

NASZYM ZDANIEM Wygląda, jakby szykował rodzinę na koniec świata, ale jego największym osiągnięciem jest sprawić, by zwykły wtorek z całą rodziną wydawał się trochę mniej skomplikowany.

OCENA 86

nie funduje charakterystycznego dla części hybryd jednostajnego wycia. Dopiero mocne wciśnięcie gazu przypomina, że pod maską prawie dwutonowego SUV-a pracuje czterocylindrowe 1.6. Wtedy robi się głośno i mniej elegancko, niż sugeruje wyciszenie kabiny podczas normalnej jazdy.

To samo dotyczy prowadzenia. Układ kierowniczy jest lekki i dokładny, nadwozie nie przechyla się przesadnie, a HTRAC daje poczucie pewności na mokrej nawierzchni czy gorszej drodze. Nie ma jednak sensu dopisywać Santa Fe sportowych ambicji tylko dlatego, że w menu znalazł się tryb Sport. Najlepiej jedzie się nim płynnie, wykorzystując dobrą stabilność i komfort zamiast polować na apex. Na autostradzie jest cicho i spokojnie, w mieście gabaryty łatwo kontrolować dzięki kanciastej masce i kamerom. Zawieszenie dobrze filtruje większość nierówności, ale 20-calowe koła mają swoje prawa i na ostrych poprzecznych uskokach lub zniszczonej nawierzchni potrafią wpuścić do kabiny więcej informacji, niż pasażerowie zamawiali.

Hybryda ma przy tym sens ekonomiczny, choć nie należy oczekiwać cudów. Oficjalne WLTP dla tej odmiany mówi o około 7,2 l/100 km i spokojna jazda pozwala kręcić się w okolicach siódemki. W mieście układ potrafi wykorzystać napęd elektryczny częściej, niż sugerowałaby niewielka bateria 1,49 kWh, za to szybka autostrada natychmiast przypomina, że aerodynamika szafy nadal pozostaje aerodynamiką szafy. To uczciwy kompromis: nie trzeba pamiętać o ładowaniu, a rachunki za paliwo nie wyglądają jak kara za siedem foteli i napęd 4x4.

Elektroniki wspierającej kierowcę jest dużo, czasem więcej, niż potrzeba. HDA 2, aktywny tempomat, utrzymywanie pasa, monitorowanie martwego pola i cały zestaw systemów antykolizyjnych dobrze pasują do samochodu, który ma połykać kilometry. Najbardziej przydają się rozwiązania proste: obraz z bocznej kamery pojawiający się na zegarach po włączeniu kierunkowskazu czy widok 360 stopni podczas parkowania.

Problem zaczyna się przy cenie. Calligraphy HEV 4WD w siedmioosobowej konfiguracji kosztuje 292 900 PLN, a zielony lakier Ocado Green Pearl podnosi rachunek do 298 900 PLN. To nie jest już „dużo samochodu za niewielkie pieniądze". Za prawie 300 tysięcy można wymagać świetnego wyciszenia, dobrych materiałów, kompletnego wyposażenia i dopracowanej elektroniki, więc Hyundai nie dostaje za nie punktów z litości. Broni się czymś innym – trudno znaleźć drugi samochód, który łączyłby równie charakterystyczny wygląd, siedem realnie użytecznych miejsc i tak bogate wnętrze bez wejścia głębiej w świat marek premium.

Santa Fe nie jest więc luksusowym SUV-em za pół ceny ani terenówką, którą sugeruje jego sylwetka. Silnik przy mocnym obciążeniu mógłby mieć więcej ogłady, układ kierowniczy nie opowiada kierowcy zbyt wiele, a 20-calowe koła czasem przypominają o sobie w najmniej odpowiednim momencie. Tyle że w rodzinnym samochodzie ważniejsze pytania brzmią inaczej. Czy wszyscy się mieszczą? Tak. Czy po pięciu godzinach jazdy nadal chcą ze sobą rozmawiać? Jest na to spora szansa. Czy elektronika pomaga zamiast przeszkadzać? Najczęściej. I właśnie w tej mniej widowiskowej części motoryzacji Santa Fe okazuje się najlepsze. Wygląda jak pojazd gotowy na koniec świata, ale znacznie lepiej radzi sobie z czymś trudniejszym: codziennym życiem siedmiu osób.

eprasa.pl 33c11c8cac

AUDI A5 AVANT E-HYBRID

SZYBKOŚĆ BEZ PODNOSZENIA GŁOSU

367 KM potrafi dziś wyglądać zaskakująco grzecznie. W Audi A5 Avant e-hybrid nie dostajemy wielkiego skrzydła, czterech końcówek wydechu ani kokpitu, który po uruchomieniu robi z wnętrza klub techno. Testowy egzemplarz jest beżowy. Ma nadwozie kombi. Potrafi też ruszyć spod domu w całkowitej ciszy. Dopiero mocniejsze wciśnięcie gazu przypomina, że pod tą spokojną powierzchnią kryje się układ napędowy o mocy 367 KM i 500 Nm.

To bardzo współczesny rodzaj szybkości. Dwulitrowe TFSI rozwija 251 KM, pomaga mu silnik elektryczny, a całość trafia na cztery koła przez siedmiobiegowe S tronic i quattro ultra. 100 km/h pojawia się po 5,1 s, prędkość maksymalna wynosi 250 km/h. Liczby są poważne, ale A5 nie używa ich do budowania charakteru samochodu sportowego. Moc służy tu przede wszystkim do tego, żeby wszystko stawało się łatwe: wyprzedzanie trwa krócej, wjazd na autostradę nie wymaga planowania, a zapas pod prawą stopą pozostaje duży nawet wtedy, gdy na pokładzie siedzą cztery osoby i bagaż.

Jeszcze ciekawsze jest to, jak naturalnie Audi potrafi tę moc schować. Akumulator ma 25,9 kWh brutto, a deklarowany zasięg elektryczny tej konfiguracji wynosi 97 km. To już nie jest PHEV, który przejeżdża na prądzie drogę do piekarni i z powrotem, tylko samochód, którym można załatwić sporą część codziennych spraw bez budzenia silnika benzynowego. Ładowanie odbywa się z mocą do 11 kW AC i od zera do pełna trwa około dwóch i pół godziny. DC nie ma, ale w PHEV-ie boli to mniej niż w samochodzie elektrycznym.

Cała sztuka polega na tym, żeby dwa napędy nie zaczęły ze sobą walczyć o uwagę kierowcy. W A5 najlepiej działa właśnie ich współpraca. Ruszanie na prądzie jest płynne, silnik spalinowy dołącza bez przesadnego przedstawienia, a skrzynia nie próbuje przypominać o sobie przy każdej zmianie przełożenia. Hybryda nie daje poczucia jazdy samochodem z dołożonym drugim układem napędowym. Bardziej przypomina jeden napęd, który po prostu ma kilka sposobów wykonywania tej samej pracy.

Nie znaczy to, że prawa fizyki dostały urlop. A5 Avant e-hybrid waży ponad dwie tony i przy szybszej jeździe ta masa przestaje być abstrakcyjną liczbą z homologacji. Quattro bardzo dobrze porządkuje trakcję, a auto zachowuje się stabilnie i pewnie, ale zamiast lekkości dostajemy poczucie masywnego, mocnego gran turismo. To samochód stworzony raczej do bardzo szybkiego połykania kilometrów niż do szukania ostatnich procentów przyczepności na ciasnej drodze.

Testowy egzemplarz ma jednak coś, co przy tej masie i 20-calowych kołach robi dużą różnicę: sportowe zawieszenie S z regulacją amortyzatorów. Opony 245/35 R20 wyglądają świetnie, ale zostawiają niewiele miejsca na gumową dyplomację pomiędzy asfaltem a kabiną. Możliwość zmiany charakteru amortyzacji pozwala zachować rozsądny kompromis między kontrolą nad nadwoziem a komfortem. W Dynamic A5 wyraźnie się spina, ale nie zawsze więcej ciężaru na kierownicy oznacza więcej

SPECYFIKACJA

SILNIK
2.0 TFSI plug-in hybrid

MOC 367 KM

PRĘDKOŚĆ MAKSYMALNA
250 km/h

0-100 KM/H
5,1 sekundy

ZASIĘG W CYKLU MIESZANYM (WLTP)
2,6 l/100 km / 97 km

T3 Cena modelu testowego | 457 780 PLN

eprasa.pl 33c11c8cac

“

367 KM, QUATTRO I OSIĄGI GODNE SPORTOWEGO AUTA, A PRZY TYM MOŻLIWOŚĆ PRZEJECHANIA WIĘKSZOŚCI CODZIENNYCH TRAS W CISZY

informacji. Najlepsze ustawienie niekoniecznie znajduje się na najbardziej sportowym końcu skali.

Wnętrze gra podobną rolę jak napęd: ma być nowoczesne, ale nie męczące. Przed kierowcą pracuje cyfrowy kokpit, obok duży ekran MMI, a pasażer dostaje własny wyświetlacz. Trzy ekrany w rodzinnym kombi brzmią jak technologiczny nadmiar, ale ekran pasażera ma więcej sensu, niż sugeruje pierwszy kontakt. Pozwala zająć się nawigacją czy multimediami bez ciągłego przejmowania centralnego panelu. Jeśli regularnie jeździ się we dwoje, przestaje być gadżetem do pokazania znajomym, a zaczyna być elementem sensownie dzielącym obowiązki w kabinie.

Do tego dochodzi panoramiczny dach ze zmienną przezroczystością, wyświetlacz head-up, sportowe fotele plus, skóra Feinnappa i Milano, karbonowe aplikacje oraz system Bang & Olufsen z głośnikami w zagłówkach. Jest tutaj trochę technologicznego przepychu, ale Audi nadal potrafi opakować go w kabinę, która nie przypomina salonu elektroniki. Najbardziej kontrowersyjne pozostają niektóre dotykowe elementy obsługi i skłonność producenta do cyfryzowania rzeczy, które dawniej załatwiał jeden dobry przycisk.

B&O zasługuje na osobny moment uwagi, bo kosztuje ponad osiem tysięcy złotych i w tej klasie cenowej nie wystarczy już po prostu grać głośno. System potrafi zbudować bardzo szeroką scenę, a głośniki w zagłówkach dają ciekawy efekt przy nawigacji i rozmowach, choć ustawienia wymagają chwili cierpliwości. Nie próbuje od razu udowodnić swojej ceny potężnym basem i lepiej wypada po dopasowaniu do własnego gustu.

Największy kompromis e-hybrydy znajduje się z tyłu. Bateria zabiera część przestrzeni, więc bagażnik ma 361 litrów, a po złożeniu siedzeń 1 306 litrów. W samochodzie mierzącym niemal 4,84 m to wynik, który trudno nazwać imponującym. A5 nadal jest funkcjonalnym kombi, ale jeśli ktoś regularnie wozi pół mieszkania, zwykła wersja napędowa będzie bardziej przekonująca.

Znacznie bardziej dotkliwy okazuje się jednak inny rodzaj pojemności: portfela. Samochód w tej specyfikacji kosztuje 457 780 PLN, z czego wyposażenie dodatkowe pochłania 132 880 PLN. Sam lakier Audi exclusive Karat Beige to 24 390 PLN. Pakiet Tech pro kosztuje 22 320 PLN, sportowe wnętrze ponad 14 tysięcy, dach o regulowanej przezroczystości ponad 10 tysięcy. W pewnym momencie człowiek przestaje zastanawiać się, które opcje naprawdę są mu potrzebne, a zaczyna liczyć, ile kosztuje każdy kolejny gest dłoni wykonany w konfiguratorze.

I właśnie cena najskuteczniej studzi zachwyt nad tym Audi. Nie dlatego, że A5 Avant e-hybrid sprawia wrażenie samochodu źle wycenionego jako takiego, lecz dlatego, że niezwykle łatwo przesunąć go w okolice pół miliona złotych. A wtedy przestaje konkurować wyłącznie z innymi średniej klasy kombi. Zaczyna walczyć z autami, które oferują więcej przestrzeni, większy prestiż albo po prostu mocniejsze emocje.

Najlepsze w A5 jest to, że po kilku dniach przestaje się zastanawiać, który samochód akurat prowadzimy. W mieście potrafi godzinami zachowywać się jak elektryk, na autostradzie 367 KM skraca wyprzedzanie do krótkiej formalności, a quattro i adaptacyjne zawieszenie pilnują, żeby rodzinne kombi nie zapomniało całkiem o drugim członie swojego charakteru.

I może właśnie to jest największy luksus tego Audi. Nie moc, nie trzeci ekran i nawet nie lakier za ponad 24 tysiące złotych, tylko możliwość niewybierania. Nie trzeba decydować, czy chcemy spokojnego samochodu do miasta, szybkiego kombi na trasę czy czegoś, czym od czasu do czasu można po prostu pojechać szybciej dla własnej przyjemności. A5 próbuje być wszystkimi tymi rzeczami naraz i, co najważniejsze, nie sprawia przy tym wrażenia rozdartego.

Szkoda tylko, że za prawo do niewybierania Audi wystawia rachunek niemal jak za parę samochodów w jednym.

WERDYKT

PLUSY Świetnie zintegrowany napęd hybrydowy. Bardzo dobre osiągi i trakcja. Sensowny zasięg elektryczny. Adaptacyjne zawieszenie dobrze pasujące do charakteru auta.

MINUSY Cena testowej konfiguracji. Mały bagażnik jak na kombi. Brak ładowania DC. Miejscami przesadna cyfryzacja obsługi.

NASZYM ZDANIEM A5 Avant e-hybrid prowadzi podwójne życie tak dyskretnie, że zdradza je przede wszystkim rachunek z konfiguratora.

OCENA **87**

eprasa.pl 33c11c8cac

HYUNDAI IONIQ 6 N

ELEKTRYK, KTÓRY NAUCZYŁ SIĘ KŁAMAĆ

Przez ostatnie lata samochody elektryczne miały być dowodem na to, że motoryzacja wreszcie pozbyła się własnych niedoskonałości. Skrzynia biegów? Zbędna. Obrotomierz? Relikt. Hałas? Usterka cywilizacyjna. Nawet krótka przerwa między gazem a przyspieszeniem została skazana na wymarcie. Została cisza, płynność i moment obrotowy podawany natychmiast, najlepiej w kabinie równie sterylnej jak salon operatora komórkowego.

IONIQ 6 N powstał z przeciwnego założenia – razem z wadami wyrzuciliśmy kilka rzeczy, za którymi można tęsknić.

IONIQ 6 N ma więc osiem biegów, których fizycznie nie ma, obrotomierz silnika bez tradycyjnych obrotów i odcięcie zapłonu w samochodzie pozbawionym zapłonu. Przy zmianie wirtualnego przełożenia elektronika na moment ogranicza moment obrotowy, żeby auto szarpnęło. Głośniki produkują dźwięk silnika, a łopatkami można redukować przed zakrętem. Brzmi jak grupa inżynierów bardzo długo pracująca nad pogorszeniem napędu elektrycznego. Po kilku kilometrach zaczyna się jednak rozumieć, po co to wszystko zrobiono.

Najpierw trzeba zaakceptować wygląd. Zwykły IONIQ 6 już miał w sobie coś z aerodynamicznego eksperymentu i Porsche 911 przepuszczonych przez ten sam szkicownik. N dodaje poszerzone błotniki, 20-calowe koła i ogromne skrzydło swan-neck. Współczynnik oporu nadal wynosi 0,27, więc cały ten teatr naprawdę pracuje na powietrzu.

Dwa silniki napędzają obie osie i standardowo oferują 609 KM. N Grin Boost na dziesięć sekund podnosi moc do 650 KM i moment do 770 Nm. Launch Control katapultuje auto do 100 km/h w 3,2 sekundy, prędkość maksymalna wynosi 257 km/h. Jeszcze niedawno byłyby to liczby definiujące cały samochód. Dzisiaj mocny elektryk przyspieszający brutalnie na prostej jest niemal osobnym gatunkiem produktu. Hyundai musiał więc odpowiedzieć na trudniejsze pytanie: co zrobić z tymi 650 KM między jednym a drugim wciśnięciem gazu?

Tu zaczyna się właściwa robota działu N. IONIQ 6 N waży 2 166 kg i żaden tryb jazdy nie potrafi oszukać fizyki tak skutecznie jak głośniki oszukują uszy. Zmieniona geometria zawieszenia, adaptacyjne amortyzatory, tylny e-LSD, potężne hamulce i 275-milimetrowe Pirelli P Zero 5 sprawiają jednak, że masa rzadko prowadzi samochód za rękę. Auto szybko reaguje na skręt, daje się ustawiać gazem i jest zaskakująco ruchliwe jak na niemal pięciometrowy sedan z wielkim akumulatorem w podłodze.

Elektronika nie została przy tym ustawiona wyłącznie w roli elektronicznego opiekuna. N Torque Distribution pozwala zmieniać rozdział napędu między osiami, N Drift Optimizer pomaga przenieść sporą część energii z baterii na tylne opony, są tryby przygotowania temperatury akumulatora do sprintu lub dłuższej jazdy torowej i rozbudowana telemetria. Menu potrafi przytłoczyć, ale większość dodatków można zostawić w spokoju i odkrywać wtedy, kiedy droga albo tor dają ku temu powód.

Co ważne, N nie karze za to podczas codziennej jazdy. W miękkim ustawieniu amortyzatorów IONIQ 6 N jest zadziwiająco normalny. Nie podskakuje na każdym poprzecznym łączeniu asfaltu i nie próbuje co pięć minut przypominać pasażerom, że właściciel dopłacił za literę N. Pod tym względem jest dojrzalszy od IONIQ-a 5 N.

Dwie tony wracają, gdy tempo naprawdę rośnie. Przy szybkich zmianach kierunku

T3 Cena modelu testowego | 303 700 PLN

SPECYFIKACJA

NAPĘD
elektryczny, AWD

MOC 650 KM

PRĘDKOŚĆ MAKSYMALNA
257 km/h

0-100 KM/H
3,2 sekundy

ZASIĘG W CYKLU MIESZANYM (WLTP)
487 km

eprasa.pl 33c11c8cac

Poszerzone nadwozie, 20-calowe koła i wielkie skrzydło swan-neck nie grzeszą subtelnością. Aerodynamika nadal ma jednak głos – współczynnik Cd wynosi 0,27.

N e-Shift tworzy osiem wirtualnych przełożeń, odcięcie i przerwy w dostarczaniu momentu. Technicznie zbędne. Za kierownicą – zaskakująco potrzebne.

WERDYKT

PLUSY Fantastycznie angażujący jak na samochód elektryczny. N e-Shift naprawdę zmienia sposób prowadzenia. Świetne podwozie i ogromne możliwości konfiguracji. Zaskakująco wysoki komfort codziennej jazdy. Kapitalne osiągi i bardzo szybkie ładowanie.

MINUSY Ponad dwie tony daje o sobie znać przy naprawdę szybkiej jeździe. Zużycie energii szybko rośnie wraz z tempem. Stylistycznie zdecydowanie nie dla introwertyków. Bagażnik ma tylko 371 litrów.

NASZYM ZDANIEM Hyundai IONIQ 6 N udaje biegi, obroty i dźwięk silnika, ale nie udaje samochodu dla kierowcy. Cała ta cyfrowa fikcja działa właśnie dlatego, że pod nią znajduje się świetne podwozie i bardzo poważna inżynieria.

OCENA 91

brakuje lekkości dobrego sportowego auta spalinowego, a podczas ostrej jazdy torowej granice przyczepności opon stają się czytelne. Hyundai świetnie zarządza masą, lecz jej nie kasuje. Tym ciekawsze jest to, co dzieje się po uruchomieniu N e-Shift.

Łopatka wybiera jedno z ośmiu wirtualnych przełożeń. Samochód zmienia charakter oddawania momentu, przerywa przyspieszanie przy zmianie biegu, symuluje wzrost obrotów i pozwala dojechać do ogranicznika. Zbyt wczesna redukcja zostanie odrzucona. Wszystko jest wymyślone, a po chwili używa się tego z zadziwiającą naturalnością.

Prędkość nagle dostaje strukturę. Kierowca słyszy i czuje, gdzie znajduje się w zakresie osiągów, kiedy zbliża się zmiana biegu i gdzie wypada redukcja przed zakrętem. W szybkim elektryku przyspieszenie bywa jednolitym strumieniem. Tutaj dzieli się na etapy pasujące do rytmu jazdy. N e-Shift nie czyni samochodu szybszym. Czyni kierowcę bardziej obecnym.

Podobną rolę pełni N Active Sound+. Kilka sztucznych ścieżek dźwiękowych reaguje na gaz, prędkość i zmianę przełożeń, a najbardziej klasyczna przypomina rasowego czterocylindrowego Hyundaia N. Wiadomo, że to głośniki. Po paru zakrętach pytanie „czy to jest prawdziwe?" traci jednak znaczenie. Wibracje w kontrolerze do gry też niczego fizycznie nie odwzorowują, a jednak bez nich kontakt z samochodem na ekranie staje się uboższy. Tutaj zasada jest podobna.

Najlepsze jest to, że po wyłączeniu całego cyfrowego teatru zostaje bardzo dobry samochód. Układ kierowniczy jest szybki i precyzyjny, choć mógłby przekazywać więcej informacji. Podwozie ma ogromny zapas przyczepności, auto chętnie rotuje i zamiast schematu „gaz, hamulec, gaz" naprawdę zachęca do szukania linii przez kilka kolejnych zakrętów. Sztuczki nie maskują przeciętnej mechaniki – one dokładają kolejną warstwę do czegoś, co już działa.

Na co dzień pozostaje akumulator 84 kWh i deklarowane do 487 km WLTP. Okolice 400–430 km są bardziej realistycznym punktem odniesienia, o ile 650 KM nie będzie regularnie traktowane jak obowiązek. Architektura 800 V pozwala za to naładować baterię od 10 do 80% w 18 minut przy odpowiednio mocnej stacji. W aucie, które zachęca do wyjątkowo mało ekologicznego obchodzenia się z energią, szybkie odzyskiwanie zasięgu ma spore znaczenie.

Są też bardziej zwyczajne kompromisy. Bagażnik ma 371 litrów, a opadająca linia dachu ogranicza przestrzeń nad głowami wyższych pasażerów z tyłu. To sportowy sedan, który potrafi funkcjonować na co dzień, lecz rodzinnej praktyczności nie stawia na pierwszym miejscu.

Promocyjna cena 303 700 PLN nadal brzmi egzotycznie, jeśli słowo Hyundai automatycznie przywołuje w głowie Getza. Sednem nie jest jednak sam stosunek mocy do złotówki. Najciekawsze jest to, ile pracy wykonano tu po to, by kierowca miał coś do zrobienia już po zakończeniu przyspieszania do setki.

Elektryki nauczyły się być szybkie dawno temu. Potem bardzo szybkie, a później absurdalnie szybkie. Hyundai poszedł w mniej oczywistym kierunku i zaczął projektować niedoskonałości: przerwy w oddawaniu mocy, hałas, obroty, biegi. Rzeczy technicznie zbędne okazały się nośnikami informacji i emocji.

IONIQ 6 N kłamie więc bez przerwy. Paradoks polega na tym, że właśnie dzięki temu prowadzi się bardziej prawdziwie.

eprasa.pl 33c11c8cac

AUDI RS 5 LIMOUSINE

INŻYNIERIA ZAMIAST DIETY

Odczytana liczba 2 430 kilogramów potrafi popsuć humor szybciej niż rachunek z konfiguratora, a ten w przypadku mojego Audi kończy się na 697 210 PLN. Nowe RS 5 Limousine zaczyna więc znajomość od dwóch wartości, które trudno uznać za romantyczne.

Potem robi coś ciekawszego. Przez resztę czasu próbuje przekonać, że żadna z nich nie ma aż tak wielkiego znaczenia.

Z zewnątrz można jeszcze udawać, że jesteśmy w znajomym świecie. Długa maska, niska linia dachu, cztery drzwi i sylwetka szybkiego sedana, który nawet zaparkowany wygląda, jakby właśnie kogoś wyprzedzał. Pod maską wciąż pracuje V6, a z tyłu wystają dwie potężne rury wydechowe.

Nazwa Limousine też nie mówi całej prawdy. Tylna szyba unosi się z klapą, więc sylwetka sedana skrywa funkcjonalność liftbacka. To jeden z tych trików, które lubię najbardziej: rozwiązanie praktycznego problemu bez obowiązku informowania o nim wszystkich przechodniów.

RS 5 nie jest natomiast dyskretne w żadnym innym miejscu. Wielkie wloty powietrza i napompowane nadkola kończą tradycję Audi, w której szybki samochód można było pomylić z autem kogoś spieszącego się na zamknięcie kwartału. Moja konfiguracja dorzuca czerwony lakier Progressive, karbon i 21-calowe koła. Jest ostentacyjnie, ale jeszcze bez desperacji.

Pod karoserią robi się jeszcze ciekawiej. Benzynowe 2.9 V6 biturbo rozwija 510 KM i 600 Nm, a z silnikiem elektrycznym cały układ osiąga 639 KM oraz 825 Nm. Moc trafia na cztery koła przez ośmiobiegowy tiptronic. Setka pojawia się po 3,6 sekundy, prędkość maksymalna wynosi 285 km/h.

Jest też akumulator o pojemności 25,9 kWh brutto, 22 kWh netto. I tutaj zaczyna się właściwa opowieść o współczesnym RS 5.

Audi nie poszło na dietę. Poszło na politechnikę.

Bateria zwiększa masę, ale pozwala jeździć na prądzie i natychmiast uzupełnia to, czego nie zdążyło jeszcze dostarczyć V6. Reakcja na gaz jest błyskawiczna, a elektryczna część napędu nie zachowuje się jak ekologiczny współlokator dokwaterowany w ostatniej chwili. Wszystko pracuje jak jeden układ.

Jeszcze kilkanaście lat temu 2 430 kg w opisie sportowego sedana wyglądałoby jak literówka. RS 5 odpowiada na tę liczbę kolejną porcją techniki.

Najciekawsza pracuje przy tylnej osi. Quattro z Dynamic Torque Control potrafi aktywnie różnicować moment między tylnymi kołami także po odjęciu gazu i podczas hamowania. Samochód może więc pomagać sobie już przy wejściu w zakręt. Brzmi jak technologia stworzona, by dobrze wyglądać na przekroju technicznym. Za kierownicą jej największą zaletą jest coś odwrotnego: przestaje się o niej myśleć.

RS 5 chętnie zmienia kierunek i długo nie ujawnia własnej bezwładności. W ostrzejszych ustawieniach tył wyraźniej włącza się do pracy, a RS Torque Rear pozwala zrobić z quattro coś, z czym przez lata trudno było je kojarzyć – napęd służący

T3 Cena modelu testowego | 697 210 PLN

SPECYFIKACJA

SILNIK 2.9 V6 biturbo PHEV, quattro, 8-biegowy tiptronic

MOC 639 KM

PRĘDKOŚĆ MAKSYMALNA 285 km/h

0-100 KM/H 3,6 sekundy

ZASIĘG W CYKLU MIESZANYM (WLTP) 4,0 l/100 km / 81 km

eprasa.pl 33c11c8cac

również do świadomej zabawy nadsterownością.

Praw fizyki nie udało się zdelegalizować. Zbyt szybkie wejście w zakręt obudzi podsterowność, a kilogramy przypomną, że cały czas siedziały na pokładzie. Ważne jest, jak późno zaczynają dominować.

RS 5 nie jest lekkie. Jest wyjątkowo dobre w udawaniu, że jest.

Ten sam rodzaj inżynierskiej bezczelności widać w zawieszeniu. 21-calowe obręcze z oponami 285/30 brzmią jak coś, po czym znajomość z warszawskimi studzienkami powinna stać się osobista. Tymczasem adaptacyjne, dwuzaworowe amortyzatory pozwalają Limousine zachować zaskakująco dużo codziennej ogłady. W spokojniejszych ustawieniach samochód nie interpretuje każdej nierówności jako okazji do demonstracji sportowego charakteru.

Hamulce ceramiczne za 48 910 PLN pasują do tej filozofii bardziej, niż ich cena do zdrowego rozsądku. Przy takiej masie ogromna siła hamowania przestaje być fanaberią, choć kwota każe przez chwilę zastanowić się, jakie całe samochody można jeszcze kupić za komplet hamulców.

Druga osobowość RS 5 ujawnia się po podłączeniu kabla. Homologowany zasięg elektryczny wynosi 81 km, a pełne ładowanie AC zajmuje około 165 minut. To wystarcza, by sporą część codziennych spraw załatwić bez uruchamiania V6.

Jest coś absurdalnego w wizji właściciela RS 5 wyjeżdżającego rano bezgłośnie, mijającego sąsiada z psem i przez kilkadziesiąt kilometrów zachowującego się jak wzorowy uczestnik transformacji energetycznej. Cały czas mając pod prawą stopą 639 KM i dwie wielkie końcówki wydechu czekające na swój moment.

Oficjalne 4,0 l/100 km lepiej zostawić w rzeczywistości pliku PDF-a od producenta. Przy wykorzystaniu osiągów apetyt V6 wraca do wartości odpowiadających jego możliwościom, a 48-litrowy zbiornik oznacza, że przy szybkiej jeździe stacje mogą pojawiać się w planie częściej, niż sugerowałby charakter długodystansowego GT.

Akumulator zabrał też część bagażnika. Pod unoszoną razem z szybą klapą mieści się 331 litrów, po złożeniu kanapy 1170. Liftbackowa forma pomaga, ale 22 użyteczne kilowatogodziny trzeba było gdzieś schować.

Wnętrze balansuje między tym, za co Audi od lat lubimy, a tym, czym współczesna motoryzacja uparcie próbuje nas uszczęśliwiać. Sportowe fotele plus mają wentylację i masaż, jest head-up, Bang & Olufsen z głośnikami w zagłówkach i panoramiczny dach o zmiennej przezroczystości.

Jest też dużo ekranów. Bardzo dużo.

Cyfrowy kokpit, centralne MMI i wyświetlacz pasażera wyglądają efektownie, ale są chwile, kiedy tęsknota za zwykłym przyciskiem przestaje być sentymentalizmem, a staje się kwestią ergonomii. Nie wszystko jest nowocześniejsze tylko dlatego, że trzeba tego szukać w menu.

Przy cenie 697 210 PLN człowiek zaczyna dotykać kabiny jak jubiler odbierający kamień do wyceny. Nie każdy materiał odpowiada kwocie na dole konfiguratora. Można oczywiście powiedzieć, że 187 210 PLN z tej sumy to dodatki, ale właściciel raczej nie będzie sobie o tym przypominał za każdym razem, gdy trafi dłonią na przeciętny plastik.

I może właśnie dlatego RS 5 Limousine jest tak fascynujące. Nie opowiada o prostocie ani powrocie do analogowej motoryzacji. To samochód bardzo współczesny: bateria zwiększa masę, więc sprytna tylna oś pomaga ją zamaskować. Elektryfikacja komplikuje napęd, ale poprawia jego reakcję. Akumulator zabiera bagażnik, lecz pozwala przez sporą część tygodnia nie uruchamiać V6. Każde rozwiązanie rodzi problem, a każdy problem dostaje własny zespół inżynierów.

Powinno wyjść z tego monstrum. Zamiast tego powstało RS 5.

Ciężkie, drogie i przesadnie skomplikowane, ale też piekielnie szybkie, zaskakująco komfortowe i znacznie bardziej zwinne, niż wskazywałaby uczciwa rozmowa o jego masie. Dawniej Audi Sport budowało samochody, które wygrywały fizyką.

To próbuje wygrać z fizyką. I irytujące jest tylko to, jak często mu się udaje.

WERDYKT

PLUSY Potężny i świetnie zintegrowany napęd. Znakomita zwinność mimo masy. Ogromny zakres między komfortem i sportem. Dynamic Torque Control naprawdę zmienia charakter quattro. Użyteczny tryb elektryczny. Świetna sylwetka Limousine.

MINUSY Ogromna masa. 331-litrowy bagażnik. Zbyt ekranocentryczna obsługa. Nie wszystkie materiały przystają do ceny. Tylko 48 litrów paliwa. Niemal 700 tysięcy złotych za tę konfigurację.

NASZYM ZDANIEM Audi zamiast odchudzić RS 5, wysłało je na studia inżynierskie – i ku zaskoczeniu zdrowego rozsądku ta metoda naprawdę działa.

OCENA **88**

eprasa.pl 33c11c8cac

CONTROL RESONANT

NOWY PUNKT CIĘŻKOŚCI

Pierwszy *Control* zamknął nas w budynku. Owszem, budynku, który nie przejmował się specjalnie geometrią ani architekturą, ale mimo wszystko – w budynku. *Control Resonant* otwiera drzwi, wypuszcza paranormalny koszmar na Manhattan i zmienia punkt ciężkości całej serii.

Dosłownie również. Ściana może stać się podłogą, ulica wspinać się pionowo przed nami, a „dół" okazuje się chwilową sugestią. Remedy już wcześniej przesuwało granicę między przestrzenią a halucynacją. Teraz dostało kawał Nowego Jorku i zachowuje się jak dziecko, któremu wręczono klocki, ale zapomniano wspomnieć o grawitacji.

Największą zmianą nie jest jednak Manhattan. Jesse Faden schodzi ze sceny, a główną rolę przejmuje jej brat Dylan. Siedem lat po pierwszym *Control* Jesse zaginęła, Syk wydostał się poza Najstarszą Siedzibę, a rzeczywistość deformuje Wzorzec. Dylan zostaje wysłany, by pomóc ratować sytuację.

To odważny wybór protagonisty, bo wcześniej był bardziej problemem do rozwiązania niż kimś, z kim chcielibyśmy spędzić trzydzieści godzin. *Resonant* wydobywa go jednak z roli „brata Jesse", pokazując człowieka wychowanego w izolacji przez instytucję, która widziała w nim przede wszystkim narzędzie. Przeciwwagą zostaje Zoe, agentka FBC traktująca go początkowo z ostrożnością. Ich relacja rozwija się bez pośpiechu i daje historii ludzki środek ciężkości.

Przydaje się, bo wokół nich rzeczy robią się mało ludzkie.

Manhattan podzielono na duże, połączone strefy. „Otwarty świat" pasuje tu więc tylko częściowo – bliżej temu do zestawu rozległych dzielnic niż jednej bezszwowej mapy. Remedy nie zasypuje każdego chodnika skrzynkami i ikonami, a kolejne zdolności Dylana otwierają niedostępne wcześniej przejścia. W strukturze wciąż czuć metroidvanię, nawet jeśli Najstarszą Siedzibę zamieniono na miasto.

Najlepsze momenty przychodzą, gdy *Resonant* pozwala mu kompletnie zwariować. Zmiana grawitacji zmienia orientację przestrzeni, pojawiają się pionowe ulice, dachy stające się drogami i miejsca, które trzeba najpierw zrozumieć, zanim można do nich dotrzeć. Nawigacja bywa przez to wspaniała i irytująca z tego samego powodu. Znacznik mówi, gdzie być, ale nie jak tam trafić. Rozwiązanie może czekać kilka pięter wyżej albo na powierzchni, która chwilę wcześniej była ścianą.

Można się zgubić i przeklinać mapę, ale trudno nie docenić gry, która pozwala przez chwilę nie wiedzieć, dokąd iść.

Zmieniła się też walka. Serwobroń Jesse ustępuje Aberratorowi Dylana, zmieniającemu się w kosę, młot czy ostrza. Dochodzą zdolności paranormalne, artefakty i rozwój postaci, ale najważniejsze jest tempo. *Resonant* wymaga agresji – zdrowie odzyskujemy głównie przez eliminowanie przeciwników, a egzekucje zwiększają potencjał ofensywny. Dylan ma wpadać w środek chaosu, podrzucać wrogów, zmieniać pozycję i utrzymywać nacisk.

Gdy wszystko się zazębia, efekt jest kapitalny. Walka przenosi się nad ziemię, zdolności się łączą, a Dylan zaczyna wyglądać jak problem, którego paranormalne moce powinny się obawiać.

System nie ma jednak głębi najlepszych slasherów. Można budować złożone konfiguracje, ale kilka skutecznych kombinacji rozwiązuje zaskakująco wiele starć, szczególnie gdy rozwój postaci zaczyna wyprzedzać krzywą trudności. Z drugiej strony część przeciwników na standardowych ustawieniach przyjmuje zdecydowanie zbyt wiele ciosów. Szerokie opcje trudności pozwalają znaleźć tempo, w którym walka nie staje się ani spacerem, ani okładaniem paranormalnego worka treningowego.

Jeszcze lepiej wypada zawartość poboczna. Przypadkowy problem potrafi prowadzić do osobnej anomalii, zagadki albo małej historii, a banalne zadania szybko skręcają w rejony charakterystycznego dla Remedy absurdu.

T3 PLAYSTATION | PC | XBOX

eprasa.pl 33c11c8cac

Aberrant zmienia formę wraz z potrzebami Dylana, ale prawdziwą bronią pozostaje mobilność – najlepsze walki Resonant rzadko odbywają się wyłącznie na ziemi.

Są też opcjonalni Resonanci, nagradzający nowymi zdolnościami, oraz Faults rozwijające możliwości poruszania się. Całą jedną strefę można niemal ominąć, trzymając się głównego wątku.

Gry tej skali zwykle upewniają się, że zobaczymy wszystko, za co zapłacił producent. Remedy nadal chowa dobre pomysły za drzwiami, których część graczy nigdy nie otworzy.

Główna historia potrzebuje natomiast czasu. Pierwsze godziny są przeładowane nazwami, systemami i pytaniami, a znajomość pierwszego *Control* pomaga, nawet jeśli gra przypomina wcześniejsze wydarzenia. Później narracja nabiera rozpędu, relacje zaczynają znaczyć więcej, a Dylan okazuje się ciekawszym protagonistą, niż sugerował jego poprzedni występ. Sporo świata siedzi w dokumentach, nagraniach i detalach, ale sam główny wątek jest łatwiejszy do śledzenia.

Jego przejście zajmuje około 25–30 godzin, a dokładna eksploracja może tę liczbę niemal podwoić. Po napisach zostają aktywności poboczne i New Game+.

Nierówna pozostaje oprawa techniczna. Kierunek artystyczny jest świetny: deformujące się przestrzenie, anomalie i architektura Manhattanu tworzą obrazy, których nie da się pomylić z inną grą. Northlight świetnie radzi sobie ze światłem i przestrzenią, ale większa skala odsłania jego ograniczenia. Modele postaci i część tekstur nie zawsze dorównują *Alan Wake 2*, a na bazowych wersjach konsol pojawiają się spadki płynności i kompromisy jakości obrazu. Na PS5 tryb 60 kl./s rekonstruuje obraz m.in. z 864p i potrafi gubić klatki w bardziej intensywnych scenach. PS5 Pro radzi sobie wyraźnie lepiej.

Szkoda, choć *Control Resonant* ma szorstkie krawędzie także poza technikaliami. Czasem każe za długo szukać drogi, czasem przeciwnik nie rozumie, że po trzydziestym uderzeniu powinien już umrzeć, a pierwsze godziny wystawiają cierpliwość na próbę. Potem jednak wchodzisz do pomieszczenia, które chwilę później przestaje być pomieszczeniem, zmieniasz kierunek grawitacji, przelatujesz nad grupą wrogów, spadasz na nich z kosą i przypominasz sobie, dlaczego gry Remedy wybacza się trochę chętniej niż większość produkcji AAA.

Studio mogło zrobić bezpieczne *Control 2*: więcej Jesse, większą Najstarszą Siedzibę, kilka nowych mocy i kolejny przedmiot codziennego użytku, którego pod żadnym pozorem nie należy dotykać bez formularza FBK. Zamiast tego powstała gra, która zostawia znaczną część poprzedniej mechaniki za sobą.

A jednak po kilku godzinach trudno mieć wątpliwości, z jakiego świata pochodzi.

Control Resonant zachowuje charakter pierwowzoru nie przez kopiowanie jego rozwiązań, lecz przez tę samą, niezdrową fascynację wszystkim, co dziwne, niepokojące i odrobinę niemożliwe. Czasem traci przy tym równowagę. Przy grze, która potrafi obrócić Manhattan o dziewięćdziesiąt stopni, trudno uznać to za szczególnie zaskakujące.

WERDYKT

PLUSY Fenomenalny projekt świata. Świetna mobilność i zabawa grawitacją. Pomysłowe zadania poboczne. Bogate możliwości rozwoju Dylana. Mocna druga połowa historii. Charakter Remedy zachowany mimo ogromnych zmian.

MINUSY Nierówny początek. Walka z czasem wpada w powtarzalność. Część przeciwników jest zbyt odporna. Nawigacja potrafi frustrować.

NASZYM ZDANIEM Remedy zmieniło bohatera, strukturę świata i sposób walki, ale najważniejsza rzecz pozostała na miejscu – *Control Resonant* nadal wygląda tak, jakby ktoś znalazł błąd w rzeczywistości i zamiast go naprawić, zbudował wokół niego grę.

OCENA 83

eprasa.pl 33c11c8cac

THE BLOOD OF DAWNWALKER

30 DNI DO ZMROKU

W grach RPG czas jest zazwyczaj pojęciem dość umownym. Król może właśnie konać, armia stać pod murami, a pradawne zło przygotowywać koniec świata, ale jeśli po drodze zauważymy faceta, który zgubił patelnię, fabuła grzecznie poczeka. The Blood of Dawnwalker patrzy na tę konwencję, wzrusza ramionami i daje nam 30 dni.

Tyle Coen ma na uratowanie swojej rodziny z rąk Brencisa, wampira sprawującego władzę nad położoną w Karpatach doliną Sangora. Nie jest to na szczęście trzydziestodniowy odpowiednik odliczania bomby. Możemy chodzić, zwiedzać, handlować, walczyć i włóczyć się po lesie bez nerwowego zerkania na zegarek. Czas przesuwa się dopiero przy konkretnych działaniach, przede wszystkim podczas wykonywania zadań. I właśnie ten drobiazg okazuje się jednym z najciekawszych pomysłów, jakie od dawna pojawiły się w otwartym RPG.

Nagle pytanie nie brzmi bowiem: „co jeszcze zostało mi na mapie?", lecz „czy naprawdę chcę poświęcić na to kilka godzin życia Coena?". Jednego człowieka możemy uratować, drugiego zignorować. Możemy osłabiać kolejnych ludzi Brencisa, szukać sprzymierzeńców albo uznać, że mamy dość przygotowań i spróbować dobrać się wampirowi do gardła znacznie wcześniej. Niektóre wydarzenia nie będą na nas czekały. Jeśli zwlekamy z pomocą komuś, kto właśnie znajduje się w śmiertelnym niebezpieczeństwie, po paru dniach problem może rozwiązać się bez naszego udziału. Niekoniecznie tak, jak byśmy chcieli.

To drobna rewolucja przede wszystkim dla tych z nas, którzy na widok znaku zapytania na mapie zaczynają odczuwać fizyczny dyskomfort. Dawnwalker mówi wprost – nie zobaczysz wszystkiego. Trzeba wybierać. RPG przestaje być listą zakupów na sobotę, a zaczyna przypominać życie, w którym również nie da się jednocześnie odebrać paczki, pojechać na siłownię, uratować rodziny i pomóc miejscowemu zielarzowi odnaleźć jego zaginioną kozę.

Wiele z tego świata pachnie oczywiście Wiedźminem 3 i udawanie, że jest inaczej, byłoby równie przekonujące jak tłumaczenie, że Oasis nigdy nie słuchali Beatlesów. Rebel Wolves stworzyli byli pracownicy CD Projekt RED, a projektem kieruje Konrad Tomaszkiewicz, game director trzeciego Wiedźmina. Są więc śledztwa, podświetlanie tropów, potwory, brudna średniowieczna Europa i mieszkańcy, którzy rzadko dają się łatwo podzielić na dobrych i złych. Czasami inspiracja zamienia się wręcz w przyzwyczajenie. Sporo misji sprowadza się do rozmowy, znalezienia śladów, podążania za nimi i walki, a dawnwalkerowy odpowiednik wiedźmińskich zmysłów pracuje częściej, niż powinien.

T3 PLAYSTATION | PC | XBOX

Na szczęście znacznie ciekawiej robi się wtedy, gdy gra przypomina sobie, kim właściwie jest jej bohater. Coen jest tytułowym dawnwalkerem – za dnia człowiekiem, po zmroku wampirem. Nie jest to jedynie pretekst do zmiany koloru oczu w cutscence. Dwie natury oznaczają inne zdolności, sposób przemieszczania się i podejście do wielu sytuacji.

Za dnia Coen walczy przede wszystkim mieczem i korzysta z magii. Nocą może używać pazurów, przemieszczać się w sposób niedostępny człowiekowi, pokonywać ściany i docierać do miejsc, które kilka godzin wcześniej wydawały się poza zasięgiem. Ta sama lokacja potrafi więc działać zupełnie inaczej w zależności od pory dnia. Wampiryzm ma przy tym swoją cenę. Jest nią głód.

Krew nie pełni tutaj roli czerwonej butelki z automatu. Możemy żywić się zwierzętami, korzystać z zapasów albo pić z ludzi, niekoniecznie ich zabijając. Możemy też pozwolić głodowi zajść za daleko. Wówczas nawet rozmowa z ważną postacią może skończyć się znacznie bardziej krwawo, niż przewidywał scenariusz spotkania. Co szczególnie dobre, świat nie zawsze odpowiada na takie zachowanie ekranem

eprasa.pl 33c11c8cac

Sangora nie próbuje wygrać konkursu na największą mapę świata. Zamiast kilometrów oferuje miejsca, do których chce się wracać – najlepiej o innej porze dnia.

Za dnia Coen jest przede wszystkim człowiekiem z mieczem i magią pod ręką. Po zmroku świat dosłownie otwiera przed nim nowe drogi.

„Game Over". Zabiliśmy kogoś istotnego? Trudno. Historia będzie musiała poradzić sobie bez niego. Tak właśnie powinny wyglądać konsekwencje w grze, która tyle mówi o wyborach.

Mniej jednoznacznie wypada walka. Rebel Wolves próbują pogodzić klasyczne action RPG z systemem kierunkowych ataków i bloków kojarzącym się z Kingdom Come: Deliverance. Możemy reagować na cios nadchodzący z góry, dołu lub jednej ze stron, ale gra pozwala również uprościć ten układ i korzystać z bardziej tradycyjnych bloków. W pojedynkach jeden na jednego system potrafi być satysfakcjonujący, szczególnie gdy zaczynamy czytać ruchy przeciwnika zamiast bezmyślnie okładać go mieczem. Przy większej liczbie wrogów do głosu dochodzą jednak kamera i chaos, a wraz z rozwojem Coena wielu przeciwników dość szybko przestaje budzić respekt.

Problemem jest też powtarzalność. Wrogowie należący do tych samych typów zachowują się podobnie, część działalności ludzi Brencisa sabotujemy według znajomych schematów, a nie każda historia poboczna dorównuje tym najlepszym. To szczególnie boli w grze, która każe płacić za zadania najcenniejszą walutą, czyli czasem. Jeśli właśnie oddaliśmy kawałek jednego z trzydziestu dni na aktywność wyglądającą jak skopiowana z poprzedniej, trudno nie poczuć się jak klient parkingu naliczającego opłatę za godzinę.

Sangora wynagradza to atmosferą. Nie jest największym otwartym światem tej generacji i dobrze, bo nie potrzebujemy kolejnego kontynentu mierzonego liczbą ikon. Wiejskie osady, lasy, ruiny i twierdze mają gęstość oraz charakter, a średniowiecze Rebel Wolves jest odpowiednio zimne, biedne i nieprzyjazne. Po zmroku dolina zmienia nie tylko zasady poruszania się, ale i nastrój, gdy światło, mgła i wnętrza rozświetlane świecami zaczynają pracować na wampiryczny klimat znacznie skuteczniej niż hektolitry komputerowej krwi.

Nie wszystkie elementy oprawy trzymają ten sam poziom. Animacje postaci bywają sztywne, twarze i włosy nie zawsze dorównują otoczeniu, zdarzają się problemy z kamerą, poppingiem czy zachowaniem NPC-ów.

Można więc wskazać w The Blood of Dawnwalker sporo elementów znajomych, a kilka wręcz odziedziczonych wraz z całym dobrodziejstwem inwentarza po Wiedźminie 3. Paradoksalnie nie przeszkadza to grze znaleźć własnej tożsamości. Najważniejszy okazuje się nie miecz, nie pazury i nawet nie wampiry. Jest nim świadomość, że każda decyzja coś kosztuje, a wybierając jedną historię, być może właśnie rezygnujemy z innej.

W czasach, gdy otwarte światy coraz częściej boją się, że gracz przypadkiem ominie przygotowaną dla niego zawartość, Rebel Wolves ma odwagę powiedzieć: ominiesz. Być może nawet bardzo dużo. I właśnie dlatego to, co zobaczysz, może znaczyć więcej.

WERDYKT

PLUSY Świetnie pomyślany system 30 dni. Rzeczywiste konsekwencje decyzji. Mocny podział rozgrywki na dzień i noc. Gęsty, klimatyczny świat. Duży potencjał kolejnych przejść.

MINUSY Nierówna i z czasem powtarzalna walka. Część questów zbyt mocno pachnie *Wiedźminem 3*. Sztywne animacje i techniczne drobiazgi. Niektóre aktywności nie są warte czasu, który zabierają.

NASZYM ZDANIEM *The Blood of Dawnwalker* wysysa z Wiedźmina trochę krwi, ale własne serce zaczyna bić wtedy, gdy uświadamia nam, że trzydziestu dni nie wystarczy na bycie bohaterem dla wszystkich.

OCENA **84**

eprasa.pl 33c11c8cac

SILENT HILL: TOWNFALL

SZUM JEST CZĘŚCIĄ SYGNAŁU

W 1996 roku urządzenia nie udawały, że ich nie ma. Modem piszczał przed połączeniem z siecią, mapa była kawałkiem papieru, telefon wymagał wybrania numeru, a telewizor potrafił wyświetlać więcej śniegu niż programu. *Silent Hill: Townfall* bierze tę fizyczność technologii i robi z niej coś więcej niż dekorację retro. Tutaj bezpieczeństwo ma przyciski, pokrętła i kineskop wielkości dłoni. A najgorsze chwile przychodzą wtedy, gdy trzeba przestać patrzeć na ekran i spojrzeć przed siebie.

Screen Burn Interactive, wcześniej działające jako No Code, przenosi serię na szkocką wyspę St. Amelia. Jest rok 1996, Simon Ordell wydostaje się z wody, niewiele wiedząc o tym, co właściwie robi w tym miejscu, a miasteczko wygląda jak nadmorski kurort kilka dni po końcu świata. Puste ulice, pastelowe domy, wilgoć, budki telefoniczne, opuszczone sklepy i oczywiście mgła. Dużo mgły.

St. Amelia szybko zaczyna funkcjonować jak osobny bohater. Za spokojną fasadą niewielkiej społeczności majaczy historia choroby, zaniedbań, poczucia winy i działalności potężnej firmy energetycznej. *Townfall* rozumie jedną z najważniejszych cech najlepszych odsłon serii: miejsce powinno wyglądać tak, jakby istniało przed przybyciem gracza i miało własne problemy długo zanim pojawiły się potwory.

Perspektywa pierwszoosobowa początkowo wygląda jak oczywisty sposób na unowocześnienie horroru, ale szybko okazuje się czymś więcej. Mapy nie otwierają się w menu – Simon naprawdę bierze je do ręki. Gra nie zatrzymuje się wtedy uprzejmie i nie prosi bestii, żeby poczekały. Zapisanie stanu wymaga znalezienia telefonu i wybrania odpowiedniego numeru, a komputery, dyskietki, magnetofony czy elektryczne pulpity trzeba naprawdę obsługiwać, zamiast kliknąć ikonkę „użyj".

Najważniejszy jest CRTV, kieszonkowy telewizor będący jednocześnie wykrywaczem zagrożeń, odbiornikiem wiadomości i narzędziem do rozwiązywania zagadek. Trzeba stroić częstotliwości, obserwować śnieżący ekran i szukać sygnału. W pobliżu przeciwników sprzęt pozwala określić ich pozycję, także przez ściany. Najpierw ekran. Potem róg budynku. Jeszcze dwa kroki. Sprawdzenie ponownie.

Działa to znakomicie, bo *Townfall* nie daje Simonowi poczucia kontroli typowego dla współczesnych gier akcji. Broń istnieje, lecz walka powinna być planem awaryjnym. Amunicji nie ma wiele, broń biała szybko się rozpada, strzały robią hałas, a przeciwnik często kosztuje więcej zasobów, niż jest wart. Dlatego butelka rzucona w odpowiednie miejsce potrafi być cenniejsza od pistoletu.

Jest w tym coś z *Alien: Isolation*, lecz Screen Burn prowadzi własną rozmowę z tym pomysłem. Strach bierze się nie tylko z tego, że coś nas ściga, ale też z konieczności pozostania w miejscu, kiedy instynkt mówi, żeby biec. Przykucnąć za samochodem, wyjrzeć zza rogu, poczekać, aż sylwetka zniknie z CRTV. Ruszyć. Zatrzymać się. Sprawdzić ponownie. Horror rzadko każe nam tak długo negocjować z własnym odruchem ucieczki.

Granica między napięciem a czekaniem jest jednak cienka i *Townfall* czasami ją przekracza. Przeciwników jest niewiele rodzajów, ich zachowanie nie zawsze wydaje się logiczne, a kolejne spotkania stopniowo odsłaniają mechanikę ukrytą pod horrorem. Pierwsze spotkania potrafią podnieść tętno, lecz po paru godzinach część sylwetek staje się znajoma w najmniej korzystnym dla horroru znaczeniu. Kiedy wiemy już, gdzie można się schować i którędy stworzenie prawdopodobnie przejdzie, strach zaczyna przypominać analizę rozkładu jazdy. Walka też nie daje wiele

T3 PLAYSTATION | PC

eprasa.pl 33c11c8cac

St. Amelia wygląda miejscami niemal przytulnie. Na szczęście *Silent Hill: Townfall* bardzo szybko leczy nas z tego wrażenia.

satysfakcji i pozostaje raczej sposobem na wybrnięcie ze źle rozegranego spotkania niż pełnoprawnym filarem gry.

Znacznie lepiej wypadają zagadki. Screen Burn ma talent do przekonywania człowieka, że obsługiwanie nieznanego urządzenia z kilkunastoma przyciskami jest fascynującą formą spędzania wieczoru. Trzeba czytać dokumenty, zestawiać informacje, uruchamiać sprzęt, wpisywać kombinacje i czasem naprawdę sięgnąć po kartkę papieru. Podpowiedzi można pozostawić albo wyłączyć i zaufać własnej uwadze. W najlepszych momentach rozwiązanie przychodzi nie dlatego, że znaleźliśmy świecący przedmiot, lecz dlatego, że coś zrozumieliśmy. I właśnie wtedy gra przypomina, jak przyjemne bywa uczucie, kiedy przez kilka minut nikt nie prowadzi nas za rękę.

Niestety czasami tak bardzo wierzy w inteligencję gracza, że zapomina dostarczyć mu wszystkich elementów równania. Kilka późniejszych łamigłówek zamienia przyjemne „mam!" w mniej eleganckie „skąd miałem to wiedzieć?", a frustracja potrafi skutecznie przeciąć budowane przez wiele godzin napięcie.

Historia podobnie balansuje między sugestią a nadmiarem informacji. Poza Simonem pojawiają się Zoe i Richard, a krótsze fragmenty z ich perspektywy pozwalają spojrzeć na tragedię St. Amelii z innych stron. W centrum pozostają poczucie winy, odpowiedzialność i ten niezbyt wygodny moment, w którym okazuje się, że cudze decyzje potrafią urządzić nam życie równie skutecznie jak własne. To dobre paliwo dla *Silent Hilla*, zwłaszcza że Screen Burn interesuje się losem całej społeczności, nie tylko prywatnymi demonami bohaterów.

Szkoda więc, że scenariusz chwilami zbyt gorliwie upewnia się, czy wszystko zrozumieliśmy. Seria najlepiej czuła się zawsze w półmroku, również narracyjnym, tymczasem *Townfall* potrafi zostawić ślady tak wyraźne, że późniejsze odkrycie przestaje być odkryciem. Sam Simon również potrzebuje czasu, by stać się kimś więcej niż człowiekiem, któremu inni tłumaczą jego własną historię. Po napisach łatwiej pamiętać St. Amelię niż jego samego.

Można za to długo pamiętać, jak to miejsce brzmi. Pilotpriest nie próbuje podszywać się pod Akirę Yamaokę, a oprawa dźwiękowa świetnie wykorzystuje ciszę, pracujące maszyny, odległe odgłosy i szum analogowych urządzeń. Grafika także robi większe wrażenie kierunkiem artystycznym niż technologiczną demonstracją. Najmocniejsze są wnętrza – stare kuchnie, biura, szpitale i pomieszczenia, których projektant ewidentnie uznał beton za materiał przyjazny człowiekowi. Słabsze bywają twarze i same potwory, którym brakuje natychmiast rozpoznawalnej makabrycznej pomysłowości najlepszych projektów serii.

I może właśnie dlatego *Townfall* pozostaje ciekawsze, niż sugeruje lista jego wad. Skradanie z czasem pokazuje szwy, kilka zagadek może wysłać spokojnego człowieka do internetu po rozwiązanie, a fabule przydałoby się więcej wiary w niedopowiedzenie.

Ale gdy mgła przykrywa St. Amelię, CRTV zaczyna śnieżyć, coś porusza się kilka metrów dalej, a wyciągnięcie mapy oznacza na moment dobrowolną utratę kontroli, *Townfall* trafia dokładnie tam, gdzie powinien. Nie potrzebuje Silent Hill w adresie, żeby należeć do tej rodziny.

Potrzebuje odpowiedniej częstotliwości.

WERDYKT

PLUSY Kapitalna atmosfera i projekt St. Amelii. Świetne wykorzystanie analogowej technologii. Pomysłowe, satysfakcjonujące zagadki. Mocny dźwięk i pierwszoosobowa immersja.

MINUSY Stealth z czasem się powtarza. Mało różnorodni przeciwnicy. Kilka niepotrzebnie nieczytelnych zagadek. Historia chwilami mówi za dużo.

NASZYM ZDANIEM Townfall czasem każe czekać o kilka sekund za długo, ale gdy złapie właściwą częstotliwość, nadaje jeden z ciekawszych horrorów tegorocznego sezonu.

OCENA **80**

eprasa.pl 33c11c8cac

ONIMUSHA: WAY OF THE SWORD

OSTRZE PAMIĘTA

Niektóre serie wracają po latach jak człowiek pojawiający się na spotkaniu klasowym po dwóch dekadach. Nowa fryzura, nowy samochód, a po dziesięciu minutach okazuje się, że pod spodem wciąż siedzi dokładnie ta sama osoba. *Onimusha* potrzebowała na takie spotkanie dwudziestu lat. I choć przez ten czas świat gier zdążył przeżyć kilka rewolucji, zachorować na otwarte światy i odkryć, że właściwie wszystko można nazwać soulslike'em, Capcom wraca z produkcją zaskakująco pewną swojej tożsamości.

Nowym bohaterem jest Miyamoto Musashi, czyli człowiek, przy którym większość współczesnych, growych samurajów wygląda trochę jak uczestnicy weekendowego kursu szermierki. Historyczna postać trafia do świata, w którym Kioto zalewają Genma, a rękawica Oni wysysa dusze z poległych demonów. Twarz Musashiego oparto na Toshirō Mifune, więc Capcom nie ukrywa, że zaglądał na półkę z filmami Akiry Kurosawy.

Na papierze brzmi to ciężko i pomnikowo, ale *Way of the Sword* ma szczęśliwie więcej życia. Musashi nie jest kolejnym ponurym wojownikiem spoglądającym przez pół gry w deszcz. Jest arogancki, bywa zabawny, popełnia błędy i dopiero uczy się, że „droga miecza" może oznaczać coś więcej niż znalezienie kolejnego człowieka, którego da się nim pokroić. Sama historia nie dokonuje przewrotu. Jest raczej solidnym rusztowaniem dla spotkań, efektownych scen i przeciwników, których nie chciałoby się spotkać po zmroku.

Cała ta otoczka schodzi jednak na drugi plan w chwili, gdy dwie katany spotykają się po raz pierwszy. *Onimusha: Way of the Sword* nie jest ani *Devil May Cry*, ani *Sekiro: Shadows Die Twice*, choć potrafi przypominać oba. Walka jest wolniejsza, bardziej mięsista i oparta na oczekiwaniu. Tu nie chodzi o wbicie przeciwnika w ziemię dwudziestoma siedmioma kombinacjami, zanim przypomni sobie, że też ma przycisk ataku. Trzeba patrzeć, rozpoznać ruch i zdecydować, czy odpowiedzią powinna być parada, unik czy ryzykowny Issen.

T3 PLAYSTATION | PC | XBOX

I wtedy dzieje się magia.

Dobra parada nie wygląda tu jak matematyczne anulowanie obrażeń. Czuć zderzenie stali, przeciwnik traci równowagę, pojawiają się iskry, kamera przez moment zamienia zwykłe starcie w scenę, którą Kurosawa pewnie nakręciłby spokojniej, ale Capcom zdecydowanie nie ma takiej potrzeby. Jeszcze większą satysfakcję daje Issen, wyprowadzany w krótkim momencie, gdy wróg rozpoczyna uderzenie. Kiedy wszystko się zgadza, walka potrafi skończyć się jednym ruchem. Przez kilka sekund zaczynamy wtedy podejrzewać, że naprawdę mamy refleks samuraja. Następny przeciwnik zwykle szybko koryguje tę opinię.

Gra dokłada do tego kolejne warstwy: pasek równowagi, mocne i lekkie ataki, specjalne bronie Oni, różne rodzaje dusz, rozwój ekwipunku i umiejętności. Można też wykorzystywać otoczenie, podpalać elementy scenografii czy odbijać przeciwników w ich kolegów. Walka czasem przestaje wyglądać jak zaprogramowana sekwencja i zaczyna przypominać małą katastrofę, której ktoś dał graczowi kontroler.

Szkoda tylko, że przeciwnicy nie zawsze zasługują na tak dobry system. Podstawowi Genma długo pozostają raczej mięsem armatnim

eprasa.pl 33c11c8cac

Idealne parowanie trwa ułamek sekundy. Satysfakcja po nim zdecydowanie dłużej.

niż prawdziwym testem umiejętności, a grupy przeciwników potrafią grzecznie czekać na swoją kolej, jakby demoniczna inwazja na Kioto odbywała się według numerków z urzędu. Z czasem pojawiają się bardziej agresywne odmiany, ale różnorodność nie imponuje. Najlepszą odpowiedzią są bossowie, bo właśnie przy nich wszystkie mechanizmy zaczynają pracować na pełnych obrotach.

A potem gra robi coś wyjątkowo dziwnego: bierze tych dobrych bossów i zaczyna ich powtarzać.

Przy dokładniejszym czyszczeniu zawartości niektóre starcia mogą wrócić około tuzina razy. Początkowo efektowny przeciwnik zmienia się więc stopniowo w znajomego, którego bardzo lubimy, tylko niekoniecznie chcemy spotykać trzy razy dziennie. Problem szczególnie daje o sobie znać w drugiej połowie i podczas finału. Gra, która wcześniej znakomicie rozumiała tempo, zaczyna wydłużać drogę ponownym wystawianiem przeciwników, których dawno nauczyliśmy się pokonywać.

Podobna choroba dopada Kioto. Większość przygody prowadzi przez zwarte, liniowe lokacje i właśnie wtedy *Onimusha* działa najlepiej. Jest cel, rytm, kolejne starcie, czasem prosty mechanizm środowiskowy. Tymczasem większy, półotwarty fragment miasta uruchamia współczesny zestaw obowiązkowy: ikony, aktywności, surowce, zadania poboczne i powroty do wcześniej odwiedzonych miejsc.

Nie jest to zrobione źle. Po prostu *Onimusha* nic na tym nie zyskuje. Nagrody są przydatne, bo miecz, strój i rękawica wymagają rozwoju, ale same aktywności często sprowadzają się do kolejnego starcia, uratowania mieszkańca albo znalezienia rzeczy, której mapa bardzo chciałaby, żebyśmy szukali. W 2026 roku ciekawsze od pytania „jak działa czyszczenie ikonek?" jest tylko „po co dodawać je do gry, która bez nich oddycha swobodniej?".

Do napisów końcowych można dotrzeć po około 25 godzinach, a dokładniejsze zajęcie się poboczną zawartością przesuwa licznik w okolice 27–28. To długość rozsądna, tylko paradoksalnie *Way of the Sword* chwilami sprawia wrażenie gry, której najlepiej zrobiłoby odjęcie kilku godzin. Jej najlepszy pomysł jest po prostu tak dobry, że nie potrzebuje tylu podpórek.

Także oprawa najlepiej wypada wtedy, kiedy służy walce. RE Engine robi swoje: modele bohaterów są świetne, animacje twarzy potrafią imponować, Kioto jest brudne, mokre i zniszczone, a iskry, krew oraz gwałtowne zmiany ujęć dobrze sprzedają ciężar każdego trafienia. W trybach wydajności gra trzyma się 60 kl./s, a na PS5 Pro z ekranem 120 Hz można pozwolić sobie na więcej. W produkcji, w której kilka milisekund potrafi zdecydować o idealnym parowaniu, płynność nie jest luksusem dla ludzi dyskutujących o frametime'ach. Jest częścią sterowania.

Onimusha: Way of the Sword nie wraca więc jako muzealny eksponat ani kolejna próba przekonania nas, że każda gra z mieczem powinna być następnym *Dark Souls*. I dobrze. Capcom zrozumiał, że największą wartością tej serii nie jest nostalgiczne logo, tylko mieszanka historycznej Japonii, pulpowej demonicznej fantazji i walki, w której jedno dobrze wymierzone uderzenie może znaczyć więcej niż pół minuty efektownego combo.

Paradoks polega tylko na tym, że kiedy *Onimusha* próbuje być najbardziej współczesna, staje się najbardziej przeciętna. Mapa pełna aktywności, zbieranie materiałów i powracający bossowie wyglądają jak rzeczy dopisane na spotkaniu, podczas którego ktoś bardzo bał się pytania „a co gracz będzie robił przez 25 godzin?". Odpowiedź była przecież od początku przed nimi.

Będzie walczył.

I jeśli walka mieczem smakuje tak dobrze jak tutaj, naprawdę nie potrzebuje wielu innych powodów.

WERDYKT

PLUSY Kapitalny, precyzyjny system walki. Świetne parowanie i Issen. Bardzo dobre pojedynki z bossami. Musashi ma charakter, a nie tylko katanę. Mocna oprawa i animacje.

MINUSY Zdecydowanie za częsty recykling bossów. Mała różnorodność zwykłych przeciwników. Półotwarte Kioto wpada w rutynę ikonek. Część pobocznej zawartości pachnie wypełniaczem.

NASZYM ZDANIEM Capcom naostrzył katanę niemal do perfekcji, tylko zupełnie niepotrzebnie poprzyczepiał do jej rękojeści kilka znaczników z mapy.

OCENA **85**

eprasa.pl 33c11c8cac

METAL GEAR SOLID: MASTER COLLECTION VOL. 2

SNAKE WYSZEDŁ Z WIĘZIENIA

Istnieją gry stare i gry uwięzione. *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* przez osiemnaście lat należał do tej drugiej kategorii. Można było dyskutować o jego przesadnie długich przerywnikach, osobliwym tempie czy o tym, czy Hideo Kojima przypadkiem nie dostał wtedy od Sony karty kredytowej bez limitu, ale chcąc po prostu zagrać, trzeba było posiadać PlayStation 3. W epoce remasterów wszystkiego, łącznie z rzeczami, które zdążyły się zestarzeć mniej więcej od poprzedniego wtorku, była to sytuacja coraz bardziej absurdalna. *Metal Gear Solid: Master Collection Vol. 2* naprawia ją wreszcie i już samo to nadaje temu wydaniu znaczenie większe, niż sugeruje lista jego składników.

Nie ma sensu udawać, że trzy gry są tutaj równorzędne. Nie są. Najważniejszym, największym i właściwie samodzielnie uzasadniającym istnienie całego zestawu elementem jest *Metal Gear Solid* 4. To finał historii Solid Snake'a, monumentalny epilog sagi, która w poprzednich częściach zdążyła wymieszać zimną wojnę, genetykę, nanomaszyny, broń nuklearną i rodzinne problemy w proporcjach, przy których *Moda na sukces* wygląda jak produkcja dokumentalna. I choć czwarta część nadal jest grą niezwykle charakterystyczną, dzisiaj jeszcze mocniej widać zarówno jej geniusz, jak i ekscesy.

Rozgrywka przetrwała próbę czasu zaskakująco dobrze. System kamuflażu OctoCamo, możliwość płynnego przechodzenia od skradania do otwartej walki i ogrom dostępnych narzędzi nadal dają więcej swobody niż wiele współczesnych produkcji próbujących przyklejać sobie łatkę „immersive". Pola bitew, po których przemykamy między walczącymi frakcjami, mają własny rytm i pozwalają korzystać z chaosu zamiast traktować każdego przeciwnika jak obowiązkowy punkt programu. Sterowanie jest oczywiście produktem swojej epoki, ale po krótkim okresie ponownej edukacji kciuków Snake zaczyna poruszać się tak, jak go zapamiętaliśmy.

T3 PLAYSTATION | PC | XBOX

Jeszcze ważniejsze jest to, że technicznie wreszcie nie trzeba brać poprawki na PS3. Gra działa w wysokiej rozdzielczości i 60 kl./s, dzięki czemu sekwencje, które wcześniej potrafiły walczyć o trzydzieści klatek jak Snake o ostatni papieros, dziś zachowują płynność nawet przy większym zamieszaniu. Nie jest to remake i Konami nie próbuje tego sugerować. Tekstury, modele czy animacje miejscami bardzo wyraźnie pamiętają 2008 rok. Paradoksalnie nie przeszkadza to tak bardzo, jak można byłoby oczekiwać. Kierunek artystyczny nadal robi swoje, a możliwość zobaczenia *MGS4* w stabilnej, czystej technicznie formie jest dokładnie tym, czego ten tytuł potrzebował. Ani mniej, ani – w przypadku kolekcji archiwalnej – koniecznie więcej.

Oczywiście pozostaje druga połowa równania, czyli sam *Metal Gear Solid 4*. Kojima już wtedy lubił przerywniki filmowe, ale tutaj momentami przestawał robić między nimi grę i zaczynał robić serial z interaktywnymi reklamami. Niektóre sekwencje trwają absurdalnie długo, fabuła próbuje pozamykać praktycznie każdy wątek rozpoczęty przez poprzednie dekady, a nanomaszyny wykonują tyle pracy scenariuszowej, że powinny dostać osobny wpis w napisach końcowych. Tyle że właśnie ta przesada stanowi część uroku. *MGS4* nie jest dyskretnym finałem. To koncert pożegnalny, podczas którego zespół gra wszystkie hity, trzy bisy, dwie solówki

eprasa.pl 33c11c8cac

Peace Walker pokazuje, skąd wzięło się wiele pomysłów z *The Phantom Pain*, choć PSP nadal wystaje mu spod munduru.

perkusyjne i jeszcze zaprasza na scenę ludzi, o których połowa publiczności zdążyła zapomnieć.

Na tym tle *Peace Walker* jest pozycją ciekawą, ale znacznie mniej istotną. To nadal solidny Metal Gear, ważny przede wszystkim jako pomost między *Snake Eaterem* a *The Phantom Pain*. Rozwija bazę, rekrutujemy żołnierzy, zarządzamy zasobami i wykonujemy krótsze, bardziej powtarzalne misje. Widać tu fundamenty, na których Kojima później zbudował *Metal Gear Solid V*. Widać jednak również PSP. Segmentowa konstrukcja poziomów, skromniejsze lokacje i bossowie projektowani częściowo z myślą o kooperacji przypominają, że pierwotnie miała to być gra wyciągana z kieszeni na pół godziny, a nie wielka kanapowa epopeja na współczesnym ekranie. W 2026 roku można się przy niej nadal dobrze bawić, lecz w tym zestawie pełni dla mnie przede wszystkim rolę interesującego dokumentu ewolucji serii.

Jeszcze bardziej kolekcjonerskim dodatkiem jest *Metal Gear: Ghost Babel*. Game Boy Color nie kojarzy się z platformą, na której należało budować skradankę o infiltracji baz wojskowych, a jednak Konami zrobiło właśnie to i wyszło zaskakująco dobrze. Gra jest pomysłowa, czytelna i potrafi oddać ducha Metal Geara przy pomocy garści pikseli. Cieszę się, że znalazła tu miejsce, podobnie jak cieszyłbym się z odnalezienia rzadkiego kawałka ulubionego zespołu. Nie oznacza to jeszcze, że puściłbym go zamiast najlepszej płyty.

I właśnie tutaj pojawia się mój największy problem z Vol. 2. Konami miało możliwość stworzenia zestawu naprawdę definitywnego. Gdyby obok *MGS4* znalazł się *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, całość obejmowałaby dwa wielkie, pełnoprawne rozdziały serii. Jeszcze ciekawszym uzupełnieniem byłby *Metal Gear Rising: Revengeance* – szalony spin-off PlatinumGames, w którym polityczne intrygi ustąpiły miejsca cyborgowi krojącemu gigantyczne maszyny na kawałki przy gitarowym łomocie. To zupełnie inny Metal Gear, ale jednocześnie jedna z najlepszych rzeczy, jakie kiedykolwiek wyrosły z tej marki. Oba tytuły są dla mnie znacznie bardziej wartościowe niż *Peace Walker* i *Ghost Babel* razem wzięte.

Można oczywiście argumentować, że *The Phantom Pain* jest łatwo dostępny na współczesnym sprzęcie i nie potrzebuje ratunku tak bardzo jak *MGS4*. To prawda. Tyle że mówimy o Master Collection, a nie fundacji zajmującej się adopcją gier porzuconych przez stare konsole. Wiele osób może poczuć, że za ponad 200 złotych kupuje przede wszystkim remaster niemal 20-letniej gry.

Nie zmienia to faktu, że Konami wykonało najważniejszą część zadania. *Metal Gear Solid 4* przestał być eksponatem zamkniętym za szybą PlayStation 3. Na dobre i na złe – fanom to wystarczy.

WERDYKT

PLUSY *Metal Gear Solid 4* wreszcie na współczesnych platformach. 60 kl./s i bardzo solidna jakość konwersji. *Peace Walker* nadal ma sporo do zaoferowania. Wartościowe materiały dla fanów serii.

MINUSY Zbyt skromny zestaw jak na „Master Collection". Brak *Metal Gear Solid V* i *Metal Gear Rising: Revengeance*. *Ghost Babel* i *Peace Walker* mają dziś głównie wartość kolekcjonerską.

NASZYM ZDANIEM Konami otworzyło Snake'owi drzwi celi po osiemnastu latach, ale w samochodzie ewakuacyjnym zostawiło dwa puste miejsca.

OCENA **83**

eprasa.pl 33c11c8cac

THE LEGEND OF HEROES: TRAILS FROM ZERO / TRAILS TO AZURE

MIASTO, KTÓRE PAMIĘTA WSZYSTKO

Wiele serii gier można zacząć od dowolnej części i najwyżej stracić kilka mrugnięć okiem do fanów. Trails do nich nie należy. To polityczny serial rozpisany na wiele sezonów, w którym postać poznana trzy gry wcześniej może wrócić z własnym wątkiem i dokumentami obciążającymi pół kontynentu. Na szczęście Crossbell jest jednym z najlepszych miejsc wejścia, a *Trails from Zero* i *Trails to Azure* tworzą niemal samowystarczalną duologię. Teraz wracają na PS5 w wydaniach, które wreszcie dorównują najlepszym wersjom, a technicznie idą nawet krok dalej.

Stare wersje PS4 były dość ubogie jako update'y. Nowe porty przygotowane przez PH3 dostają lepsze tekstury, większy zasięg rysowania, historię dialogów, rozbudowany High-Speed Mode, dodatkowe opcje wizualne i, co brzmi wręcz absurdalnie przy grach wywodzących się z PSP, 4K przy 120 kl./s. Zarówno na zwykłym PS5, jak i PS5 Pro. Nie zmienia to modeli postaci jak w *Final Fantasy VII Rebirth*, ale usuwa tarcie. Obraz jest czysty, sterowanie natychmiastowe, loadingi krótkie, a przyspieszenie eksploracji i walk naprawdę pomaga w dwóch długich, tekstowych JRPG-ach.

I dobrze, bo same gry nadal mają bardzo dużo do powiedzenia. *Zero* zaczyna skromnie. Lloyd Bannings wraca do rodzinnego Crossbell i trafia do Special Support Section, policyjnego oddziału stworzonego trochę po to, by poprawić wizerunek policji, a trochę po to, by wykonywać zadania, których nikt inny nie chce. Towarzyszą mu Elie, Tio i Randy. Początkowo rozwiązują lokalne problemy, łapią drobnych przestępców i robią za mundurowy helpdesk. Falcom wykorzystuje jednak tę przyziemność do czegoś ważniejszego: pozwala nam naprawdę poznać miasto.

Crossbell jest tutaj być może najlepszą postacią. Ma dzielnicę rozrywki, slumsy, bank, mafię, polityków i ludzi próbujących żyć między Erebonią a Calvardem, dwoma mocarstwami traktującymi niewielkie państwo trochę jak atrakcyjną działkę budowlaną. Wracamy w te same miejsca dziesiątki razy, ale NPC mają własne historie, relacje i codzienne problemy. Po kilkudziesięciu godzinach nie zwiedzamy już mapy. Znamy ją na tyle dobrze, by zauważyć, że ktoś przestał stać pod sklepem.

Ma to swoją cenę. *Zero* jest slow burnem nawet według standardów serii, która potrafi poświęcić kwadrans rozmowie o obiedzie, zanim przypomni sobie o spisku mogącym zmienić geopolitykę Zemurii. Pierwsze godziny są spokojne, część zadań pobocznych zahacza o rutynę, a powroty do tych samych lokacji nie każdemu przypadną do gustu. Relacja między Lloydem, Elie, Tio i Randym rozwija się jednak bez skrótów, więc kiedy historia podnosi stawkę, zależy nam nie tylko na bohaterach, ale również na miejscu, którego próbują bronić.

T3 PLAYSTATION

eprasa.pl 33c11c8cac

Jeden z najlepszych politycznych spektakli w historii JRPG.

Walka też zestarzała się zaskakująco dobrze. To system turowy z kolejką ruchów, Arts pełniącymi rolę magii i Crafts jako indywidualnymi zdolnościami postaci. Można manipulować kolejnością, przerywać działania przeciwników, podkradać bonusy przypisane do konkretnych tur i budować konfiguracje wokół Quartzów. Zwykłe starcia bywają rutynowe, ale bossowie przypominają, że pod klasyczną formą kryje się sporo taktyki.

Azure nie burzy tych fundamentów. Ono pokazuje, dlaczego warto było je tak cierpliwie stawiać. Akcja rusza kilka miesięcy później, drużyna się rozrasta, a problemy Crossbell przestają przypominać lokalną kronikę policyjną i zaczynają wyglądać jak wiadomości nadawane tuż przed zerwaniem stosunków dyplomatycznych. Polityka, interesy sąsiednich mocarstw, terroryzm i stare tajemnice coraz ciaśniej oplatają bohaterów. *Zero* pytało, jak funkcjonuje Crossbell. *Azure* zaczyna pytać, czy Crossbell w ogóle może funkcjonować.

Różnica w tempie jest ogromna. Pierwsza część cierpliwie ustawiała pionki, druga przewraca planszę. Nadal łowimy ryby, rozmawiamy z połową miasta i wykonujemy zlecenia, ale główna historia znacznie częściej trzyma za gardło. Większa skala nie zabija jednak kameralności. Polityka pozostaje interesująca, bo znamy ludzi, na których wpływa. Kiedy Crossbell staje się polem gry większych sił, nie patrzymy na anonimowe państwo z mapy. Patrzymy na znajome ulice.

Azure poprawia też system walki. Master Quartz umożliwiają lepiej sprofilować role bohaterów, a Burst w kluczowych starciach pozwala przejąć inicjatywę, rzucać Arts bez oczekiwania i wycisnąć z drużyny serię kolejnych ruchów. To nie rewolucja, ale po takim zestawie zmian trudno wrócić do prostszego systemu *Zero*. Bossowie są ciekawsi, możliwości większe, a walka częściej wymaga czegoś więcej niż odpalenia najmocniejszej dostępnej sztuczki.

Ważne jest też to, że te dwa wydania na PS5 najlepiej traktować jako jeden pakiet. Zapis z *Zero* można przenieść do *Azure*, a kontynuacja reaguje na wcześniejsze decyzje dodatkowymi dialogami i drobnymi zmianami. *Zero* potrafi funkcjonować samodzielnie, ale *Azure* bez niego traci sporą część emocjonalnego ciężaru. Streszczenie przypomni fakty, nie przypomni kilkudziesięciu godzin spędzonych z ludźmi, których później historia zacznie ustawiać pod ścianą.

Te gry nadal wyglądają staro. Modele postaci są proste, lokacje niewielkie, a animacje pamiętają czasy PSP. Ale Crossbell działa jak miniaturowa makieta, w której wszystko znajduje się tam z jakiegoś powodu, a sprite'y po kilkunastu godzinach mają więcej osobowości niż niejeden fotorealistyczny bohater. Do tego kapitalna muzyka Falcom Sound Team jdk – od lekkich miejskich tematów po gitarowe numery zdolne zamienić zwykłą walkę w finał sezonu anime.

Zero oceniam niżej tylko dlatego, że wykonuje całą niewdzięczną pracę pierwszego aktu. Buduje świat, przedstawia ludzi i cierpliwie rozpędza intrygę. Czasami jesteśmy już gotowi na dramat, a gra jeszcze koniecznie chce porozmawiać z piekarzem. Ale bez tego *Azure* nie działałoby nawet w połowie tak dobrze.

Bo *Azure* jest nagrodą. Nie próbuje wymyślić poprzednika od nowa, tylko wykorzystuje wszystko, co ten wcześniej zbudował. Jest szybsze, bardziej dramatyczne, mechanicznie bogatsze i ma odwagę pchnąć historię Crossbell w miejsca, których spokojny początek *Zero* zupełnie nie zapowiadał. Dlatego ocena nie jest premią za nostalgię. Piętnaście lat później *Trails to Azure* nadal potrafi pokazać wielu współczesnym JRPG-om, że wielki świat nie potrzebuje tysiąca kilometrów kwadratowych. Czasami wystarczy jedno miasto, jeśli naprawdę wiemy, kto w nim mieszka.

WERDYKT

PLUSY Kapitalny świat i bohaterowie. Fantastyczne worldbuilding i fabuła. Świetny, nadal angażujący system walki. *Azure* znakomicie rozwija wszystko z *Zero*. Wersje PS5 w 4K/120 fps z pełnym pakietem QoL. Doskonała muzyka.

MINUSY *Zero* długo się rozpędza. Sporo backtrackingu i powtarzalnych zadań. Oprawa, mimo ulepszeń, zdradza wiek oryginałów. *Azure* zdecydowanie wymaga wcześniejszego poznania *Zero*.

NASZYM ZDANIEM *Zero* sprawia, że Crossbell staje się naszym drugim domem, a *Azure* urządza w nim polityczne trzęsienie ziemi i każe patrzeć, jak pękają ściany.

OCENA **91**

eprasa.pl 33c11c8cac

MARVEL'S WOLVERINE

LOGAN NA KRÓTKIEJ SMYCZY

Najdziwniejsze w grze o Wolverinie są drzwi. Logan potrafi w kilkanaście sekund zamienić grupę uzbrojonych ludzi w materiał wymagający bardzo dokładnego sprzątania, regeneruje śmiertelne rany, a jego szkielet pokrywa praktycznie niezniszczalny metal. Potem staje przed barierką sięgającą pasa i cierpliwie szuka trasy przewidzianej przez projektanta poziomu.

Gry od zawsze były pełne takich umów, ale tutaj rozdźwięk boli bardziej niż zwykle. Insomniac dostało bohatera zbudowanego wokół nieposłuszeństwa i zamknęło go w jednej ze swoich najbardziej posłusznych gier.

Nie jest to otwarty świat i bardzo dobrze. Po trzech Spider-Manach nie potrzebowałem kolejnej mapy pokrytej znacznikami. *Wolverine* to zwarta, około piętnastogodzinna przygoda prowadząca przez Kanadę, Madripoor i Tokio. Problem w tym, że gra chce mieć absolutną pewność, iż gracz zawsze wie, dokąd zmierza.

Korytarze otwierają się dokładnie wtedy, kiedy powinny, większe przestrzenie tylko udają swobodę, a instynkt Logana prowadzi do celu niebieskim śladem. Szkoda, bo kiedy *Wolverine* przestaje obawiać się, że możemy się zgubić, zaczyna pokazywać, dlaczego ten projekt od początku wydawał się tak atrakcyjny.

Logan jest znakomity.

Nie chodzi tylko o głos Liama McIntyre'a czy brutalność ze zwiastunów. Insomniac rozumie jego ciężar. Wolverine nie tańczy pomiędzy przeciwnikami jak Spider-Man, tylko wpada między nich z impetem człowieka, który wie, że nawet jeśli dostanie kulę i nóż w brzuch, problem nadal należy głównie do drugiej strony.

Może doskakiwać do wrogów, parować i korzystać ze specjalnych zdolności, ale sercem systemu pozostaje furia. Agresja podnosi jej poziom, wyższe poziomy pozwalają regenerować obrażenia, a pełny szał zmienia Logana w coś, od czego rozsądniej byłoby znajdować się na innym kontynencie.

T3 PLAYSTATION

Jest w tym bardzo przyjemna fizyczność. Ciała reagują na uderzenia, kończyny przestają być integralną częścią właścicieli, ubrania i skóra Logana noszą ślady walki, po czym rany zaczynają się na naszych oczach zamykać. Przez pierwszych kilka godzin walka jest fantastyczną realizacją dziecięcej fantazji o byciu Wolverinem – tyle że skierowaną do dzieci, które zdążyły już dorosnąć.

Później wychodzi problem. Insomniac miało bardzo dobry pomysł na to, jak walka ma wyglądać, ale mniej pomysłów na to, jak ma się rozwijać.

Dochodzą nowe umiejętności i kombinacje, lecz podstawowy rytm pozostaje podobny: atak, parowanie, unik, skok do kolejnego przeciwnika, specjalna zdolność. Gra regularnie wysyła przeciwko Loganowi grupy Reaverów i wojowników Hand, a zestaw wrogów stosunkowo szybko przestaje zaskakiwać. Kolejne starcia częściej zmieniają dekoracje niż zasady.

Nadal potrafią bawić. Animacji jest dość, by masakra długo pozostawała widowiskowa, a nawet proste tłuczenie ataku daje satysfakcję. Po dziesiątej godzinie chciałbym jednak podejmować w walce inne decyzje niż te, których nauczyłem się w drugiej.

Są też fragmenty skradankowe. Logan może obserwować przeciwników przez przeszkody i eliminować ich po cichu, choć pomysł, że rosły Kanadyjczyk z sześcioma ostrzami powinien dostać etap w wysokiej trawie, trudno uznać za odkrywczy. Działa. Nie przeszkadza. I właściwie tyle.

Lepiej wypadają bossowie i większe starcia, bo dopiero tam system dostaje przestrzeń, by pokazać pełny zestaw możliwości. Insomniac nadal świetnie inscenizuje wysokobudżetowy spektakl, choć

eprasa.pl 33c11c8cac

Insomniac zrezygnowało z otwartego świata na rzecz około piętnastogodzinnej kampanii. To dobra decyzja, choć sama linearność bywa tutaj traktowana zdecydowanie zbyt dosłownie.

nawet najlepsze pojedynki proszą się o jeszcze jedną warstwę mechanicznego szaleństwa.

To poczucie niewykorzystanej okazji wraca przy eksploracji. Są skrzynie z materiałami, butelki whisky i Nightmare Doors związane z przeszłością Logana. Te ostatnie są najciekawsze, bo dają dodatkowy wgląd w bohatera, ale same aktywności opierają się głównie na próbach czasowych, walce i wykonywaniu określonych manewrów. Dobry pomysł pozostaje trochę zbyt skromnie rozwinięty.

Szczęśliwie sama historia rozumie Logana znacznie lepiej. Łatwo sprowadzić go do gniewu, cygara i trzech ostrzy wysuwanych z każdej dłoni, ale tutaj interesujące rzeczy dzieją się również wtedy, kiedy pazury są schowane. Fragmentaryczne wspomnienia, niepewna przeszłość i samotność są obecne bez zamieniania bohatera w chodzący wykład z traumy.

Bardzo pomaga Jean Grey. Relacja tej dwójki daje opowieści ciepło i lekkość, ale przede wszystkim odsłania wersję Wolverine'a ciekawszą niż maszyna do produkcji czerwonych cząsteczek. Ich wspólne sceny należą do najlepszych w grze, podobnie jak momenty, w których Liam McIntyre może zejść o kilka tonów poniżej standardowego warczenia.

Środkowy fragment traci tempo, część antagonistów wypada bardziej funkcjonalnie niż fascynująco, a długie sceny filmowe pojawiają się czasem dokładnie wtedy, gdy rozgrywka nabiera rozpędu. *Wolverine* ma serce i dobre postacie, lecz także tutaj czuć, że historia stoi o krok od czegoś mocniejszego.

Technicznie to nadal Insomniac. Modele postaci, animacja twarzy, oświetlenie i reżyseria scen przerywnikowych bez problemu zdradzają budżet. Kanada ma zupełnie inną temperaturę niż Tokio, Madripoor wnosi potrzebną porcję brudu, a spektakularne momenty potrafią przypomnieć, że PS5 nadal ma czym się pochwalić.

Nie jest to jednak nowy technologiczny wzorzec generacji. Trafiły mi się problemy z geometrią, dziwne zachowania postaci i sytuacje wymagające ponownego wczytania punktu kontrolnego. Nic katastrofalnego, ale przy poziomie dopieszczenia, do którego Insomniac samo nas przyzwyczaiło, takie rzeczy widać wyraźniej.

Po napisach można wracać do rozdziałów, szukać znajdziek i zacząć New Game+, tylko że nie jestem pewien, czy gra daje wystarczająco dużo powodów, by natychmiast robić to drugi raz. Piętnaście godzin jest tutaj odpowiednią długością. Gdyby kampania trwała trzydzieści, prostota systemów prawdopodobnie zaczęłaby ciążyć dużo wcześniej.

Marvel's Wolverine jest efektownym, brutalnym i bardzo sprawnie wyreżyserowanym action adventure. Ma świetnego protagonistę, dobrą chemię między postaciami, widowiskową walkę i kilka scen, które Insomniac potrafi dostarczyć lepiej niż niemal ktokolwiek. Przez większość czasu po prostu dobrze się w niego gra.

Tyle że Logan zasługiwał chyba na produkcję trochę bardziej podobną do siebie. Mniej zainteresowaną tym, czy gracz przypadkiem nie skręcił w zły korytarz, a bardziej gotową pobrudzić sobie ręce projektem poziomów, walką i mechaniką.

Insomniac wypuściło pazury. Przez piętnaście godzin bawiłem się dobrze. Szkoda tylko, że tak często czułem jeszcze smycz.

WERDYKT

PLUSY Świetnie uchwycony Wolverine. Brutalna i niezwykle efektowna walka. Bardzo dobra realizacja audiowizualna. Logan i Jean Grey. Zwarte tempo kampanii.

MINUSY Walka szybko pokazuje wszystkie karty. Niewielka różnorodność przeciwników. Płytkie skradanie. Przesadnie prowadzący za rękę projekt poziomów. Momentami brak technicznego szlifu.

NASZYM ZDANIEM To bardzo dobra realizacja Wolverina w grze, która zbyt rzadko ma jego odwagę.

OCENA **73**

eprasa.pl 33c11c8cac

MEWGENICS

DOBÓR NIENATURALNY

T3 PLAYSTATION | PC | XBOX

Pierwszy odruch w *Mewgenics* jest bardzo ludzki: nadać kotu imię, polubić go, uznać za ulubieńca. Gra szybko jednak leczy z sentymentów. Ten sam futrzak okazuje się zbiorem statystyk, mutacji i umiejętności, które warto przekazać dalej. A gdy ruszy na wyprawę i wróci żywy, przechodzi na emeryturę. Koniec kariery, czas na rozmnażanie. Edmund McMillen i Tyler Glaiel zbudowali strategię, w której rodowód potrafi być ważniejszy od bohatera – i właśnie dlatego paradoksalnie tak łatwo się do tych bohaterów przywiązać.

Dom jest tu czymś więcej niż ekranem pomiędzy runami. Dokupujemy pomieszczenia i meble, dbamy o jedzenie, obserwujemy relacje, krzyżujemy koty i próbujemy wyhodować następną generację mocniejszą od poprzedniej. Sympatia bywa jednostronna, pożądane cechy nie zawsze przechodzą na potomstwo, a świetny wojownik może dorobić się mutacji zmieniającej cały plan. Z czasem przestaje się budować idealnego kota. Buduje się populację zdolną przetrwać własną genetyczną telenowelę.

Potem wybieramy czwórkę, przydzielamy klasy i wychodzimy w teren. Walki odbywają się na niewielkich, kafelkowych planszach i mają w sobie coś z precyzji *Into the Breach*, tylko przepuszczonej przez wyobraźnię autora *The Binding of Isaac*. Pozycja, kolejność ruchów, zasięg i synergie mają znaczenie. Do tego dochodzi środowisko: mokra trawa rośnie i zwiększa szansę na unik, ogień rozlewa się po planszy, efekty uruchamiają reakcje łańcuchowe. Jedna źle przewidziana akcja może rozsypać drużynę, a jeden genialny build – zamienić trudną potyczkę w pokaz okrucieństwa.

Największym osiągnięciem *Mewgenics* jest skala kombinacji. Klasy mają dziesiątki zdolności, potomstwo dziedziczy część talentów, a setki przedmiotów otwierają kolejne synergie. Ten sam Ranger może zostać snajperem, karabinem maszynowym, strażnikiem albo specjalistą od pułapek. Gra stale podsuwa powód, żeby spróbować jeszcze jednej konfiguracji, jeszcze jednej linii rodowej, jeszcze jednego podejścia. I robi to bez wrażenia, że przez sto godzin mieli się ten sam zestaw cyfr.

Cena za tę swobodę jest wysoka. *Mewgenics* bywa przeładowane informacjami, część ważnych zależności ujawnia zbyt późno, a interfejs przy większej liczbie kotów przypomina próbę policzenia stada po otwarciu puszki z tuńczykiem. Gorszy jest jednak RNG. Losowe wydarzenie albo pechowy zestaw umiejętności potrafią podciąć run mimo sensownego planu, a dwie godziny ostrożnej gry mogą skończyć się reakcją łańcuchową, której trudno było zapobiec. Wtedy chaos przestaje być zabawny, a zaczyna pachnieć niesprawiedliwością.

McMillen dokłada do tego swoją estetykę: zdeformowane zwierzęta, fekalia, krew, seks, choroby i humor, który czasem trafia idealnie, a czasem brzmi jak relikt internetu sprzed kilkunastu lat. Nie każdemu będzie po drodze z jego upodobaniem do obrzydliwości. Trudno jednak odmówić grze tożsamości. Świetna muzyka Ridiculon i kreskówkowa oprawa składają się na świat, którego nie da się pomylić z kolejnym schludnym roguelite'em.

Na PS5 ten ogromny mechanizm zachował swój charakter. Zdarzają się drobne problemy interfejsu i wpadki touchpada, ale ważniejsze jest co innego – *Mewgenics* potrafi zamienić planowanie hodowli kotów w obsesję na ponad sto godzin. To gra o budowaniu coraz doskonalszej dynastii, która co chwilę przypomina, że natura nie czyta naszych strategii. A kiedy po kolejnej katastrofie patrzysz na nowe kocię z idealnym zestawem cech, bardzo trudno nie powiedzieć sobie: jeszcze jeden run.

T3 DOSKONAŁA GRA

WERDYKT

PLUSY Ogromna głębia systemów. Kapitalne synergie klas i umiejętności. Świetna muzyka i oprawa. Absurdalna żywotność.

MINUSY RNG potrafi być brutalnie niesprawiedliwe. Początkowo przytłacza informacjami. Drobne problemy interfejsu na PS5.

NASZYM ZDANIEM *Mewgenics* potrafi sprawić, że o drugiej w nocy przestajesz widzieć kota, a zaczynasz przyszłość całej dynastii.

OCENA **90**

eprasa.pl 33c11c8cac

PLACEBO

T3 18 listopada, Atlas Arena, Łódź | www.livenation.pl

Trzydzieści lat to wystarczająco długo, żeby przestać pamiętać, kim dokładnie było się wtedy, gdy jakaś muzyka trafiała do człowieka po raz pierwszy. Zostają pojedyncze obrazy, emocje, może pokój, w którym słuchało się płyty, może twarz kogoś, kto wtedy wydawał się najważniejszy na świecie. I kilka piosenek, które przez lata zdążyły zmienić znaczenie razem z nami.

Placebo ma takich piosenek wyjątkowo dużo.

Kiedy w 1996 roku ukazywał się debiutancki *Placebo*, Brian Molko nie wyglądał ani nie brzmiał jak ktoś, kto miał zamiar dopasować się do czegokolwiek. W Wielkiej Brytanii trwała epoka britpopu, gitar, piłki nożnej i bardzo konkretnego wyobrażenia o rockowej męskości, a tu nagle pojawił się drobny chłopak z makijażem, wysokim głosem i „Nancy Boy" – utworem, który nie tyle wpisywał się w swoje czasy, ile przyjemnie je drażnił.

Placebo zawsze miało w sobie coś dla ludzi stojących trochę z boku. Seksualność, narkotyki, samotność, obsesje, związki, które powinny się skończyć kilka tygodni wcześniej, ale jakoś ciągną się dalej. Molko nie śpiewał o dojrzewaniu jak ktoś, kto zna odpowiedzi. Raczej jak człowiek równie zagubiony jak słuchacz.

Dlatego jubileuszowa trasa zespołu jest ciekawsza niż zwykłe odkurzanie katalogu przebojów. 18 listopada Placebo pojawi się w łódzkiej Atlas Arenie, wracając przede wszystkim do swoich dwóch pierwszych albumów – *Placebo* i *Without You I'm Nothing*. W repertuarze mają znaleźć się także utwory, których zespół nie wykonywał na żywo od ponad dwóch dekad.

Jeszcze ciekawszy jest kontekst. W tym roku Placebo wróciło do debiutu również w studiu, przygotowując Placebo RE:CREATED. To nie zwykły remaster z podkręconą głośnością i jubileuszową naklejką na okładce. Molko i Stefan Olsdal ponownie zajęli się materiałem, korzystając z oryginalnych nagrań i trzydziestu lat doświadczenia, którego oczywiście nie mogli mieć jako dwudziestokilkulatkowie.

Molko opowiadał przy tej okazji o przedziwnym spotkaniu własnego dzisiejszego, 53-letniego głosu z głosem 22-letniego siebie. Wspominał też, że na pierwszej płycie wokal był częściowo schowany w miksie, bo sam nie miał jeszcze pewności, czy powinien znaleźć się bardziej z przodu.

Po trzydziestu latach już wie.

I być może właśnie dlatego jubileusz Placebo wydaje się czymś więcej niż kolejną trasą zespołu, który zorientował się, że okrągłe rocznice dobrze sprzedają bilety. Jest w nim coś bardzo ludzkiego – możliwość ponownego spotkania z własną młodością bez obowiązku udawania, że nadal jest się tą samą osobą.

Publiczność w Łodzi też przecież nie będzie taka sama jak w czasach „Every You Every Me", „Pure Morning" czy „Nancy Boy". Niektórzy po raz pierwszy słuchali tych utworów jako nastolatkowie; dziś mają dzieci, kredyty, zupełnie inne związki i trochę więcej historii zapisanej na twarzy. Inni poznali Placebo znacznie później.

Piosenki zostały.

Tylko my słuchamy ich już inaczej.

eprasa.pl 33c11c8cac

GŁOS HIND RAJAB

OSIEM MINUT PRZEZ GAZĘ

HBO max

T3 PREMIERA | Już dostępne

W normalnym świecie odległość między Hind Rajab a karetką mierzyłoby się w minutach. W Gazie 29 stycznia 2024 roku zaczęto ją mierzyć kolejnymi telefonami, zgodami i godzinami. Kilkuletnia Palestynka utknęła w ostrzelanym samochodzie w dzielnicy Tel al-Hawa. Wokół niej leżeli zabici członkowie rodziny. Dziewczynka dodzwoniła się do Palestyńskiego Czerwonego Półksiężyca i czekała, aż ktoś po nią przyjedzie.

Najbliższy ambulans dzieliło od Hind kilka minut jazdy. W realiach izraelskiej operacji wojskowej ta odległość stała się jednak niemal nie do pokonania. Ratownicy potrzebowali zgody na przejazd przez kontrolowany przez armię teren i godzinami czekali na gwarancję bezpieczeństwa. Gdy Yusuf al-Zeino i Ahmed al-Madhoun w końcu ruszyli po dziewczynkę, kontakt z nimi się urwał. Dwanaście dni później odnaleziono wrak ambulansu i ich ciała, a kilkadziesiąt metrów dalej samochód z martwą Hind i jej rodziną.

Kaouther Ben Hania buduje z tej historii film zawieszony gdzieś pomiędzy fabułą a dokumentem. Pracowników Czerwonego Półksiężyca grają aktorzy, ale głos Hind jest prawdziwy – pochodzi z nagrań rozmów z 29 stycznia. To właściwie wystarczy. Reżyserka nie potrzebuje rekonstrukcji ostrzału, CGI ani kolejnych panoram zniszczonej Gazy. Większość akcji rozgrywa się przy biurkach, telefonach i monitorach, a napięcie bierze się z absurdalnego rozdźwięku między sytuacją, w której liczy się każda minuta, a systemem poruszającym się w tempie administracyjnego formularza.

Aktorzy poznali tekst wcześniej, ale oryginalny głos Hind po raz pierwszy usłyszeli dopiero podczas zdjęć. Kamera rejestruje więc coś więcej niż odegraną rozpacz. Ben Hania świadomie zaciera granicę między rekonstrukcją a ponownym przeżywaniem wydarzeń i robi to bez większych formalnych sztuczek. Głos dziecka po drugiej stronie telefonu okazuje się wystarczająco mocnym środkiem filmowym.

Najważniejsze pozostaje jednak to, co wydarzyło się poza kinem. Analizy nagrań, śladów po pociskach i zdjęć satelitarnych wskazywały na izraelskie pojazdy pancerne znajdujące się tuż obok samochodu. Forensic Architecture i Earshot wyliczyły, że podczas jednej z rozmów w ciągu sześciu sekund padły 64 strzały, a źródło ognia znajdowało się zaledwie około 20 metrów od auta. W sierpniu 2026 roku izraelskie wojsko wszczęło w tej sprawie postępowanie karne i przyznało, że jego żołnierze strzelali zarówno w kierunku samochodu, jak i ambulansu.

To ważne, bo *Głos Hind Rajab* nie opowiada o anonimowej „tragedii wojny" – określeniu bardzo wygodnym, gdy odpowiedzialność zaczyna uwierać. Rekonstruuje konkretną zbrodnię: zabicie palestyńskiego dziecka i dwóch medyków, którzy próbowali do niego dotrzeć. Nie pozwala rozpuścić ich śmierci w statystyce ani zastąpić sprawców bezosobowym „ostrzałem".

Ben Hania ogranicza kino do głosu, czasu i ludzi bezskutecznie próbujących zdążyć przed śmiercią. W epoce, w której kolejne obrazy z Gazy po kilku sekundach ustępują miejsca rolce, reklamie albo powiadomieniu z aplikacji, 89 minut wymuszonego skupienia nabiera szczególnej wartości.

Kino nie uratuje Hind Rajab. Może jednak sprawić, że przynajmniej przez te 89 minut nie uda się odwrócić wzroku.

eprasa.pl 33c11c8cac

PRZYSZŁOŚĆ W STYLU RETRO

Kasety, klawisze, piksele i winyle wracają. Tyle że tym razem z USB-C i Bluetooth

Tekst | **Marcin Kubicki**

Nostalgia ma ogromną siłę. Wszyscy nosimy w głowie ludzi, chwile, dźwięki, a nawet zapachy, które potrafią w sekundę przenieść nas do przeszłości. Większość pamięta też swój pierwszy telefon, konsolę czy odtwarzacz muzyki – i chętnie wróciłaby do tamtych wrażeń.

Na szczęście dziś da się to zrobić. Rynek retro-technologii rośnie, a klasyczne wzornictwo coraz częściej dostaje współczesne wnętrze. Gry, audio, fotografia, telefony – niemal wszędzie znajdzie się coś, co wygląda jak wczoraj, ale działa jak dziś.

Wybraliśmy 15 urządzeń neo-retro, które naprawdę zasługują na uwagę – i wydanie na nie pieniędzy.

TECHNICS SL-1200 55TH ANNIVERSARY EDITION

To nie tyle neo-retro, ile specjalna edycja prawdziwego klasyka. Z okazji 55-lecia modelu SL-1200 Technics ponownie wypuścił go w limitowanej serii zaledwie 1 200 sztuk na cały świat. Wśród nich jest złoty wariant dla tych, którym do winylu przyda się jeszcze odrobina blichtru.
www.technics.com

KODAK CHARMERA

Retroaparatów jest dziś mnóstwo, ale kolekcjonerskie Kodaki Charmera wyjątkowo wdzięcznie łączą stare z nowym. Można przypiąć je do kluczy albo paska torby. Matryca nie imponuje rozmiarem, lecz trudno odmówić uroku maleńkiemu aparatowi, który może być z tobą właściwie wszędzie.
179 PLN, www.kodak.com

CLICKS COMMUNICATOR

Clicks zasłynął z etui wyposażających iPhone'y w fizyczne klawiatury. Communicator idzie krok dalej i właściwie przywraca BlackBerry dla tych, którzy tęsknią za prawdziwymi klawiszami pod palcami. A że działa na Androidzie, nie trzeba przy tym rezygnować ze współczesnego zestawu aplikacji.
1 869 PLN, www.clicks.tech

ACEMAGIC RETRO X3

Mini-PC występują dziś w niemal każdej formie, ale Acemagic szczególnie upodobał sobie obudowy wyglądające jak konsole z lat 80. Retro X3 należy do tańszych modeli i daje sporo za swoją cenę. Wystarczy zainstalować *Retrobat* lub *Batocerę*, by dostać maszynę do retrogrania radzącą sobie nawet z tytułami z PS2.
3 599 PLN, www.acemagic.com

TINY VINYL PLAYER

Tiny Vinyl wydaje miniaturowe płyty z klasycznymi utworami, które szybko stały się kolekcjonerskim kąskiem. Można odtwarzać je na zwykłym gramofonie, ale teraz dostały również własny. Tiny Vinyl Player jest niemal tak mały jak czterocalowe krążki. Na razie kupią go tylko Amerykanie, ale podobno możemy się go spodziewać w Europie.
189 PLN, www.tinyvinyl.com

FUJIFILM INSTAX MINI EVO CINEMA

Instax Mini Evo Cinema wygląda tak retro, jak tylko się da, a do tego potrafi nagrywać filmy stylizowane na różne epoki – od lat 30. po współczesność. Klipy mają po 15 sekund, więc idealnie pasują do social mediów, a wbudowana drukarka Instax pozwala od razu przenieść ulubione kadry na papier.
1 669 PLN, www.instax.com

FIIO DM15 R2R

Powrót winyli zakrawał na cud, a teraz własną drugą młodość najwyraźniej zaczyna przeżywać CD. FiiO DM15 R2R dobrze pokazuje, dlaczego CD wraca do łask: jest przenośny, długo działa na baterii i oferuje wysokiej klasy dźwięk hi-res dzięki wbudowanemu przetwornikowi R2R.
1 299 PLN, www.mp3store.pl

WE ARE REWIND X PINK FLOYD WE-001

We Are Rewind znalazł swoją niszę, odtwarzając kasetowy świat dla współczesnych słuchaczy, a przenośny WE-001 skutecznie podtrzymuje sen o Walkmanie. Powstają też liczne edycje specjalne – wersja Pink Floyd przychodzi nawet ze zremasterowanym albumem *The Dark Side of the Moon*.
799 PLN, www.wearerewind.com

HYPERKIN SUPABOY

Przenośnych maszynek do retrogrania nie brakuje, ale większość wymaga wrzucania własnych ROM-ów na kartę SD. Hyperkin SupaBoy celebruje zamiast tego kartridże Super Nintendo – z tyłu ma slot na oryginalne gry. Sprzęt istnieje od pewnego czasu, lecz co jakiś czas wraca w nowych kolorach inspirowanych retro.
599 PLN, www.hyperkinstore.com

GADHOUSE WESLEY HEADPHONES

Skoro w 2026 roku można znów chodzić z odtwarzaczem rodem z czasów Walkmana, wypada dobrać do niego odpowiednie słuchawki. Gadhouse wyglądają tak, jakby ktoś znalazł je obok Kasprzaka, ortalionowej kurtki i kasety przegrywanej od kolegi. Adapter USB-C pozwala podłączyć je także do współczesnego sprzętu.
259 PLN, www.gadhouse.com

LEGO DONKEY KONG ARCADE

Dobrze, technologia to nie jest, ale LEGO Donkey Kong Arcade odtwarza jeden z najsłynniejszych automatów w historii, a przez boczny otwór można nawet turlać beczki w stronę Mario. Jak na gamingowe retro LEGO cena jest rozsądna – szczególnie że zestaw składa się z 1 367 elementów.
759 PLN, www.lego.com

SHANLING M0 PURA

Na telefonie można dziś nosić praktycznie całą muzyczną bibliotekę, ale kto nie tęskni czasem za prostotą iPoda? Szczególnie maleńkiego iPoda nano. Shanling M0 Pura jest czymś w rodzaju jego współczesnego wcielenia. Jest równie kieszonkowy i dostępny w kilku kolorach, ale ma Bluetooth i obsługę audio hi-res.
659 PLN, en.shanling.com

COMMODORE CALLBACK 8020

Po wskrzeszeniu Commodore 64, tym razem z HDMI i współczesną łącznością, marka zabrała się za telefon. Callback to klapka przywołująca czasy, gdy komórki były znacznie prostsze, ale nadal daje dostęp do popularnych serwisów społecznościowych. Z tyłu znalazł się nawet aparat 48 MP – żeby stare czasy mogły tworzyć całkiem nowe wspomnienia.
Od 1 489 PLN, www.commodore.net

8BITDO RETRO 87 KEYBOARD

8BitDo znamy przede wszystkim z kontrolerów, ale firma ma też świetną serię mechanicznych klawiatur w kolorach inspirowanych retro. Jedna wygląda jak NES, druga nosi charakterystyczne barwy Commodore 64, a specjalna edycja naśladuje półprzezroczystą zieleń pierwszego Xboksa i współpracuje z Windowsem oraz Androidem.
Od 429 PLN, www.8bitdo.com

GAMERCARD

Ultracienki GamerCard zgarnia podwójne punkty za retro. Emuluje klasyczne gry na świetnym, czterocalowym ekranie, a stworzył go Grant Sinclair – bratanek Sir Clive'a, człowieka stojącego za ZX Spectrum. Oczywiście odpala też klasyki ze Speccy, a kilka z nich dostajemy od razu.
Od 499 PLN, www.grantsinclair.com

RETRO: HIT CZY KIT?

Sprzęt inspirowany retro potrafi wyglądać świetnie, ale jeśli nie zależy ci na współczesnych udogodnieniach, czasem lepiej poszukać oryginału z drugiej ręki. Do Polaroida Sun 660 z lat 80. wciąż można kupić film, a zdjęcia mogą mieć więcej autentycznego charakteru niż te z jego dzisiejszych następców.

Podobnie zadbane kolumny i sprzęt audio z lat 70. czy 80. potrafią grać równie dobrze jak nowe – jeśli nie lepiej.

Przy okazji robisz coś dla planety. Drugie życie sprzętu, który inaczej trafiłby na wysypisko, ma więcej sensu niż zachęcanie producentów do tworzenia kolejnej elektroniki, która za kilka lat skończy w tym samym miejscu.

Wróciła choćby moda na aparaty jednorazowe: robisz ostatnią klatkę i wyrzucasz całość. To akurat rodzaj retro, który chętnie zostawilibyśmy w przeszłości – razem z lakierami do włosów z freonem i opaskami z antenkami.

eprasa.pl 33c11c8cac

KOMPLETNY PRZEWODNIK

Miejskie rowery elektryczne

Rowery elektryczne coraz śmielej przejmują miejskie ulice. Są szybkie, wygodne i dają zaskakująco dużo frajdy. Wskakuj – przyszłość ma dwa koła

Tekst | **Marcin Kubicki**

Rower nigdy nie miał tak dobrych argumentów w walce o miejską przestrzeń. Korki, coraz trudniejsze parkowanie i rozbudowywana infrastruktura sprawiają, że na krótszych dystansach dwa koła często okazują się po prostu szybsze od samochodu. Do tego nie trzeba szukać miejsca pod biurem, stać w kolejce do dystrybutora ani zastanawiać się, czy pół miasta znowu stoi.

Jest tylko jeden problem: trzeba pedałować. Czasem całkiem mocno, a dojazd do pracy ze spoconą koszulą nie każdemu pasuje do wizji dobrego początku dnia. Rozwiązanie jest banalne – dodać silnik elektryczny. Nagle miasto da się pokonać bez zadyszki, a część wad klasycznego roweru wyparowuje razem z potem z pleców. Dzisiejsze e-bike'i nie przypominają już ciężkich konstrukcji sprzed dekady. Baterie znikają w ramach, silniki stają się coraz mniejsze, a wiele modeli na pierwszy rzut oka trudno odróżnić od zwykłego roweru. Czas więc przyjrzeć się tym zelektryfikowanym bicyklom bliżej.

PIERWSZY RAZ Z PRĄDEM

Najłatwiej zrozumieć sens e-bike'a po prostu na niego wsiadając. Nie trzeba od razu wydawać kilku tysięcy złotych – jeśli mamy pod ręką możliwość wypożyczenia elektrycznego roweru, kilka minut jazdy wystarczy, by zobaczyć, jak bardzo silnik zmienia codzienne pedałowanie. Podjazdy nagle przestają przeszkadzać, ruszanie spod świateł nie wymaga zrywu godnego finiszu Tour de Pologne, a kilka kilometrów przez miasto można pokonać bez dojeżdżania na miejsce w stanie wymagającym natychmiastowego prysznica.

Wypożyczany e-bike ma jeszcze jedną oczywistą zaletę: niczego od nas nie chce. Nie trzeba go serwisować, ładować ani zastanawiać się, gdzie zmieści się w mieszkaniu. Bierzesz rower, jedziesz i po dotarciu na miejsce zostawiasz go tam, gdzie pozwala na to operator. To wygoda trudna do przecenienia, szczególnie jeśli dwóch kółek potrzebujemy tylko od czasu do czasu.

Sytuacja zmienia się, gdy e-bike zaczyna zastępować samochód albo komunikację w codziennych dojazdach. Wtedy drobne opłaty za kolejne przejazdy przestają wyglądać tak niewinnie, a do rachunku dochodzi jeszcze loteria z dostępnością, stanem baterii czy lokalizacją najbliższego roweru. I właśnie w tym momencie własny e-bike z ekstrawagancji zaczyna zmieniać się w całkiem rozsądny zakup.

eprasa.pl 33c11c8cac

SPRYTNE DODATKI DO DOJAZDÓW

Trzy akcesoria, dzięki którym miejski e-bike staje się jeszcze bardziej użyteczny

01

TMD CHAIN LOCK

Łańcuch z hartowanej stali wyposażono w alarm 100 dB i otwieranie telefonem, więc nie trzeba nosić pęku kluczy niczym strażnik średniowiecznego lochu. Dostęp do zamka można również udostępnić innej osobie.

999 PLN, www.tmdlocks.com

02

UNIT 1 AURA HELMET

Kask, który nie zmienia właściciela w zawodnika Tour de France podczas drogi po bułki. Aura ma oświetlenie 360°, kierunkowskazy, światło stopu, system wykrywania wypadku oraz ochronę MIPS.

999 PLN, www.unit1gear.com

03

ORTLIEB VARIO PLUS

Sakwa, którą jednym ruchem można zmienić w wygodny plecak. Nie należy do tanich, ale Ortlieb od lat robi rzeczy, które sprawiają wrażenie projektowanych na kilka rowerów, a nie na jeden sezon.

Od 969 PLN, www.ortlieb.com

PRZEJDŹ NA ELEKTRYCZNĄ STRONĘ

Najlepszym rowerem może być ten, który już masz. Nie zawsze trzeba kupować zupełnie nowy e-bike – istnieją zestawy pozwalające zelektryfikować obecną maszynę. Skarper mocuje napęd przy tylnej tarczy hamulcowej, a Swytch zastępuje przednie koło elektrycznym. Dostajesz wspomaganie bez pozbywania się roweru, który już znasz i lubisz.

Dodatkową zaletą jest możliwość szybkiego powrotu do klasycznej wersji. Nie trzeba też szukać miejsca na kolejny pełnowymiarowy rower, co w mieszkaniu potrafi być argumentem ważniejszym niż moment obrotowy.

Można oczywiście pójść na całość i kupić gotowego e-bike'a. W elektrycznej odmianie występuje dziś właściwie każdy rodzaj roweru – od masywnych górali po lekkie szosówki. Nas interesuje jednak przede wszystkim miejska dżungla.

Najbardziej oczywistym wyborem jest rower typu commuter. Bardziej wyprostowana pozycja ułatwia obserwowanie ruchu i sprawia, że sam rowerzysta jest lepiej widoczny. Konstrukcje bywają bardzo różne: od eleganckich modeli w holenderskim stylu po lekkie hybrydy z amortyzowanym widelcem i mocnym napędem. Do tego zazwyczaj dochodzą błotniki, bagażnik i zintegrowane oświetlenie.

To także jeden z najłatwiejszych sposobów wejścia w świat elektrycznych dwóch kółek. Droższe modele oferują lepsze silniki, rozbudowane komputery pokładowe, nawigację, rejestrowanie tras czy lokalizowanie roweru po kradzieży.

A kradzież pozostaje jednym z największych problemów. Miejski rower często spędza pół dnia przypięty do stojaka albo zamknięty w „bezpiecznej" rowerowni, której drzwi stanowią dla złodzieja mniej więcej takie wyzwanie jak pudełko po pizzy. I tutaj do gry wchodzą składaki.

Pod względem jazdy coraz mniej ustępują pełnowymiarowym konstrukcjom, ale po dotarciu na miejsce można wsunąć je pod biurko, wrzucić do bagażnika albo schować w mieszkaniu. Dodanie napędu elektrycznego ma w nich szczególnie dużo sensu. Nadal są poręczne i można zabrać je do pociągu czy komunikacji, ale do pracy docieramy bez efektu pięciu minut w saunie.

Co więcej, potrafią być zwyczajnie zabawne. Małe koła, nisko położony środek ciężkości i coraz lepsza amortyzacja sprawiają, że niektóre z nich jeżdżą znacznie dojrzalej, niż sugerują ich rozmiary.

CARGO NA RATUNEK

Na drugim końcu skali stoją elektryczne rowery cargo. Są duże, ciężkie i zdecydowanie

> Dla rodziny mieszkającej w mieście dobry rower cargo może zastąpić część przejazdów samochodem

eprasa.pl 33c11c8cac

T3 poleca...

CZTERY NAJLEPSZE MIEJSKIE E-BIKE'I

Nasi faworyci w kategoriach: commuter, składak, cargo i smart tech

Wybór miejskiego e-bike'a zrobił się zaskakująco skomplikowany. Coś dla siebie znajdzie zarówno niedoszły Pogačar ścigający się spod każdych świateł, jak i rodzic, który chce tylko zawieźć dziecko do szkoły bez odpalania samochodu. Producenci prześcigają się w napędach, elektronice i coraz sprytniejszych konstrukcjach, więc lista rzeczy do sprawdzenia przed zakupem stale rośnie. Wybraliśmy cztery modele pokazujące, jak szerokie stało się dziś pojęcie miejskiego roweru elektrycznego: od maszyn gotowych wozić dzieci i duży bagaż po składaki, które jeżdżą jak pełnowymiarowy rower, a po złożeniu zajmują tyle miejsca co spora walizka.

MIEJSKI COMMUTER

VELO DE VILLE REVO-C

Pierwszy miejski rower wykorzystujący system DJI Avinox – niezwykle płynny napęd o momencie sięgającym 120 Nm, znany dotąd głównie z elektrycznych MTB. Pozwala błyskawicznie ruszać spod świateł, bez wysiłku pokonywać podjazdy i dopasować charakter wspomagania w aplikacji. Do tego dochodzą blokada ABUS, GPS i alarm. **Od 18 059 PLN, www.velo-de-ville.com**

NAJLEPSZY SKŁADAK

BROMPTON P-LINE ELECTRIC

Brompton niemal doprowadził składany rower do perfekcji, a przy okazji zamienił go w coś w rodzaju miejskiego symbolu statusu. P-Line Electric dodaje do sprawdzonej konstrukcji silnik. Wersja 2026 lepiej tłumi drgania, ma szerszą kierownicę poprawiającą kontrolę oraz odpinany pedał, dzięki któremu po złożeniu zajmuje jeszcze mniej miejsca. **Od 19 569 PLN, www.brompton.com**

ZAMIAST SAMOCHODU

TARRAN L1S

Oczywistym wyborem byłby Tern GSD, ale Tarran L1S postanowił podnieść stawkę. Ten cargo-longtail może przewieźć do 215 kg, oferuje 100 Nm momentu i ma elektryczną stopkę wysuwającą się po zatrzymaniu niczym podwozie Boeinga 737. Dodaj radar oraz kamerę i dostajesz wyjątkowo inteligentną ciężarówkę na dwóch kołach. **Od 23 779 PLN, www.tarranbikes.com**

NAJWIĘCEJ TECHNOLOGII

VOLKSWAGEN SMART E-BIKE

Ten rower pożyczył część pomysłów ze świata samochodów. Tylna kamera przesyła obraz na ekran przy kierownicy, a radar ostrzega o zbliżających się pojazdach. W górnej ramie umieszczono listwę LED pełniącą funkcję kierunkowskazów i światła stopu. Jest nawet współpracujący przez Bluetooth kask – gdyby zwykła widoczność była dla ciebie zbyt subtelna. **Od 20 169 PLN, www.volkswagen.pl**

eprasa.pl 33c11c8cac

nie próbują tego ukrywać, ale trudno znaleźć bardziej wszechstronny e-bike. Modułowa konstrukcja pozwala wozić dzieci, zakupy, paczki albo wszystko naraz, jeśli jest taka potrzeba.

Dla rodziny mieszkającej w mieście dobry rower cargo może zastąpić część przejazdów samochodem – zwłaszcza tych najbardziej absurdalnych, podczas których uruchamiamy półtorej tony metalu tylko po to, by przewieźć człowieka i dwie torby kilka kilometrów. Solidna rama i prosta mechanika sprawiają przy tym, że porządne cargo może służyć przez lata.

Niezależnie od wybranego typu warto zwrócić uwagę na kilka parametrów. W miejskim e-bike'u ogromne znaczenie ma moment obrotowy. Im jest wyższy, tym sprawniej rower rusza spod świateł, wspina się pod górę i radzi sobie z dodatkowym obciążeniem.

Najmocniejsze konstrukcje potrafią oferować około 150 Nm, ale do typowych miejskich zastosowań mniej więcej połowa tej wartości spokojnie wystarczy.

Drugi kluczowy element to bateria. Tutaj trwa ciągłe przeciąganie liny między zasięgiem a masą. Akumulator 800 Wh może pozwolić przejechać nawet około 130 km, choć rzeczywisty wynik zależy od poziomu wspomagania, pogody, terenu oraz – nie oszukujmy się – masy tego, kto siedzi na siodełku. Dostępne są też dodatkowe baterie, takie jak Bosch PowerMore, które rozmiarem przypominają bidon.

Silnik najczęściej montowany jest centralnie, w okolicach suportu między pedałami. Alternatywą są jednostki ukryte w piaście, które pozwalają stworzyć bardziej dyskretny e-bike. Napęd zwykle przypomina klasyczny rower: przerzutka przenosi łańcuch między kolejnymi zębatkami i zmienia przełożenie.

Coraz częściej pojawiają się jednak karbonowe paski z przekładnią schowaną w tylnej piaście. Mają mniejszy zakres przełożeń, ale są cichsze, czystsze i wymagają mniej obsługi. W zwykłym rowerze mogłoby to być ograniczeniem. Przy silniku, który pomaga nogom, przestaje być wielkim problemem.

PIĘĆ ZŁOTYCH ZASAD E-BIKE'A

WIEDZ, CO JEST ROWEREM

Nie każdy pojazd wyglądający jak e-bike jest nim również w świetle prawa. W Polsce pomocniczy napęd elektryczny roweru może mieć znamionową moc ciągłą do 250 W, napięcie do 48 V, działać podczas pedałowania i stopniowo przestawać wspomagać po przekroczeniu 25 km/h. Konstrukcja niespełniająca tych warunków przestaje być traktowana jak zwykły rower, więc przed zakupem wyjątkowo „mocnego" modelu warto sprawdzić, co właściwie zamierzamy wprowadzić na drogę. Liczy się nie tylko moc, ale też sposób działania napędu.

NIE ŁADUJ BYLE CZYM

Bateria to najdroższy i jeden z najbardziej wymagających elementów e-bike'a. Omijaj podejrzane akumulatory niewiadomego pochodzenia i korzystaj z ładowarki zalecanej przez producenta dla konkretnego modelu. Warto też zerkać na stan obudowy, przewodów i złączy – szczególnie po upadku albo mocnym uderzeniu. Kilkadziesiąt złotych oszczędności nie jest warte eksperymentu z dużym pakietem litowo-jonowym stojącym w przedpokoju.

PRZYPINAJ GO TAK, JAKBYŚ CHCIAŁ GO JESZCZE ZOBACZYĆ

E-bike jest drogi, więc cienka linka za kilkadziesiąt złotych pełni bardziej funkcję dekoracyjną niż ochronną. Warto zainwestować w solidny U-lock albo ciężki łańcuch i przypinać ramę do nieruchomego elementu. Jeśli możesz, zabezpiecz również koło. Jeśli bateria lub komputer dają się łatwo wyjąć, zabierz je ze sobą – to drogie elementy, a rower bez nich staje się dla złodzieja mniej atrakcyjny.

WYBIERAJ LEPSZĄ TRASĘ, NIE TYLKO KRÓTSZĄ

Wspomaganie oznacza, że dodatkowe dwa kilometry przestają być problemem. Aplikacje rowerowe mogą poprowadzić przez spokojniejsze ulice, wydzielone drogi rowerowe czy trasy z dala od największego ruchu. Nie zawsze warto więc wybierać drogę, która na mapie wygląda na najszybszą. E-bike pozwala bez większego bólu ominąć trudne skrzyżowania, korki albo ruchliwe arterie. Czasem pięć minut więcej oznacza pięć razy mniej stresu.

DAJ SIĘ ZOBACZYĆ

E-bike potrafi przyspieszać znacznie sprawniej niż klasyczny rower, więc kierowcy mogą źle oceniać jego prędkość. Dobre oświetlenie warto mieć włączone także w dzień, a na skrzyżowaniach nie zakładać, że ktoś na pewno nas zauważył. Sygnalizuj manewry odpowiednio wcześnie i zostaw sobie trochę przestrzeni od krawężnika. Szczególną ostrożność zachowuj przy autobusach i ciężarówkach – ich martwe pole nie robi się mniejsze tylko dlatego, że twój rower ma silnik. Przy skręcie dużego pojazdu lepiej odpuścić kilka sekund niż próbować przeciskać się obok niego.

eprasa.pl 33c11c8cac

T3

ANTRAKT

TECHNOLOGIA WARTA UWAGI

Retro

POLAROID SX-70

W latach 60. i 70. fotografia – kosztowne i wymagające technicznej wiedzy hobby – pozostawała domeną ludzi zamożnych i cierpliwych. Wszystko zmieniło się wraz z pojawieniem się Polaroida SX-70. Choć firma Polaroid już wcześniej oferowała aparaty natychmiastowe, to właśnie SX-70 jako pierwszy naprawdę otworzył fotografię na masowego odbiorcę. W przeciwieństwie do wcześniejszych konstrukcji zdjęcia wysuwane automatycznie z aparatu wywoływały się szybko, łatwo i bezpiecznie, bez skomplikowanych procedur i ryzyka kontaktu z niebezpiecznymi chemikaliami. Kompaktowa konstrukcja i banalnie prosta obsługa sprawiły przy tym, że aparat szybko stał się społecznym fenomenem oraz popularnym kompanem imprez, spotkań i wyjazdów. SX-70 był znakomitym przykładem pomysłowego wzornictwa – i dobrze, bo projektanci mieli przed sobą niemało wyzwań. Po złożeniu aparat był na tyle mały, że mieścił się w kieszeni płaszcza, a baterie umieszczono w kasetach z filmem, co pozwoliło uprościć konstrukcję samego mechanizmu składania. W dzisiejszym świecie fotografii cyfrowej i zdjęć, które można udostępnić praktycznie natychmiast, SX-70 wyróżnia się zarówno pionierską filozofią, jak i miejscem, jakie zajął w historii fotografii. Nic dziwnego, że do dziś ma oddane grono fanów, z dumą pozostających po analogowej stronie.

1972

eprasa.pl 33c11c8cac

PRENUMERATA

Zyskaj 15% rabatu

Czytaj więcej, płać mniej!

W prenumeracie tylko ~~163,90 zł~~

139,30 zł

/roczna prenumerata drukowana

DLACZEGO WARTO?

- Dostawa **gratis** prosto do Twojego domu
- Tylko dla prenumeratorów: **niższe ceny** przy zakupie czasopism na UlubionyKiosk.pl
- Pakiet 2w1 (papier + e-wydania): **-80%** na równoległą e-prenumeratę PDF

Szczegóły na UlubionyKiosk.pl/promocje

Zamów prenumeratę na **www.UlubionyKiosk.pl** lub zeskanuj kod QR i zaprenumeruj w 1 minutę

AVT-Korporacja sp. z o.o., ul. Leszczynowa 11, 03-197 Warszawa
prenumerata@avt.pl | 22 257 84 22 (godz. 10:00–14:00)
rachunek bankowy: ING Bank Śląski 18 1050 1012 1000 0024 3173 1013

eprasa.pl 33c11c0cac

CRÈME DE LA CRÈME

JEDYNA LISTA ZAKUPÓW, JAKIEJ POTRZEBUJESZ

Prowadzący | **Marcin Kubicki i Michał Lis**

NOWOŚCI, KLASYKI I PRZEŁOMOWE TECHNOLOGIE NA TWOJĄ KIESZEŃ

Jeśli szukasz najlepszych rozwiązań technologicznych dostępnych obecnie na rynku, dobrze trafiłeś. W rubryce Crème de la Crème znajdziesz praktyczny przewodnik, z którym warto zapoznać się przed następnymi technologicznymi zakupami. Bazą do jego powstania były setki testów, jakie przeprowadzaliśmy na łamach „Magazynu T3" przez ponad 10 lat istnienia magazynu.

Przewodnik podzieliliśmy na różne kategorie, obejmujące gadżety do naszego inteligentnego (i nie tylko) domu i codziennego użytku. Każdy dział to niezwykle starannie wybrane produkty, które dają ci możliwość kupienia najlepszego sprzętu niezależnie od twojego budżetu czy aktualnych potrzeb. Jak zwykle polecamy tylko urządzenia, które wybralibyśmy dla siebie lub z których korzystamy na co dzień w naszym życiu – trudno o lepszą rekomendację. Sprawdź zatem, jakie technologiczne dobrodziejstwa czekają na ciebie w naszym przewodniku.

eprasa.pl 33c11c8cac

SMARTFONY

ONEPLUS 15

OnePlus 15 to nowy flagowiec łączący moc, styl i nowoczesne technologie. Wyposażony w 6,78-calowy ekran OLED 165 Hz i procesor Snapdragon 8 Elite Gen 5, oferuje płynność i szybkość, jakiej oczekują najbardziej wymagający użytkownicy. Potrójny aparat 50 Mp z OIS i 32 Mp selfie zapewniają zdjęcia w najwyższej jakości, a bateria 7 300 mAh z ładowaniem 120 W (bezprzewodowo 50 W) gwarantuje długą pracę bez przerw. Odporność IP69K, Wi-Fi 7, NFC i pamięć do 1 TB czynią z OnePlus 15 kompletny smartfon nowej generacji – mocny, elegancki i gotowy na wszystko.

3 699 PLN, www.oneplus.com

OPPO RENO16 F 5G

AMOLED 6,57 cala z odświeżaniem 120 Hz, wydajny Dimensity 7300-Energy i bateria 6500 mAh tworzą zestaw, który bez problemu wystarcza na intensywny dzień. Najwięcej dzieje się jednak w aparatach: główny 50 MP z OIS wspierają teleobiektyw 50 MP z OIS i ultraszeroki 8 MP, a z przodu pracuje kamera 50 MP z autofokusem. Do tego dochodzą nagrywanie 4K, eSIM, slot microSD, ColorOS 16, szybkie ładowanie 45 W oraz odporność IP69, dzięki której telefon nie boi się wody, pyłu ani bardziej wymagających warunków. To bardzo kompletny telefon.

2 499 PLN, www.oppo.com

APPLE IPHONE 18 PRO

Najbardziej zaawansowany iPhone znów skupia się na tym, co Apple potrafi sprzedać najlepiej: aparatach, ekranie i mocy zamkniętej w niewielkiej obudowie. Trzy tylne moduły Fusion mają po 48 MP, a główny korzysta ze zmiennej przysłony, dającej większą kontrolę nad światłem i głębią ostrości. Do tego dochodzą ekran Super Retina XDR 6,3 cala z ProMotion, układ A20 Pro, chłodzenie komorą parową oraz nagrywanie Dolby Vision 4K do 120 kl./s. Aluminiowa konstrukcja unibody pozostaje przy tym smukła i poręczna. To maksimum bez większego formatu.

Od 6 299 PLN, www.apple.com/pl

APPLE IPHONE DUO

Pierwszy składany iPhone w historii to nie tylko nowy zawias, ale również zupełnie inny sposób korzystania z iOS. Na zewnątrz znajduje się ekran Super Retina XDR 5,4 cala, a po rozłożeniu użytkownik dostaje panel 7,6 cala z ProMotion do 120 Hz. W środku pracuje A20 Pro, a dwa aparaty Fusion 48 MP pozwalają używać większego ekranu jako podglądu podczas fotografowania. iOS 27 wykorzystuje elastyczną konstrukcję do wielozadaniowości, a tytanowa rama ma połączyć wytrzymałość z niewielką grubością. To największa zmiana formy iPhone'a od lat.

Od 9 999 PLN, www.apple.com/pl

eprasa.pl 33c11c8cac

AKCESORIA

INSTA360 FLOW 2 PRO

Insta360 Flow 2 Pro to gimbal, który zamienia smartfon w profesjonalną kamerę filmową. Dzięki 3-osiowej stabilizacji, inteligentnemu śledzeniu Deep Track 4.0 i pełnej integracji z ekosystemem Apple DockKit, każde ujęcie staje się płynne, dynamiczne i perfekcyjnie wyważone. Obsługa Dolby Vision i Apple ProRes gwarantują kinową jakość obrazu, a funkcje AI FlashCut i Active Zoom Tracking pomagają tworzyć efektowne klipy w kilka chwil. Flow 2 Pro to także selfie stick, statyw i powerbank w jednym, oferujący do 10 godzin pracy na baterii – idealny towarzysz vlogerów, podróżników i kreatywnych twórców.
599 PLN, www.insta360.com

BELKIN LILYPAD

Jedno z tych akcesoriów, które najpierw wywołują uśmiech, a dopiero później okazują się naprawdę praktyczne. Oficjalne etui Disneya i Pixara zmienia iPada w Lilypad z filmu *Toy Story 5*, wykorzystując miękką piankę EVA, która amortyzuje uderzenia i chroni tablet przed skutkami codziennych upadków. Zintegrowany uchwyt ułatwia przenoszenie, a rozkładana podpórka sprawdza się podczas oglądania filmów, rysowania czy grania. Etui pasuje do iPadów 10. oraz 11. generacji, a całość można łatwo wyczyścić. Forma jest zabawna, ale funkcja całkiem serio.
169 PLN, www.belkin.com

NATIVE UNION RISE 3-IN-1

Elegancka stacja, która porządkuje biurko i jednocześnie ładuje trzy najważniejsze mobilne urządzenia Apple. Magnetyczny uchwyt obsługuje standard Qi2 i dostarcza do 15 W mocy dla Apple iPhone, a wbudowana ładowarka szybko uzupełnia energię w Apple Watch. Z tyłu znajdzie się też miejsce dla Apple AirPods. Regulowany kąt pozwala korzystać z telefonu podczas ładowania, a solidna, metalowa podstawa zapewnia stabilność urządzenia. W efekcie jedna kompaktowa stacja zastępuje plątaninę kabli i wprowadza na biurku porządek.
529 PLN, www.nativeunion.com

TP-LINK DECO X10

Wyposażony w technologię Wi-Fi 6, domowy system Wi-Fi, stworzony, by zapewniać bardziej kompleksowe pokrycie domu, wyższe prędkości i większą pojemność sieci. Niezależnie od tego, ile ekranów i urządzeń połączy się jednocześnie (do 120!), każdy będzie mógł korzystać z wydajnej sieci, która pozwala na szybsze ładowanie treści i bez spadków wydajności. Deco X10 eliminuje martwe strefy za pomocą czystego i silnego sygnału Wi-Fi, generowanego w oparciu o technologie Kolorowania BSS i Beamforming. Potrzebujesz jeszcze większego zasięgu? Po prostu dodaj kolejne Deco.
174 PLN (1 szt.), www.tp-link.com

eprasa.pl 33c11c8cac

TELEWIZORY I PROJEKTORY

SONY BRAVIA 9 II

Flagowy telewizor Sony rezygnuje z klasycznego Mini LED na rzecz podświetlenia True RGB, w którym czerwone, zielone i niebieskie diody są sterowane niezależnie. Dzięki temu ekran może jednocześnie zwiększać jasność, nasycenie i precyzję kolorów bez tradycyjnego filtra barwnego. Za obróbkę obrazu odpowiada procesor XR z AI, a Acoustic Multi-Audio+ rozbudowuje scenę dźwiękową bez dodatkowych głośników. Są też Google TV, Dolby Vision oraz funkcje stworzone z myślą o PlayStation 5 i graniu w 4K. To popis możliwości współczesnego LCD.

Od 13 999 PLN, www.sony.pl

SAMSUNG 65R95H

Telewizor z wyższej półki, stworzony dla tych, którzy chcą obrazu bardziej kinowego niż „po prostu dużego". Technologia Micro RGB precyzyjnie kontroluje kolor i jasność, zapewniając 100% szerokiej gamy BT2020, a procesor Micro RGB AI Pro wspiera skalowanie 4K, kontrast i płynność ruchu. Gracze docenią odświeżanie 165 Hz, VRR i FreeSync Premium Pro, a filmowy wieczór podbiją Dolby Atmos, głośniki 4.2.2 i dźwięk podążający za obiektem. Do tego dochodzą Samsung Vision AI, matowy ekran Glare Free, One UI Tizen z aktualizacjami do 7 lat oraz SmartThings jako centrum domowej rozrywki i inteligentnego domu.

16 299 PLN, www.samsung.pl

SONY BRAVIA 8 VPL-XW6100ES

Zaawansowany projektor laserowy Sony BRAVIA 8 z natywną rozdzielczością 4K, stworzony z myślą o wymagającym kinie domowym. Technologia SXRD i procesor Projector XR zapewniają głęboką czerń, naturalne kolory, płynny ruch oraz szczegółowy obraz HDR, a jasność 2 700 lumenów pozwala korzystać z urządzenia także w częściowo oświetlonych wnętrzach. Obsługę 4K/120 Hz, opóźnienie 12 ms i HDMI 2.1 docenią z kolei konsolowi gracze. Szeroki zakres przesunięcia obiektywu i korekcja geometrii ułatwiają instalację nawet w trudniejszych pomieszczeniach.

55 390 PLN, www.pro.sony

LEICA CINE COMPACT 1

Kompaktowy projektor 4K, który zamienia niemal każdą przestrzeń w prywatną salę kinową. Obiektyw Summicron, technologia Triple RGB Laser i system Leica Image Optimization zapewniają szczegółowy, naturalny obraz z obsługą Dolby Vision i HDR10+. Jasność 1 700 ANSI lumenów oraz przekątna od 60 do 220 cali dają dużą swobodę ustawienia. Obrót 360°, autofocus, korekcja geometrii i zoom optyczny ułatwiają konfigurację, a system VIDAA, AirPlay, Wi-Fi i Bluetooth zapewniają szybki dostęp do rozrywki. Całość uzupełniają Dolby Audio, DTS Virtual i aluminiowa obudowa.

6 999 PLN, www.leica-camera.com

eprasa.pl 33c11c8cac

SOUNDBARY

SAMSUNG HW-Q990F

Flagowy soundbar Q-serii dla tych, którzy chcą kinowego dźwięku bez zamieniania salonu w plątaninę kabli i osobnych wzmacniaczy. Konfiguracja 11.1.4, bezprzewodowy subwoofer i tylne głośniki tworzą przestrzenną scenę, w której efekty nie tylko grają z przodu, ale otaczają widza z każdej strony. Dolby Atmos pozwala mocniej wejść w film, serial czy grę, a współpraca z telewizorami Samsung ułatwia konfigurację i codzienne sterowanie. To zestaw dla osób, które wiedzą, że duży obraz robi wrażenie dopiero wtedy, gdy dźwięk też potrafi wejść do pokoju.

4 499 PLN, www.samsung.pl

JBL BAR 1300 MKII

Soundbar, który w kilka sekund przenosi kinowe emocje do twojego salonu. Dźwięk True Dolby Atmos i DTS:X tworzą realistyczną, wciągającą scenę 3D, a technologia MultiBeam 3.0 precyzyjnie wypełnia pomieszczenie dźwiękiem. Odłączane, bezprzewodowe głośniki możesz ustawić dokładnie tam, gdzie siedzisz – idealnie zarówno na rodzinny seans filmowy, jak i kameralne słuchanie muzyki. Kompaktowy, a jednocześnie potężny subwoofer zapewnia głęboki, dynamiczny bas, a łączność Bluetooth pozwala korzystać z systemu w całym domu.

5 499 PLN, www.jbl.com

YAMAHA SR-B40A

Dwuelementowy soundbar, który łączy przestrzenne brzmienie Dolby Atmos z autorską koncepcją True Sound. Cztery przetworniki pełnozakresowe, dwa głośniki wysokotonowe i bezprzewodowy subwoofer z przetwornikiem 160 mm zapewniają wyraźne dialogi, mocny bas i szeroką scenę dźwiękową. Cztery tryby pracy pozwalają dopasować brzmienie do filmu, muzyki, telewizji lub gier, a funkcja Clear Voice poprawia słyszalność głosu w filmach i serialach. Całość uzupełniają Bluetooth, HDMI eARC, wejście optyczne i aplikacja *Sound Bar Remote.*

1 699 PLN, www.tophifi.pl

DENON HOME SOUND BAR 550

Soundbar z serii Denon Home uwodzi minimalizmem i wysoką jakością materiałów wykończeniowych. To niewielki sprzęt, ale udało się w nim zmieścić aż sześć przetworników i trzy radiatory pasywne, dzięki czemu możemy cieszyć się głębokim, precyzyjnym i barwnym brzmieniem nawet bez subwoofera. Urządzenie otrzymało wsparcie dla systemu multiroom HEOS by Denon i towarzyszącej mu apki mobilnej, więc soundbar posłuży nam także do słuchania muzyki. Możemy nim sterować również przez Alexę lub Asystenta Google.

2 299 PLN, www.salonydenon.pl

eprasa.pl 33c11c8cac

SPRZĘT AUDIO

YAMAHA RX-V4A

Amplitunery 8K to urządzenia przyszłości, które już dziś możesz zaprosić w swoje skromne progi. Nie wszystkie z nich kosztują fortunę - RX-V4A został rozsądnie wyceniony, a pod względem funkcjonalności oferuje tyle co niejeden droższy sprzęt. Pracuje on w konfiguracji 5.2, może być automatycznie kalibrowany za pośrednictwem systemu YPAO i otrzymał wsparcie dla najpopularniejszych systemów dźwięku przestrzennego, w tym Dolby Digital Plus. Na uwagę zasługuje także łączność Wi-Fi/Bluetooth oraz kompatybilność z Apple AirPlay 2 i systemem multiroom MusicCast.

1 749 PLN, www.tophifi.pl

BOWERS & WILKINS 600 S3

8. generacja kolumn głośnikowych z serii 600. Składają się na nią cztery nowe kolumny – podłogowe, dwa modele podstawkowe oraz głośnik centralny – które zawierają jedne z najbardziej wszechstronnych ulepszeń, jakie kiedykolwiek otrzymała seria. Wszystkie modele poradzą sobie nie tylko w zestawach stereo, ale także jako część kina domowego, doskonale integrując się z głośnikiem centralnym HTM6 S3 i jednym z aktywnych subwooferów ASW608 lub ASW610. Najważniejszą nowością w serii 600 S3 jest całkowicie nowa technologia kopułki wysokotonowej, Titanium Dome.

Od 1 349 PLN, www.tophifi.pl

DENON AVR-X2900H DAB

Siedmiokanałowy amplituner AV dla wymagających użytkowników kina domowego. Oferuje 125 W na kanał, obsługuje nowoczesne formaty dźwięku przestrzennego, zaawansowane funkcje HDMI i standardy gamingowe. Wbudowany system Audyssey ułatwia szybką kalibrację, a opcjonalny Dirac Live pozwala precyzyjnie dopasować brzmienie do pomieszczenia. Platforma HEOS zapewnia multiroom, streaming, AirPlay 2, Bluetooth i dostęp do serwisów muzycznych. Całość uzupełniają radio DAB, szerokie możliwości konfiguracji i duży potencjał rozbudowy systemu.

4 299 PLN, www.salonydenon.pl

SAMSUNG MUSIC STUDIO 7

To bardziej designerski obiekt z funkcją grania niż kolejny bezprzewodowy głośnik, który najlepiej schować na półce. System 3.1.1 wykorzystuje pięć przetworników i rozprowadza dźwięk także na boki oraz ku górze, obsługując Dolby Atmos i materiały 24 bit/96 kHz. Wi-Fi, Bluetooth i HDMI eARC pozwalają połączyć go ze smartfonem albo telewizorem, a Q-Symphony integruje go z kompatybilnymi ekranami Samsunga. Całość zamknięto w charakterystycznej obudowie Dot Design stworzonej przez Erwana Bouroulleca. W tej formie naprawdę może stać na widoku.

2 499 PLN (1 szt.), www.samsung.pl

eprasa.pl 33c11c8cac

MARANTZ HORIZON

Bezprzewodowy głośnik, który zachwyca nie tylko brzmieniem, ale i designem. Za muzykalność odpowiada 6,5" subwoofer, który uzupełniają dwa 1" głośniki wysokotonowe z jedwabną kopułką i trzy 2" pełnozakresowe przetworniki. Dźwięczność wspiera opatentowana technologia Marantz Rise, oparta na wysoce czułej i termicznie wydajnej technologii GaN FET, która oferuje moc wyjściową 310 W. Obudowa została zaś pokryta bezszwową tkaniną, wykonaną z ekologicznych tworzyw sztucznych, pochodzących z recyklingu materiałów wyłowionych z oceanów.

16 999 PLN, www.salonydenon.pl

MARANTZ MCR 60N DAB

Kompaktowy system hi-fi próbuje pogodzić świat płyt, streamingu i telewizji bez konieczności stawiania kilku osobnych urządzeń. Ma odtwarzacz CD, tuner DAB/FM, platformę HEOS, AirPlay 2, Bluetooth, wejście gramofonowe MM oraz HDMI eARC. Wzmacniacz dostarcza 2× 65 W przy 4 Ω, a obsługa plików sięga PCM 32 bit/384 kHz i DSD 11,2 MHz. Można podłączyć także subwoofer, korzystać z Roon Ready i włączyć urządzenie do systemu multiroom. To niewielka skrzynka, która bez kompleksów może stać się centrum domowego audio. I bez mnożenia pudełek.

3 899 PLN, www.salonydenon.pl

FIIO DM15 R2R

Discman wraca, ale tym razem nie musi udawać, że wciąż jest rok 1998. W środku pracuje w pełni różnicowy, 24-bitowy przetwornik R2R zbudowany ze 192 precyzyjnych rezystorów, a urządzenie może działać nie tylko jako odtwarzacz CD, lecz również jako USB DAC i nadajnik Bluetooth. Ma wyjścia słuchawkowe 3,5 i 4,4 mm, optyczne oraz koaksjalne, potrafi zgrywać płyty do WAV i obsługuje PCM 32 bit/384 kHz oraz DSD256. Wbudowany akumulator 4 700 mAh zapewnia około siedmiu godzin pracy z dala od gniazdka. Nostalgia spotyka tu bardzo współczesne hi-fi.

1 299 PLN, www.mp3store.pl

JBL AUTHENTICS

Najnowsza seria głośników firmy JBL łączy w sobie kultowy design retro z pierwszą w branży jednoczesną integracją asystentów głosowych (Amazon Alexa i Asystent Google). Bogaty w funkcje JBL Authentics 500 to prawdziwe centrum domu – wszechstronny inteligentny głośnik. Łączność zapewniają Wi-Fi i Bluetooth, a za bardziej przestrzenne brzmienie odpowiada obsługa Dolby Atmos. Stacjonarny mały głośnik JBL Authentics 200 i przenośny głośnik domowy JBL Authentics 300 uzupełniają serię. JBL Authentics można rozmieścić w całym domu, tworząc inny nastrój w każdym pomieszczeniu, lub łączyć ze sobą.

Od 1 499 PLN, www.jbl.com

eprasa.pl 33c11c8cac

SŁUCHAWKI

BOWERS & WILKINS PI8

Prawdziwie bezprzewodowe słuchawki dokanałowe, które cechuje typowe dla Bowers & Wilkins stylowe wzornictwo, komfort użytkowania, świetne brzmienie i aktywna redukcja hałasu. W Pi8 zastosowano 12-milimetrowe przetworniki elektroakustyczne Carbon Cone, które skutecznie redukują zniekształcenia i poprawiają szczegółowość odtwarzanych dźwięków, szczególnie w zakresie wysokich częstotliwości. Słuchawki obsługują popularne kodeki AAC czy SBC, ale także te zaawansowane np. aptX Lossless. PI8 grają do 6,5 godziny na jednym naładowaniu, a dodatkowy czas pracy – 13,5 h – zapewnia kompaktowe etui ładujące.

1 399 PLN, www.tophifi.pl

JBL SENSE PRO

Otwarte słuchawki od firmy JBL, które łączą przestrzenny dźwięk z pełną świadomością otoczenia. Technologia OpenSound z przewodzeniem powietrznym i certyfikat Hi-Res Audio Wireless zapewniają słuchaczowi naturalne, bogate brzmienie bez izolowania od świata i jego dźwięków. Regulowany pałąk zauszny gwarantuje naprawdę wysoki komfort przez cały dzień, a cztery mikrofony z algorytmem AI dbają o czystość wszystkich rozmów, które chcemy odbyć. Odporność IP54, do 38 godzin pracy i ładowanie bezprzewodowe czynią z nich wszechstronny model od JBL.

539 PLN, www.jbl.com.pl

OPPO ENCO AIR5 PRO

Niewielkie słuchawki TWS mają zestaw funkcji, który jeszcze niedawno był zarezerwowany dla znacznie droższych modeli. Adaptacyjne ANC redukuje hałas nawet do 55 dB, a 12-milimetrowe przetworniki z tytanową powłoką współpracują z kodekiem LHDC 5.0. Bluetooth 6.0 obsługuje dwa urządzenia jednocześnie, AI Clear Call poprawia jakość rozmów, a dodatkowe tryby dźwięku zwiększają wrażenie przestrzeni. Z etui można uzyskać do 54 godzin pracy przy wyłączonym ANC, a same słuchawki spełniają normę IP55. To bardzo mocny pakiet w tej klasie cenowej.

329 PLN, www.oppo.com

DENON PERL PRO

Jedyne spersonalizowane wkładki douszne, które dostosowują się do sposobu słyszenia i obsługują bezstratny dźwięk za pośrednictwem Bluetooth. Adaptacyjna technologia akustyczna Masimo tworzy unikalny profil słuchu dopasowany do ciebie. Odkryj nieskompresowany dźwięk dzięki bezstratnym i przestrzennym technologiom audio. Wybierz ciszę z adaptacyjną aktywną redukcją szumów lub usłysz otoczenie w trybie społecznościowym. Do ośmiu godzin na jednym ładowaniu, trzy dodatkowe ładowania w etui i bezprzewodowe ładowanie sprawiają, że słuchawki są zawsze gotowe do pracy.

749 PLN, www.salonydenon.pl

eprasa.pl 33c11c8cac

DALI IO-12

DALI iO-12 to bezprzewodowe słuchawki Hi-Fi z opatentowaną technologią przetworników SMC, zapewniającą krystalicznie czysty dźwięk. Oferują aktywną redukcję szumów, dwa tryby dźwięku (Hi-Fi i Bass) oraz 35-godzinną żywotność baterii. Możesz używać ich przewodowo lub bezprzewodowo dzięki Bluetooth aptX Adaptive. Wykonane z luksusowych materiałów, gwarantują komfort nawet podczas długiego słuchania. Bez aplikacji – pełna kontrola dzięki intuicyjnym przyciskom. Idealne dla audiofilów, którzy oczekują najwyższej jakości dźwięku w każdej sytuacji.

4 499 PLN, www.salonydenon.pl

AUDIO-TECHNICA ATH-M50XBT2

Słuchawki o studyjnej jakości dźwięku bardzo często okazują się niepraktyczne poza studiem nagraniowym. ATH-M50xBT2 to zupełne przeciwieństwo tego trendu: lekkie, wygodne i wyposażone w potężny akumulator, gwarantujący nawet 50 godzin pracy na jednym ładowaniu. W pracy z materiałem muzycznym przydadzą się natomiast 45-milimetrowe przetworniki i wbudowane wzmacniacze, dzięki którym możemy liczyć na zbalansowane brzmienie z mocnymi basami, kolorową średnicą i klarownymi, wyrazistymi sopranami.

699 PLN, www.tophifi.pl

APPLE AIRPODS MAX 2

Słuchawki dla tych, którzy chcą odciąć się od świata, ale nie od jakości. Oferują brzmienie hi-fi, ulepszoną aktywną redukcję hałasu, dźwięk adaptacyjny, tryb kontaktu i spersonalizowany dźwięk przestrzenny z dynamicznym śledzeniem ruchu głowy. Obsługują bezstratny dźwięk przez USB-C, działają do 20 godzin na jednym ładowaniu i wyglądają jak sprzęt Apple: minimalistycznie, elegancko i bez potrzeby tłumaczenia, dlaczego kosztuje dużo. To bardziej osobista strefa ciszy niż zwykłe słuchawki – sprzęt do pracy, podróży i tych momentów, gdy muzyka ma odciąć resztę świata.

2 499 PLN, www.apple.com

BASEUS INSPIRE XH1

Pierwsze nauszne słuchawki z serii Inspire powstały przy udziale Bose i próbują udowodnić, że dobre ANC oraz dźwięk wysokiej jakości nie muszą kosztować fortuny. 35-milimetrowe przetworniki obsługują LDAC, Hi-Res Audio i Dolby Audio, a adaptacyjna redukcja hałasu sięga 48 dB. Bluetooth 6.1 umożliwia połączenie z dwoma urządzeniami, pięć mikrofonów poprawia rozmowy, a poduszki CloudComfort zwiększają wygodę. Bateria działa do 100 godzin bez ANC, 10 minut ładowania daje do 12 godzin muzyki, a jest też tryb przewodowy AUX.

549 PLN, www.pl.baseus.com

eprasa.pl 33c11c8cac

LAPTOPY I TABLETY

LENOVO YOGA SLIM 7I

Laptop, który łączy mobilność z wydajnością potrzebną w pracy i przy twórczych projektach. Smukła obudowa o grubości 14,9 mm waży od 1,39 kg, a procesor Intel Core Ultra, grafika Intel Arc i nawet 32 GB RAM zapewniają płynną wielozadaniowość. 14-calowy ekran OLED WUXGA zachwyca głęboką czernią i żywymi kolorami, a cztery głośniki Dolby Atmos, kamera FHD IR i zestaw mikrofonów ułatwiają rozmowy online. Całość uzupełniają bateria 65 Wh, szybkie ładowanie i wytrzymałość zgodna z MIL-STD-810H. To elegancki sprzęt gotowy na pracę w każdym miejscu.

Od 2 999 PLN, www.lenovo.pl

LENOVO LEGION PRO 7 16IAX10H

Lenovo Legion Pro 7 16IAX10H to potężny laptop gamingowy klasy premium, stworzony z myślą o graczach i twórcach. Wyposażony w procesor Intel Core Ultra 9, kartę graficzną NVIDIA GeForce RTX 5080 i ekran 16" OLED 240 Hz, oferuje płynną rozgrywkę i wysoką jakość obrazu. Zaawansowany system chłodzenia Legion ColdFront 5.0 zapewnia stabilność i wspiera cichą pracę nawet pod dużym obciążeniem. Długi czas pracy na baterii (99,99 Whr z obsługą technologii Super Rapid Charge), stylowa, metalowa obudowa i podświetlana klawiatura RGB dopełniają całości.

Od 16 299 PLN, www.lenovo.pl

OPPO PAD NEO

Smukły tablet o 6,89 mm grubości i 538 g wagi. Producent zastosował ekran o przekątnej 11,4 cala i proporcjach 7:5. Wybór tego rozwiązania znacznie ułatwia korzystanie z aplikacji biurowych, przeglądanie stron internetowych czy oglądanie filmów i granie. Ekran przy rozdzielczości 2408x1720 px, gęstości pikseli 260 ppi, odświeżaniu 90 Hz i typowej jasności 400 nitów jest wyraźny, przyjazny dla użytkowników, także tych najmłodszych, i komfortowy podczas pracy oraz rozrywki. Doskonałemu obrazowi towarzyszy równie istotny dźwięk wysokiej jakości z czterech głośników stereo.

1 299 PLN (wersja Wi-Fi), 1 499 PLN (wersja LTE), www.oppo.com

APPLE MACBOOK AIR 13-CALOWY (M5)

MacBook Air z czipem M5 to laptop, który pokazuje, że prawdziwa moc dzisiaj już nie musi hałasować. Smukła konstrukcja ważąca 1,23 kg bez problemu mieści się w każdej torbie, a bateria wystarcza nawet na 18 godzin pracy. Nowy układ Apple przyspiesza wszystkie codzienne zadania – od edycji zdjęć po montaż wideo – i radzi sobie z aplikacjami AI bez jakiejkolwiek zadyszki. Do tego wyświetlacz Liquid Retina z miliardem kolorów, szybkie 16 GB pamięci RAM i macOS Tahoe z nowym interfejsem Liquid Glass. Lekki komputer, który potrafi naprawdę dużo – zarówno w pracy, jak i w domu.

Od 6 499 PLN, www.apple.com/pl

eprasa.pl 33c11c8cac

GAMING

SANDISK MICROSD DO ROG XBOX ALLY (X)

Szybki i wygodny sposób na rozbudowę mobilnej biblioteki gier. Oferuje odczyt do 200 MB/s i zapis do 140 MB/s, co przekłada się na krótsze czasy ładowania oraz sprawne instalacje i aktualizacje. Dostępna w wariantach do 2 TB, mieści dziesiątki tytułów, a dzięki oficjalnej licencji Xbox zapewnia pełną kompatybilność. Wytrzymała konstrukcja odporna na upadki, wstrząsy, działanie promieniowania rentgenowskiego oraz wysokich temperatur, a także dożywotnia gwarancja czynią ją idealnym towarzyszem dla graczy w podróży.

Od 519 PLN, www.sandisk.com/pl-pl/

LENOVO LEGION GO S

Nowy handheld od Lenovo łączący wydajność z wysoką mobilnością. Procesor AMD Ryzen Z2 Go i grafika RDNA 2 zapewniają płynną rozgrywkę, a 8-calowy ekran PureSight 120 Hz gwarantuje doskonały obraz. Ergonomiczne kontrolery Legion TrueStrike oferują świetną precyzję, a aplikacja *Legion Space* umożliwia personalizację ustawień. Dzięki długiej pracy na baterii i kompatybilności z platformami jak Xbox Game Pass czy Steam, to idealne rozwiązanie dla graczy ceniących jakość i swobodę grania w dowolnym miejscu na systemie Windows 11.

2 399 PLN, www.lenovo.pl

TP-LINK ARCHER GE800

Wygląda jak sprzęt wyjęty z futurystycznej gry, ale jeszcze bardziej imponuje tym, co potrafi zrobić z domową siecią. Trzypasmowe Wi-Fi 7 w klasie BE19000 oferuje łącznie do 19 Gb/s, wykorzystując pasmo 6 GHz, kanały 320 MHz i technologię Multi-Link Operation. Dwa porty 10 Gb/s oraz cztery 2,5 Gb/s pozwalają zbudować bardzo szybką sieć przewodową, a funkcje akceleracji gier pomagają ograniczać ping i jitter. Do tego dochodzą EasyMesh, HomeShield, priorytetyzacja ruchu oraz konfigurowalne podświetlenie RGB. To sprzęt z ogromnym zapasem.

1 999 PLN, www.tp-link.com

SONY PLAYSTATION PORTAL

Sposób, żeby zabrać swoją kolekcję gier Sony PlayStation z salonu w dowolny kąt domu, a nawet świata. Urządzenie łączy się z PS5 przez domową sieć Wi-Fi i pozwala grać w zainstalowane tytuły bez potrzeby włączania telewizora, a także łączy się strumieniowo z katalogiem w internecie, by móc grać w chmurze. 8-calowy ekran LCD w rozdzielczości 1080p i 60 kl./s wyświetla gry ostro i płynnie, a wbudowane funkcje kontrolera Sony DualSense Wireless Controller – w tym efekty dotykowe i adaptacyjne triggery – zachowują pełnię wrażeń z PS5. W praktyce to twoja biblioteka gier w dłoniach, gotowa do uruchomienia jednym przyciskiem.

949 PLN, www.playstation.com

eprasa.pl 33c11c8cac

DOM

DYSON V16 PISTON ANIMAL SUBMARINE

Najmocniejszy odkurzacz bezprzewodowy marki, łączący suchą i mokrą pielęgnację podłóg w jednym urządzeniu. Napędzany silnikiem Hyperdymium o mocy 900 W, generuje imponujące 315 AW siły ssania, zapewniając perfekcyjną czystość nawet w trudno dostępnych zakamarkach. Nowa elektroszczotka Submarine 2.0 skutecznie usuwa rozlane płyny i uporczywe plamy, a stożkowe wałki All Floors Cones Sense zapobiegają plątaniu włosów i automatycznie dopasowują się do rodzaju podłogi. Pojemnik z mechanizmem kompresyjnym pozwala na ugniatanie kurzu, zwiększając pojemność i ułatwiając higieniczne opróżnianie. Czas pracy sięga 70 minut.

3 599 PLN, www.dyson.pl

DREAME X60 ULTRA

Dreame X60 Ultra to robot sprzątający dla tych, którzy chcą mieć czysto w domu bez codziennego myślenia o odkurzaczu. Smukła konstrukcja o wysokości 7,95 cm pozwala mu wjechać tam, gdzie zwykle zbiera się kurz – pod kanapę, komodę czy szafki. System nawigacji z kamerami AI rozpoznaje ponad 280 obiektów, a moc ssania do 35 000 Pa radzi sobie z sierścią, okruchami i pyłem z dywanów. Stacja dokująca automatycznie opróżnia pojemnik, myje i suszy pady mopujące, dzięki czemu sprzątanie jest efektywne, higieniczne i odbywa się niemal bez twojego udziału.

3 549 PLN, www.dreame-polska.pl

SAGE BARISTA EXPRESS IMPRESS

Przygotuj prawdziwą kawę jak z kawiarni w domu — od ziaren po gotowe espresso w mniej niż minutę. System ubijania kawy Impress Puck System pomaga w odmierzeniu idealnej porcji i precyzyjnym ubiciu przy jednoczesnym zmniejszeniu ilości fusów na ekspresie i blacie. Przygotowanie aromatycznego, kremowego espresso w kolorze karmelu rozpoczyna się od preinfuzji przy niskim ciśnieniu, po której następuje ekstrakcja pod wysokim ciśnieniem (9 barów), uzyskanym dzięki włoskiej pompie o mocy 15 barów. Para o temperaturze 130°C pozwala szybko ubić aksamitną mikropiankę.

2 948 PLN, www.sageappliances.com

KITCHENAID ARTISAN PLUS

Legendarny mikser stojący dla tych, którzy traktują kuchnię nie jak obowiązek, ale małą scenę codziennych eksperymentów. Ma solidny korpus, misę ze stali nierdzewnej, ruch planetarny docierający do 59 punktów styku i 11 prędkości z precyzyjną regulacją, więc poradzi sobie zarówno z kremem, jak i cięższym ciastem. Wbudowane oświetlenie misy pozwala lepiej kontrolować konsystencję, a mieszadło FLEX ze zgarniaczem ogranicza ręczne poprawki. W zestawie są też hak, trzepaczka, mieszadło płaskie i osłona na dzieżę, a opcjonalne przystawki rozszerzają jego możliwości.

3 999 PLN, www.vivamix.pl

eprasa.pl 33c11c8cac

SMART HOME

SHELLY POWER STRIP 4 GEN4

Moment, w którym zwykła listwa przestaje być tylko „miejscem na wtyczki", a zaczyna porządkować to, co dzieje się z prądem w domu. Cztery gniazda działają niezależnie, pokazują zużycie energii w czasie rzeczywistym i pozwalają odpiąć sprzęty, które niby są wyłączone, a jednak coś ciągle pobierają. Działa przez Wi-Fi, ZigBee i Matter, więc nie zamyka się w jednym systemie. Obsługuje do 3 680 W, ale ważniejsze jest to, że zaczynasz widzieć, co naprawdę zużywa energię. A podświetlenie LED? Wieczorem robi za dyskretną lampkę, zamiast świecić bez sensu.

255 PLN, www.shelly.com

TP-LINK TAPO C665G KIT

Kamera, którą montujesz tam, gdzie zwykle kończą się dobre chęci – bez dostępu do prądu, bez stabilnego połączenia z Wi-Fi, za to z realną potrzebą kontroli. Działa na 4G (slot na kartę SIM) albo w domowej sieci, więc nie jest przywiązana do jednego scenariusza, a panel solarny (w zestawie z kamerą) sprawia, że przestajesz myśleć o jakichkolwiek kablach (45 minut pobierania energii słonecznej wystarczy na dzień pracy pod pełnym obciążeniem). Obraz w 4K i kolorowa noc robią różnicę, gdy faktycznie chcesz coś rozpoznać. Do tego AI, które odróżnia człowieka od zwierzęcia czy auta – i nagle powiadomienia zaczynają mieć sens.

879 PLN, www.tp-link.com

ANTHBOT M9

Robot, dzięki któremu koszenie można po prostu wykreślić z weekendowego planu. Dzięki nawigacji RTK, GPS-owi i dwóm kamerom nie potrzebuje przewodu granicznego, porusza się równymi pasami i potrafi obsłużyć trawniki o powierzchni do 1 200 m². Pracuje cicho, sam wraca do stacji, a w aplikacji można wyznaczać strefy, harmonogramy i wysokość cięcia. Z kolei inteligentne wykrywanie przeszkód pozwala mu sprawnie odnaleźć się między ogrodowymi meblami i omijać obiekty, które pojawiają się na jego trasie. To mały, autonomiczny ogrodnik, który nie marudzi, nie bierze wolnego i pozwala właścicielowi zająć się znacznie przyjemniejszymi rzeczami.

2 599 PLN, eu.anthbot.com/pl

REOLINK VIDEO DOORBELL (BATTERY) + CHIME

Dzwonek, który szybko przestaje być tylko dzwonkiem. Obraz 5 MP i szerokie 180° sprawiają, że widzisz nie tylko twarz, ale też to, co osoba przed drzwiami trzyma w rękach – albo zostawia pod nimi. Zasilanie PoE upraszcza temat do jednego kabla, więc instalacja nie zamienia się w weekendowy projekt majsterkowicza. Do tego dwukierunkowa rozmowa i powiadomienia o osobach czy paczkach, które faktycznie mają sens. Możesz podejrzeć wszystko z telefonu albo komputera, bez abonamentu i bez zgadywania, co się dzieje przy wejściu, kiedy cię nie ma. A dołączony gong sprawia, że nadal działa jak klasyczny dzwonek – tylko znacznie mądrzejszy.

479 PLN, www.reolink.com

eprasa.pl 33c11c8cac

SAMOCHODY ELEKTRYCZNE

MG CYBERSTER AWD

MG Cyberster wygląda jak samochód koncepcyjny, który zamiast wrócić po targach do magazynu, dostał tablice rejestracyjne. Nożycowe drzwi, składany dach i 510 KM sprawiają, że każde ruszenie staje się małym widowiskiem, a sprint do 100 km/h w 3,2 sekundy skutecznie przypomina, że elektryczna motoryzacja potrafi mieć temperament. Najwięcej uroku Cyberster pokazuje jednak podczas spokojnej jazdy z otwartym dachem. Za mniej niż 300 tysięcy złotych oferuje osiągi supersamochodu, efektowną formę i coś dziś naprawdę rzadkiego – poczucie, że samochód może być wydarzeniem.

Od 277 900 PLN, www.mgmotor.pl

MAZDA 6E EV LONG RANGE

Samochód, który udowadnia, że elegancka limuzyna nie musi dziś kończyć się kolejnym SUV-em. Ma niemal pięć metrów długości, smukłą sylwetkę liftbacka i wnętrze, które dzięki skórze Nappa, zamszowym wykończeniom oraz panoramicznemu dachowi wygląda znacznie drożej, niż sugeruje cena. Tylny napęd i 245 KM zapewniają płynną, spokojną jazdę, a akumulator o pojemności 80 kWh pozwala przejechać do 552 km. Za 200 tysięcy złotych otrzymujemy przestronny, świetnie wyposażony samochód elektryczny, który zamiast krzyczeć osiągami, stawia na komfort, styl i codzienną użyteczność.

Od 198 200 PLN, www.mazda.pl

HYUNDAI IONIQ 6

Hyundai IONIQ 6 nadal wygląda jak samochód z innej wersji przyszłości – i całe szczęście. Smukły, niski, aerodynamiczny, bardziej przypomina manifest designu niż kolejnego elektryka do miasta. Ale za tą formą idzie konkret: zasięg do 680 km, architektura 800 V i ładowanie 10-80% w 18 minut. W najmocniejszej wersji AWD przyspiesza do setki w 5,1 s, więc nie jest tylko oszczędnym streamlinerem. Robi to też bez wysiłku – bardziej płynie niż jedzie, wykorzystując swoją aerodynamikę tam, gdzie inne auta zaczynają się męczyć. To auto dla tych, którzy chcą, żeby technologia miała sens, ale też działała naprawdę, tu i teraz.

Od 199 800 PLN, www.hyundai.pl

BMW IX3 50 XDRIVE

Nowy rozdział elektrycznych SUV-ów marki, łączący duży zasięg z dynamiką, której nie trzeba tłumaczyć tabelką. Napęd o mocy 469 KM rozpędza auto do 100 km/h w 4,9 s, a zasięg WLTP wynosi od 720 do 805 km przy zużyciu energii 17-15,1 kWh/100 km. Architektura 800 V i ładowanie z mocą do 400 kW pozwalają odzyskać nawet 372 km zasięgu w 10 minut. W środku uwagę przejmują BMW Panoramic iDrive, Panoramic Vision i nowy system Operating System X, a praktyczność podkreślają bagażnik do 1 750 l oraz dodatkowe 58 l z przodu. To elektryczne BMW, które chce być nie tylko ekologiczne, ale też naprawdę długodystansowe.

Od 315 000 PLN, www.bmw.pl

eprasa.pl 33c11c8cac

SAMOCHODY HYBRYDOWE I SPALINOWE

RENAULT CLIO FULL HYBRID E-TECH 160

Miejski klasyk w nowym, bardziej technologicznym wydaniu. Samoładujący napęd hybrydowy o mocy 160 KM nie wymaga podłączania do gniazdka, a w mieście i pod nim pozwala jechać na prądzie nawet przez 80% czasu, ograniczając spalanie do 3,9 l/100 km i dając zasięg do 1 000 km. W środku czekają dwa 10-calowe ekrany openR, wbudowane usługi Google, ponad 100 aplikacji oraz system audio Harman Kardon w wybranych wersjach. Do tego dochodzi 391-litrowy bagażnik i nawet 29 systemów wspomagania jazdy, dzięki którym Clio pozostaje małym autem z zaskakująco dorosłym zapleczem.

Od 106 900 PLN, www.renault.pl

TOYOTA RAV4 PHEV AWD-I

Definicja rozsądku, który nie rezygnuje z osiągów. 309 KM, napęd na cztery koła i 0-100 km/h w 5,8 s brzmią jak coś więcej niż rodzinny SUV, ale tu chodzi o coś innego – o komfort. Lokalnie możesz jeździć na prądzie i przez większość tygodnia w ogóle nie korzystać z benzyny – zasięg w trybie elektrycznym wg WLTP sięga nawet 137 km, więc typowe dojazdy do pracy, z dziećmi do szkoły czy zakupy ogarnia w ciszy i bezemisyjnie. W trasę ruszasz bez planowania i postojów na ładowanie. Do tego dochodzi ogromna przestrzeń (do 672 l bagażnika) i typowa dla Toyoty bezproblemowość. To auto, które nie robi scen. Po prostu robi wszystko.

Od 215 900 PLN, www.toyota.pl

LEXUS LBX

Lexus LBX pokazuje, że segment „małych" aut nie musi oznaczać kompromisów. To miejski crossover, który zamiast rozmiaru sprzedaje doświadczenie – ciszę, płynność i dopracowanie w detalach. Rozmiar przestaje mieć znaczenie, kiedy sposób, w jaki się w nim poruszasz, przypomina coś z wyższej klasy. Hybryda działa tu niemal niezauważalnie, spalając ok. 4,4-4,7 l/100 km i zdejmując z głowy temat ładowania. W środku znajdziesz kokpit Tazuna i materiały, które kojarzą się z większymi Lexusami niż z tym rozmiarem nadwozia. LBX nie próbuje być wszystkim. Jest dokładnie tym, czego potrzebujesz na co dzień – tylko lepiej.

Od 133 800 PLN, www.lexus-polska.pl

VOLKSWAGEN GOLF GTI CLUBSPORT

Golf GTI Clubsport istnieje po to, żeby przypomnieć, że rozsądek nie zawsze musi mieć ostatnie słowo. 300 KM z dwulitrowego silnika, 5,6 s do setki i cała ta dobrze znana GTI-owa zwartość sprawiają, że to hot hatch w najbardziej klasycznym sensie tego słowa – szybki, precyzyjny i bezpośredni. Nie próbuje być luksusowy ani futurystyczny. Ma dawać frajdę tu i teraz. W czasach, gdy coraz więcej aut filtruje emocje, Clubsport nadal zostawia kierowcy coś bardzo analogowego: czystą chęć, żeby pojechać jeszcze kawałek dalej. To wciąż ten sam pomysł – kompaktowy samochód, który nie wygrywa liczbami tylko tym, jak reaguje na każdy ruch kierowcy.

Od 181 590 PLN, www.volkswagen.pl

eprasa.pl 33c11c8cac

Redakcja

Redaktor naczelny
MARCIN KUBICKI | marcin.kubicki@magazynt3.pl

Sekretarz redakcji
MICHAŁ LIS | michal.lis@magazynt3.pl

Skład i redakcja techniczna
MICHAŁ LIS

Kontakt do redakcji
t3@magazynt3.pl

Strona internetowa
www.magazynt3.pl

Prenumerata
prenumerata@avt.pl | (22) 257-84-22
(godz. 10:00 – 14:00)

Reklama
reklama@magazynt3.pl

Miesięcznik **Magazyn T3** wydawany jest przez Wydawnictwo AVT-Korporacja Sp. z o.o.,
ul. Leszczynowa 11, 03-197 Warszawa.
Tytuły prawne do magazynu należą do Future Publishing Limited, grupy Future plc, UK 2009.
Wykorzystano na licencji. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Jest znakiem towarowym Future Publishing Limited, należącym do grupy Future plc. Wykorzystano na licencji.
Więcej informacji dotyczących tego i innych tytułów wydawanych przez grupę Future plc,
zamieszczono na stronie internetowej *www.futureplc.com*.

Wszystkie ceny podane w **Magazynie T3**, o ile nie zostały uzyskane od polskiego dystrybutora, są cenami uśrednionymi, zebranymi z ofert uznanych sklepów, w tym internetowych, na terenie Polski (w przypadku braku ofert polskich, są to ceny przeliczone z cen europejskich).

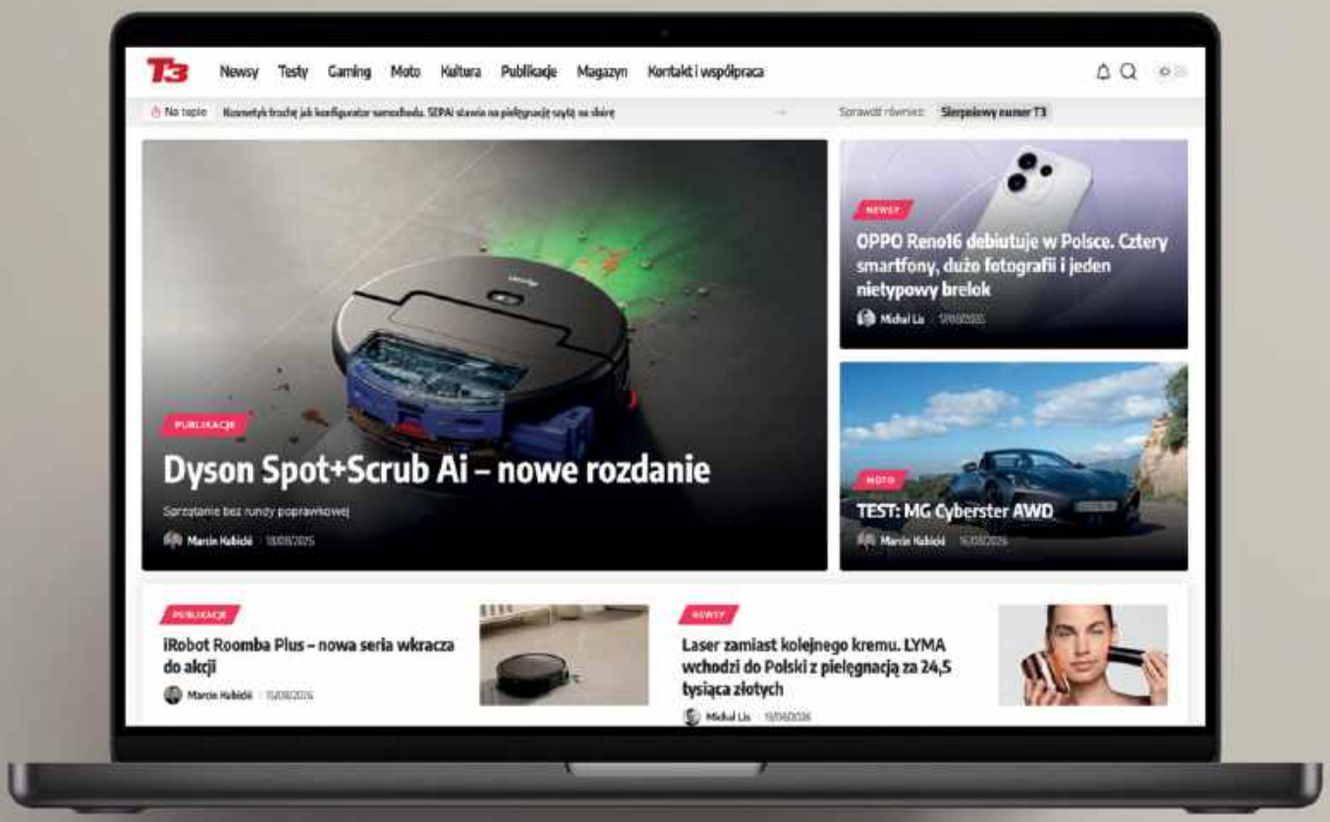
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń zamieszczonych w numerze.

eprasa.pl 33c11c8cac

T3

/ GADŻETY
/ GAMING
/ MOTORYZACJA
/ LIFESTYLE
/ KULTURA
/ RECENZJE

16 LAT
2 500+ TESTÓW
15 000+ PUBLIKACJI



WWW.MAGAZYNT3.PL

eprasa.pl 33c11c8cac

tp-link | tapo

OCHRONA POSESJI
od pierwszego dnia budowy

Bez prądu, bez Wi-Fi, bez zmartwień

Poznaj Tapo C615G KIT – w pełni autonomiczną, obrotową kamerę solarną. Urządzenie czerpie energię ze słońca, a z siecią łączy się za pomocą zwykłej karty SIM.

Idealny strażnik Twojego przyszłego domu, działki rekreacyjnej lub ogrodu.

Tapo C615G KIT

Zasilanie solarne i pojemny akumulator

Łączność 4G LTE

Widok 360° i śledzenie ruchu

IP65 odporność na deszcz, mróz i pył

www.tp-link.com.pl

eprasa.pl 33c11c8cac