MARATHON **RYZYKO WPISANE W KAŻDY BIEG**

KWIECIEŃ 2026

T3

OBIEKTY POŻĄDANIA

25 GIER KTÓRE ZMIENIŁY NARRACJĘ

Nie ma widzów, są decyzje

DYSON CLEAN+WASH HYGIENE

Luksus czystości

+

OSKAR W DOMU

Kino w salonie



DENON HOME 2.0

Każdy pokój ma swój rytm

MAŁA CZARNA

Ekspresy na kapsułki

14,90 zł w tym 8% VAT
INDEKS: 256714 NR 4/2026
ISSN 2080-7198

TOYOTA MIĘDZY CISZĄ A MOCĄ

Pierwsze wrażenia z jazd C-HR+

W ZBLIŻENIU

MOVA PURIS P10
BASEUS BH1 NC
KLIPSCH
PROMEDIA LUMINA
NUKI KEYPAD 2 NFC

eprasa.pl 80e9ffe62a



eprasa.pl 80e9ffe62a



OD REDAKCJI

Nie wszystko zawsze musi być łatwe. Niektóre rzeczy zostają z nami właśnie dlatego, że czegoś od nas wymagają.

Technologia przez lata przyzwyczaiła nas do skrótów. Jedno kliknięcie, jeden ekran, jedna decyzja mniej. Kawa robi się sama, muzyka znajduje nas szybciej niż my ją, samochody coraz częściej wygłuszają świat, zamiast go interpretować. I to działa – dopóki nie zaczyna być przezroczyste.

W tym numerze „T3" celowo wychodzę z tej strefy komfortu. Szukam momentów, w których coś od nas zależy. W grach, gdzie nie ma widzów – są decyzje. W samochodach, które nie próbują być głośne, tylko bardziej świadome – jak wtedy, gdy cisza nagle zaczyna znaczyć więcej niż przyspieszenie.

To nie jest bunt przeciwko wygodzie. Raczej przypomnienie, że najciekawsze doświadczenia wciąż dzieją się tam, gdzie pojawia się napięcie. Między tym, co szybkie, a tym, co ważne. Między tym, co podane, a tym, co trzeba wybrać.

Bo technologia jest dziś wszędzie. Ale nie wszędzie zostawia ślad. Najczęściej tam, gdzie wymaga od nas choć odrobiny odwagi.

Marcin Kubicki
redaktor naczelny
@kubicki.w.odbiciu 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?

Mitski
Nothing's About to Happen to Me
Koniecznie posłuchaj:
I'll Change for You

eprasa.pl 80e9ffe62a

SPIS TREŚCI

HORYZONT



009
PULS
Najciekawsze zdobycze świata technologii

018
OSKAR W DOMU
Filmmaker Mode w telewizorach Samsung

020
KURZ, ALERGENY I iROBOT
Czas zrobić porządek



022
TOYOTA C-HR+: PIERWSZA JAZDA
Elektryczna Toyota o mocy 343 KM

024
DOM TEŻ CHCE WIEDZIEĆ, CO SIĘ DZIEJE
Bezpieczeństwo to nie tylko alarm i wielki system

025
SPORTOWE EMOCJE
Samsung OLED w natarciu

026
NA TAPECIE
Ściana, która przestaje być tłem

028
FITNESS
Aktywny tryb życia pod okiem specjalisty

029
DANUCERA EXFOLIBUFF
Ciało też potrzebuje przycisku „reset”

030
STYL
Różne oblicza mody

ANTRAKT

008
FIIO SNOWSKY DISC

066
RASPBERRY PI

032
KAWASAKI CORLEO



epraca.pl 80e9ffe62a

JBL®

pl.jbl.com





GRIP

CHWYĆ NAJLEPSZE BRZMIENIE!

eprasa.pl 80e9ffe62a

AUTOPSJA



067
HISTORIE, KTÓRYCH NIE DA SIĘ TYLKO OGLĄDAĆ
25 gier, które zmieniły sposób narracji

093
EKSPRESY NA KAPSUŁKI
Dobra kawa nie musi wymagać baristycznych umiejętności

033
RECENZJA
Dyson Clean+Wash Hygiene, MOVA Puris P10, Baseus BH1 NC, Bowers & Wilkins Pi8 (Dark Burgundy), Nuki Keypad 2 NFC, Xiaomi Redmi Note 15 Pro+ 5G, Thule Chasm 70L x Apa Sherpa oraz Klipsch ProMedia Lumina

050
MOTORYZACJA
Najciekawsze samochody w salonach

056
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 80e9ffe62a

tp-link

Słaby zasięg w domu?

Wyprowadź go na zewnątrz.

NE200-Outdoor

Zewnętrzny router 5G



Lepszy sygnał na zewnątrz

Odbiera tam, gdzie sygnał jest najmocniejszy.

5G / 4G LTE

Wystarczy karta SIM.

Gotowy na każdą pogodę

Deszcz, mróz, upał.

Prosty montaż PoE

Jeden kabel do zasilania i transmisji.

Idealny do:



Domów bez światłowodu



Działek i domków letniskowych



Monitoringu i smart home

www.tp-link.com.pl

T3

ANTRAKT

TECHNOLOGIA WARTA UWAGI



FIIO SNOWSKY DISC

W świecie, w którym smartfony rzadko już mają gniazda słuchawkowe, pojawiają się urządzenia przypominające, że muzykę można traktować jak niegdyś. Jednym z nich jest FiiO Snowsky Disc – niewielki odtwarzacz plików audio, który działa zarówno jako samodzielny DAP, jak i zewnętrzny DAC/AMP dla telefonu. Urządzenie pracuje na autorskim systemie FiiO opartym na Linuksie i obsługuje klasyczny zestaw plików – od MP3 po FLAC. Jeśli jednak twoja biblioteka mieszka głównie w streamingu, Disc można po prostu podłączyć do smartfona przez USB i korzystać z niego jako przetwornika dla Spotify, Apple Music czy Tidala. Snowsky Disc ma pojemną baterię (do 12 godzin pracy), więc używanie go jako DAC-a nie drenowałoby energii z telefonu. Muzykę można przechowywać na karcie microSD do 2 TB – według producenta odtwarzacz potrafi przeskanować 5 000 utworów w pół minuty, czyli mniej więcej tyle, ile trwa wybieranie pierwszego albumu w niedzielny poranek. Poza klasycznym gniazdem 3,5 mm na pokładzie jest też Bluetooth 5.4 z LDAC, Wi-Fi do aktualizacji OTA oraz okrągły ekran dotykowy z kilkoma motywami interfejsu. Dostępna jest obsługa AirPlay, a wsparcie dla Roon ma pojawić się w jednej z przyszłych aktualizacji.

469 PLN, www.mp3store.pl

HORYZONT

NAJCIEKAWSZE ZDOBYCZE ŚWIATA TECHNOLOGII ZMIERZAJĄCE W TWOIM KIERUNKU

Prowadzący | **Michał Lis**

NA TAPECIE



MICHI PRESTIGE X430 I Q430

JBL QUANTUM 950 WIRELESS





Kino w kieszeni, ale jeszcze nie w pełni prywatne.

MOONDROP OLD FASHIONED



eprasa.pl 80e9ffe62a





Marcin Kubicki
NACZELNY

To raczej dopracowanie codzienności niż rewolucja – ale właśnie takie rzeczy zostają w domu na dłużej



eprasa.pl 80e9ffe62a

■ 1 499 PLN (Home 200), 2 199 PLN (Home 400), 2 999 PLN (Home 600), www.salonydenon.pl

DENON HOME 2.0

Denon Home wraca w trzech rozmiarach. I z jedną, całkiem rozsądną ideą

Muzyka w domu rzadko jest wydarzeniem. Włącza się ją między jedną rzeczą a drugą – podczas gotowania, sprzątania, pracy przy laptopie. I właśnie w takich momentach najłatwiej wyczuć, czy sprzęt działa z tobą, czy obok ciebie. Nowa seria Denon Home 200, 400 i 600 wydaje się projektowana dokładnie pod ten scenariusz.

Nowa generacja głośników Denon Home to trzy modele, które różnią się skalą, ale opierają na tej samej logice: mają być obecne wtedy, kiedy chcesz, i niewidoczne wtedy, kiedy nie są potrzebne. Bez całej tej narracji o „rewolucji w dźwięku", raczej z myślą o codzienności – poranku, pracy, wieczorze, przechodzeniu z pokoju do pokoju.

Serię otwiera Denon Home 200. To najmniejszy model, ale nie „budżetowy" – trzy przetworniki i trzy wzmacniacze sugerują raczej próbę wyciśnięcia maksimum z kompaktowej formy. W praktyce oznacza to głośnik, który spokojnie ogarnia salon czy większą sypialnię, bez poczucia, że czegoś mu brakuje.

Home 400 idzie krok dalej. Sześć przetworników, sześć wzmacniaczy i dodatkowe głośniki skierowane do góry robią różnicę nie tyle w głośności, co w przestrzeni. Dźwięk zaczyna „oddychać", wychodzi poza samą obudowę i mniej przypomina punktowe źródło, a bardziej coś, co wypełnia pomieszczenie.

Na szczycie jest Home 600 – model, który już nie udaje, że chce być dyskretny. Dwa przeciwstawne woofery 6,5 cala i pełen zestaw przetworników robią z niego sprzęt, który ma zastąpić klasyczny zestaw stereo w codziennym użyciu. Bas nie jest dodatkiem, tylko fundamentem.

W całej serii pojawia się obsługa wirtualnego Dolby Atmos Music. Bez wchodzenia w marketing – chodzi o to, żeby dźwięk nie był tylko „z przodu", ale miał trochę więcej głębi i wysokości. W dobrze nagranych materiałach faktycznie robi to różnicę, szczególnie w większych pomieszczeniach.

Denon dalej opiera wszystko na platformie HEOS. W praktyce oznacza to, że możesz połączyć do 64 urządzeń w 32 strefach i zrobić z domu jeden, spójny system audio. Albo kilka zupełnie różnych. Muzyka może podążać za tobą z kuchni do salonu, albo zostać tam, gdzie ją zostawiłeś.

Do tego standardowy zestaw: Wi-Fi, Bluetooth, USB-C, wejście AUX i integracja z serwisami pokroju TIDAL, Qobuz czy Amazon Music HD. Bez kombinowania, bez osobnych aplikacji do każdej rzeczy.

Najciekawsze w tej serii nie są jednak liczby. Denon wyraźnie próbuje zrobić coś trudniejszego – zaprojektować głośniki, które nie wyglądają jak sprzęt audio z katalogu, tylko jak część mieszkania.

Tkaniny, aluminium, miękkie w dotyku panele sterujące i dwa kolory – Stone i Charcoal. Nic, co krzyczy. Raczej coś, co ma szansę przetrwać zmianę kanapy czy koloru ścian bez potrzeby wymiany.

Denon robi coś bardzo przyziemnego – porządkuje swoją linię i dopasowuje ją do tego, jak faktycznie dziś słuchamy muzyki.

W tej serii nie chodzi o to, żeby zrobić największe wrażenie w pierwszych pięciu minutach. Raczej o to, żeby po tygodniu przestać myśleć o sprzęcie i zacząć zauważać, że muzyka po prostu jest – w odpowiednim miejscu, o odpowiedniej skali.

DESIGN, KTÓRY NIE MUSI NIC UDOWADNIAĆ

Nowa seria Denon Home w kolorach Stone i Charcoal nie próbuje być centralnym punktem wnętrza – raczej spokojnie wpisuje się w przestrzeń, zostawiając pierwszeństwo temu, co faktycznie słychać.



eprasa.pl 80e9ffe62a

■ 129 PLN, www.mp3store.pl

MOONDROP OLD FASHIONED

Powrót do czasów walkmana



Niektóre rzeczy w audio tak naprawdę nigdy nie zniknęły – tylko czekały na powrót. Moondrop Old Fashioned wyglądają jak słuchawki z czasów pierwszych walkmanów, ale pod tą nostalgiczną formą kryje się współczesna akustyka.

Otwarta konstrukcja współpracuje tu z 40-milimetrowym przetwornikiem dynamicznym z kompozytową membraną, który ma zapewnić naturalną, przestrzenną scenę. W praktyce chodzi o brzmienie spokojne i relaksujące – z ciepłym charakterem i zaskakująco solidnym basem jak na tak lekką konstrukcję.

Słuchawki korzystają z klasycznego złącza 3,5 mm, ale kabel można odłączyć dzięki gniazdom 2-pin 0,78 mm. Całość jest też modułowa – nauszniki i pałąk można rozłączyć, a konstrukcja współpracuje z dodatkowymi akcesoriami.

Przy impedancji 32 Ω i czułości 109 dB, Old Fashioned bez problemu współpracują ze smartfonem czy przenośnym odtwarzaczem. A przy cenie około 130 PLN trudno o bardziej nostalgiczny sposób na codzienne słuchanie muzyki.

■ www.rode.com

AKTUALIZACJA MOBILNYCH URZĄDZEŃ RØDE

Producent upraszcza mobilne nagrania

RØDE zrobiło kolejny krok w kierunku tego, by technologia przestała wymagać uwagi. Dzięki darmowej aktualizacji firmware'u systemy Wireless GO (Gen 3) i Wireless PRO potrafią teraz połączyć się z iPhonem bezpośrednio przez Bluetooth. Bez odbiornika, bez przejściówek, bez kolejnego małego pudełka w torbie.

Nowa funkcja, nazwana Direct Connect, działa w aplikacji *RØDE Capture* na iOS. W praktyce wygląda to prosto: wyciągasz nadajnik, parujesz go z telefonem i nagrywasz. Jeśli zdarza ci się robić szybkie wywiady, nagrywać rolki albo łapać dźwięk „w biegu", to różnica jest natychmiastowa. Mniej elementów do spięcia oznacza po prostu mniej rzeczy, które mogą się zgubić lub odmówić współpracy.

Aplikacja pozwala nagrywać w dwóch trybach. W „merged" oba nadajniki trafiają do jednego pliku stereo – gotowego do publikacji. W „split" zapisują się na osobnych kanałach, co daje więcej swobody przy montażu. Do tego dochodzi regulacja poziomu bezpośrednio w aplikacji.

Sama aktualizacja nie zmienia charakteru sprzętu. Wireless GO (Gen 3) wciąż oferuje nagrania w 32-bit float z zapisem na pokładzie i 32 GB pamięci w nadajniku, a Wireless PRO dorzuca m.in. synchronizację timecode i zasięg do 260 metrów w linii wzroku. Direct Connect po prostu upraszcza codzienność – zwłaszcza wtedy, gdy plan zdjęciowy to iPhone w kieszeni i rozmowa, której nie warto przerywać.



eprasa.pl 80e9ffe62a

■ 1 449 PLN, www.jbl.com.pl

JBL QUANTUM 950 WIRELESS

Redukcja hałasu i bateria, którą można wymienić w trakcie gry



Michał Lis
REDAKTOR

W trakcie długiej, nocnej sesji lub wielogodzinnej podróży nic nie daje takiego komfortu jak wymienna bateria

Granie to w dużej mierze sztuka słuchania. Czasem jeden cichy krok w oddali potrafi powiedzieć więcej niż cały minimapowy chaos. JBL Quantum 950 Wireless powstał właśnie z myślą o takich momentach – kiedy dźwięk przestaje być tłem, a zaczyna być narzędziem.

W środku pracują 50-milimetrowe przetworniki z włókna węglowego. JBL obiecuje dzięki nim bardziej szczegółowy i kontrolowany dźwięk, z mniejszymi zniekształceniami – a w praktyce chodzi o to, żeby wirtualna przestrzeń była czytelna. Quantum Spatial Sound buduje tu trójwymiarową scenę, a system śledzenia ruchów głowy sprawia, że dźwięki „zostają" w swoich miejscach nawet wtedy, gdy odwracasz głowę.



Z pomocą przychodzi też adaptacyjna redukcja hałasu. To funkcja, która w gamingowym zestawie może mieć więcej sensu, niż się wydaje – bo klawiatura mechaniczna, wentylator komputera czy rozmowy w tle potrafią skutecznie wybić z rytmu.

Łączność działa na kilku frontach. Podstawą jest adapter 2,4 GHz o niskim opóźnieniu, ale zestaw obsługuje też Bluetooth 5.3, więc można jednocześnie słuchać gry i odebrać telefon. Jeśli ktoś woli klasyczne połączenie, w zestawie są przewody USB-C – w tym opcja z certyfikatem Hi-Res Audio i opóźnieniem poniżej 30 ms.

Ważnym elementem jest też stacja bazowa. To nie tylko adapter bezprzewodowy, ale również ładowarka dla drugiego akumulatora i centrum sterowania – można z niej regulować balans między grą a czatem, włączać Spatial Sound, ANC czy podświetlenie RGB.

Sam zestaw został projektowany z myślą o długich sesjach. Lekki pałąk z siateczką rozkłada ciężar na głowie, a poduszki z pianki memory mają wytrzymać maratony grania. Producent stawia też na modularność – mikrofon, kabel, poduszki czy elementy pałąka można wymienić, zamiast kupować nowe słuchawki.

Najciekawszym elementem jest jednak bateria. W zestawie są dwa akumulatory, każdy na około 25 godzin pracy. Gdy jeden się kończy, drugi czeka w stacji bazowej. Oznacza to nawet 50 godzin działania bez ładowania.

Quantum 950 Wireless są kompatybilne praktycznie ze wszystkim – od PC i Maca po PlayStation, Switcha i smartfony.





eprasa.pl 80e9ffe62a

■ 13 999 PLN, www.salonydenon.pl

FOCAL MU-SO HEKLA

15 przetworników, 660 W mocy i Dolby Atmos w jednej bryle

Kino domowe przez lata było sztuką kompromisów. Z jednej strony pełny zestaw głośników, amplituner i kilometraż kabli, z drugiej – soundbar, który obiecuje „prawie to samo", ale w znacznie prostszej formie. Nowy Focal Mu-so Hekla próbuje znaleźć złoty środek między tymi światami.

To system typu all-in-one, który w eleganckiej obudowie z anodowanego aluminium kryje aż 15 przetworników i wzmacniacze o łącznej mocy 660 W. Według producenta taki zestaw ma bez problemu nagłośnić pomieszczenie do 40 m², czyli typowy salon, w którym telewizor dzieli przestrzeń z kanapą, stolikiem kawowym i kolekcją pilotów, które zawsze gdzieś znikają.



Nazwa Hekla – zaczerpnięta od islandzkiego wulkanu – nie jest przypadkowa. Ma sugerować energię ukrytą w środku. W praktyce chodzi o coś prostszego: dużo dźwięku z jednego miejsca.

System obsługuje Dolby Atmos, więc w filmach i grach próbuje stworzyć wrażenie przestrzeni, a nie tylko szerokiej sceny przed ekranem. Oczywiście fizycznych głośników ustawionych wokół pokoju nic w pełni nie zastąpi, ale współczesne konstrukcje tego typu potrafią zaskakująco skutecznie „oszukać" akustykę pomieszczenia.

Mu-so Hekla ma być przy tym sprzętem, który nie wymaga wieczoru z instrukcją. Konfiguracja odbywa się przez aplikację *Focal & Naim*, a muzykę można przesyłać bezpośrednio z serwisów streamingowych w wysokiej rozdzielczości. Sterowanie działa też z poziomu smartwatchy Apple i Samsunga, przez asystentów głosowych albo systemy automatyki domowej.

Całość uzupełnia automatyczne dostrajanie do akustyki pomieszczenia. System analizuje ustawienie głośnika i dopasowuje charakter brzmienia tak, żeby było mniej kręcenia suwakami, a więcej słuchania.

Dla wielu osób to może być najbardziej sensowna definicja kina domowego w 2026 roku: jedno urządzenie, które robi dużo, ale nie zmienia salonu w magazyn kabli.





Michał Lis
REDAKTOR

To propozycja dla tych, którzy chcą poczuć skalę kina domowego, ale bez zamieniania salonu w instalację audio złożoną z kabli, pudełek i cierpliwości

eprasa.pl 80e9ffe62a

■ 23 999 PLN, www.tophifi.pl

AUDEZE LCD-5S

Flagowe planary wracają, tym razem z większym luzem

Nie wszystkie słuchawki robią wrażenie od pierwszych sekund. Są też takie, które wymagają chwili skupienia – ale potem trudno się od nich oderwać. Takie właśnie są LCD-5, które wyglądają jak próba znalezienia środka między precyzją a przyjemnością.

Audeze nie zmienia fundamentów. Nadal mamy planarny przetwornik z membraną Nano-Scale Parallel Uniforce, wspieraną przez technologię SLAM, która kontroluje ruch powietrza i pracę membrany. W praktyce chodzi o jedno – większą stabilność basu i lepszą dynamikę, bez rozlewania się niskich częstotliwości. Do tego dochodzą znane z topowych modeli rozwiązania Fluxor i Fazor, odpowiadające za scenę i lokalizację źródeł.

Różnica jest gdzie indziej. LCD-5s mają grać bardziej naturalnie, mniej „studyjnie na siłę". To odpowiedź na głosy użytkowników, którzy cenili dokładność poprzednika, ale po kilku godzinach odsłuchu zaczynali czuć zmęczenie.

Pomaga w tym nowa geometria padów. Lepsze dopasowanie do głowy, mniej punktowego nacisku, więcej komfortu przy dłuższych sesjach. Całość nadal waży około 475 g – co w świecie flagowych planarów nie jest niską wartością, ale też nie odstrasza, zwłaszcza przy konstrukcji z włókna węglowego i magnezu.

To słuchawki otwarte, stworzone do spokojnego słuchania w domu albo pracy w studiu. Impedancja 30 Ω ułatwia dobór źródła, ale skuteczność 90 dB jasno sugeruje, że bez solidnego wzmacniacza nie pokażą pełni możliwości.

LCD-5s nie próbują nikogo przekonywać do planarów. Raczej przypominają, dlaczego ktoś już kiedyś się w nich zakochał – i dlaczego warto było wrócić.



Michał Lis
REDAKTOR

Mniej „analizy dla analizy", więcej muzyki – i to może być najważniejsza zmiana w tej aktualizacji





eprasa.pl 80e9ffe62a

■ Od 929 PLN, www.rayneo.com

RAYNEO AIR 4 PRO

Kino w kieszeni, ale jeszcze nie w pełni prywatne

Czasami nie chcesz dzielić się ekranem dlatego, że to doświadczenie jest tylko dla ciebie. RayNeo Air 4 Pro trafiają dokładnie w ten punkt. Podłączasz je do telefonu lub laptopa i nagle masz przed oczami coś, co producent porównuje do 100-calowego telewizora.

I faktycznie – działa to zaskakująco dobrze. Micro-OLED z jasnością do 1 200 nitów i kontrastem 200 000:1 robi robotę, a HDR10 (pierwszy raz w takich okularach) dodaje obrazowi głębi. Czerń jest czarna, kolory żywe, a całość wystarczająco przekonująca, by wciągnąć się w film gdziekolwiek między lotniskiem a kanapą.

Problem w tym, że to wciąż bardziej „zewnętrzny ekran" niż pełnoprawne AR. Obraz wisi przed oczami, odcinając świat, zamiast stapiać się z nim. Do tego kabel przypomina, że jesteśmy bliżej laptopa niż przyszłości, a wbudowane głośniki – mimo współpracy z Bang & Olufsen – są po prostu zbyt ciche na realne warunki.

Air 4 Pro to ciekawy szkic tego, co nadchodzi. Jeszcze nie must-have, ale już coś, co każe spojrzeć na własny telefon trochę inaczej.



■ 719 PLN, www.arrowfilms.com

STRANGER THINGS NA 4K BLU-RAY

Netflix wraca do fizycznych wydań



W świecie, w którym wszystko jest „na klik", fizyczne wydania wracają trochę jak winyle – nie dlatego, że muszą, tylko dlatego, że mogą więcej. Netflix ogłosił pełny box-set *Stranger Things* na 4K Blu-ray, przygotowany razem z Arrow Video.

To wydanie dla tych, którzy wiedzą, że streaming ma swoje ograniczenia. Nawet najlepsze platformy nie dorównują jakości obrazu i dźwięku, jaką daje płyta – szczególnie przy dużych ekranach i dobrym audio. Tu dostajemy całość w jednym miejscu, bez kompresji i bez uzależnienia od subskrypcji.

Zestaw trafi do sprzedaży 27 lipca, a przedsprzedaż już ruszyła. Arrow Video dorzuca swoje doświadczenie w fizycznych wydaniach – mamy dopracowane opakowania, ilustracje postaci i detale dla fanów. Do tego materiały dodatkowe na płytach, w tym wywiady i kulisy produkcji. Jeśli masz odpowiedni sprzęt, wybrane sezony (4 i 5) oferują także Dolby Atmos, obok standardowego DTS-HD MA 5.1.

To nie jest produkt dla każdego. Ale jeśli traktujesz seriale trochę bardziej serio niż jako tło do kolacji, trudno o lepszą wersję *Stranger Things* niż ta.

eprasa.pl 80e9ffe62a

■ Od 16 999 PLN, www.tophifi.pl

MICHI PRESTIGE X430 I Q430

Hi-fi bliżej ziemi, ale bez kompromisów w środku



Michał Lis
REDAKTOR

Jeśli „bardziej przystępny Michi" nie oznacza kompromisów w brzmieniu, to może być jeden z ciekawszych punktów wejścia w hi-fi w tym roku

Raz na jakiś czas w branży audio coś drogiego staje się bardziej osiągalne – nie przez uproszczenia, lecz dzięki przesunięciu punktu wejścia. Linia Prestige od Michi zdaje się być dokładnie takim przypadkiem.

Do portfolio dołączają dwa modele – wzmacniacz zintegrowany X430 i odtwarzacz CD Q430. Oba zaprojektowane tak, żeby zachować DNA marki, ale zejść o poziom niżej z ceną i barierą wejścia. Czyli mniej „system marzeń", bardziej „system, który możesz mieć".

X430 pracuje w klasie AB i oferuje 210 W przy 8 Ω oraz 340 W przy 4 Ω. W praktyce oznacza to jedno – nie będzie problemu z większością kolumn, nawet tych mniej „łatwych". W środku znajdziemy duży transformator toroidalny i układ zaprojektowany tak, żeby ograniczać szumy i utrzymać kontrolę nad sygnałem, nawet przy wyższych poziomach głośności. To nie jest wzmacniacz, który ma imponować na papierze. Ma po prostu trzymać muzykę w ryzach.

Q430 idzie w inną stronę – bardziej nostalgicznie, ale bez sentymentalizmu. To pełnoprawny odtwarzacz CD, zbudowany wokół przetwornika ESS Sabre ES9028PRO w konfiguracji 8-kanałowej. Cztery kanały na stronę stereo, niższy poziom szumów, większa kontrola nad detalem. Do tego mechanizm odczytu zaprojektowany tak, żeby ograniczyć drgania i nie wprowadzać własnych „interpretacji" do dźwięku.

Całość zamknięta jest w obudowach, które idą w stronę industrialnej elegancji – prosto, ciężko, bez zbędnych ozdobników. Bardziej studio niż salon.

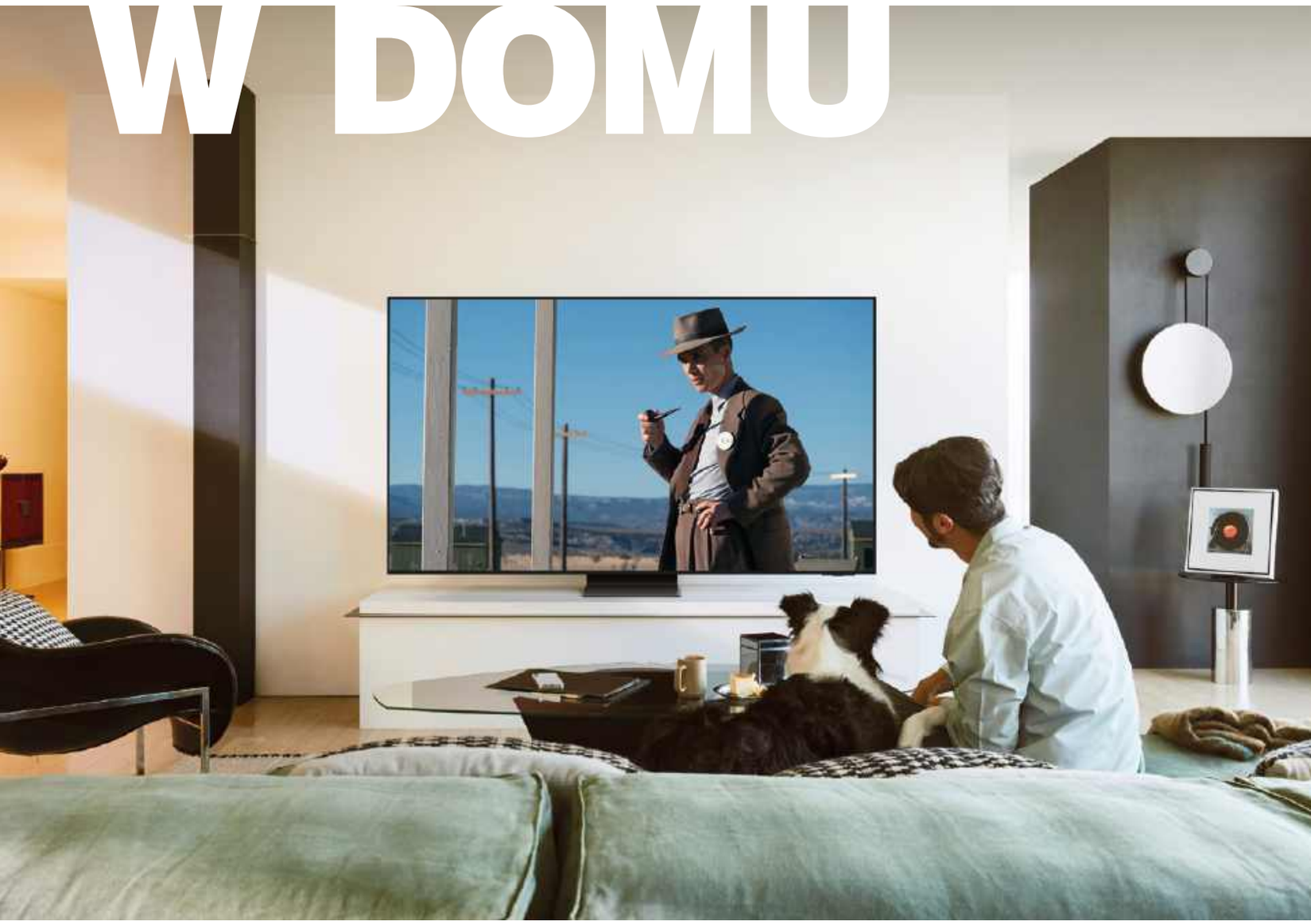
Premiera w Polsce planowana jest na drugi kwartał 2026 roku, przy czym X430 ma pojawić się jako pierwszy – już w kwietniu.

To nie jest sprzęt, który próbuje przekonać wszystkich do powrotu do CD albo do wydawania dużych pieniędzy na audio. Raczej przypomina, że wciąż są miejsca, gdzie dźwięk traktuje się poważnie – i że nie zawsze musi to oznaczać wejście na najwyższy poziom cenowy.



eprasa.pl 80e9ffe62a

OSKAR W DOMU



Jest taki moment, kiedy odpalasz oskarowy film w domu i po pięciu minutach czujesz, że coś się nie zgadza. Dialogi są okej, aktorstwo jest okej, nawet popcorn jest na poziomie – a jednak obraz wygląda tak, jakby ktoś go przepuścił przez tryb „Witamy w supermarkecie".

Wygładzone twarze, podbite kolory, ostrość jak z katalogu AGD. I nagle *Oppenheimer* zaczyna przypominać demo telewizora w elektromarkecie, a nie film, który miał wciągać, drażnić i zostawiać w ciszy po napisach.

I tu wchodzi Filmmaker Mode – cały na czarno, bez błysku i z zachwytem.

CO TEN TRYB WŁAŚCIWIE ROBI? I DLACZEGO MA SENS

Filmmaker Mode to w skrócie: „dajcie filmowi być filmem". Wyłącza część upiększaczy, które telewizor włącza z dobrymi intencjami – wygładzanie ruchu, sztuczne wyostrzanie, przesadne podbijanie kontrastu i kolorów.

To właśnie te rzeczy potrafią zabić kino w salonie. Bo kino nie jest po to, żeby było „bardziej", tylko żeby było prawdziwe – w swoim rytmie, ziarnie, niedoskonałości, ciemności.

Filmmaker Mode przywraca te proste prawdy: 24 klatki na sekundę ma wyglądać jak 24 klatki na sekundę, a nie jak serial kręcony kamerą na weselu. Skóra ma mieć teksturę, a nie plastelinę. Cienie mają zostać cieniami.

OSKAROWE FILMY TO NIE SĄ POCZTÓWKI

W ostatnich latach kino, które zgarnia nominacje, rzadko jest „ładne" w instagramowym sensie. Jest precyzyjne. Często mroczne. Oparte na świetle, którego w domu zwykle nie mamy – i na czerni, którą telewizory potrafią różnie rozumieć.

Filmmaker Mode jest trochę jak umowa: „nie będę poprawiał twórców". A Samsung ma dziś kilka modeli, z którymi ta umowa ma realny sens – bo sam obraz ma czym oddychać.

Poniżej przedstawiamy cztery telewizory, w których Filmmaker Mode jest po prostu naturalnym wyborem, jeśli chcesz oglądać oskarowe produkcje bez tego uczucia, że telewizor dopisał własną wersję reżyserii.

eprasa.pl 80e9ffe62a



SAMSUNG OLED S95F

KIEDY CZERŃ ROBI ZA EMOCJE

Jeśli w filmie jest scena nocna, a ty widzisz w niej głównie szarość, to nie jest „klimat”. To kompromis ekranu. S95F jest z tej grupy telewizorów, które potrafią pokazać ciemność jak ciemność. W praktyce Filmmaker Mode na OLED-zie ma ten efekt, że nie musisz walczyć z telewizorem. Nie musisz go prosić, żeby „nie świecił”. Model wyróżnia matowa matryca Glare Free, która w trakcie seansu po prostu zrobi swoje.

Od 8 499 PLN (55”), www.samsung.pl



SAMSUNG OLED S90F

ZŁOTY ŚRODEK DLA LUDZI, KTÓRZY NAPRAWDĘ OGLĄDAJĄ

S90F to ten typ telewizora, który często jest wybierany nie dlatego, że jest „naj”, tylko dlatego, że jest „w punkt”. Filmmaker Mode w połączeniu z OLED-em daje tu wszystko, czego potrzebujesz do kina w domu: kontrast, głębię i naturalność, bez poczucia, że coś jest na pokaz. To jest ten przypadek, kiedy włączasz film i po kilku minutach przestajesz myśleć o ekranie – a to jest najwyższy komplement dla sprzętu.

Od 4 499 PLN (42”), www.samsung.pl



SAMSUNG OLED S85F

KROK DO ŚWIATA, W KTÓRYM FILM WYGLĄDA JAK FILM

S85F jest dla tych, którzy wiedzą, że coś z tym „telewizyjnym” wyglądem jest nie tak, ale nie chcą robić z zakupu religii. To nadal OLED, więc masz tę kluczową rzecz: sceny w półmroku nie rozjeżdżają się w szarość, a kontrast nie jest iluzją. Filmmaker Mode na S85F robi robotę, bo usuwa „upiększanie” i zostawia w spokoju obraz. To dobry wybór, jeśli chcesz wejść w kino domowe nie od strony amplitunera i kabli, tylko od prostego: „niech to wygląda normalnie”.

Od 4 199 PLN (55”), www.samsung.pl



SAMSUNG NEO QLED QN92F

KIEDY SALON JEST JASNY, A TY CHCESZ KINOWEGO OBRAZU

Są mieszkania, w których światło dzienne nie pyta o zgodę. I wtedy OLED – choć piękny – nie zawsze jest jedyną odpowiedzią dla każdego. QN92F, jako Neo QLED, jest telewizorem dla tych warunków: ma być wyraźny, czytelny, odporny na jasność pomieszczenia. A Filmmaker Mode ma tu sens, bo nawet w rozświetlonym salonie pozwala utrzymać filmowy charakter obrazu, w czym pomocna jest matowa matryca Glare Free. To wybór dla ludzi, którzy oglądają kino w realnym domu, a nie w idealnym pokoju projekcyjnym.

Od 3 999 PLN (43”), www.samsung.pl

eprasa.pl 80e9ffe62a



KURZ, ALERGENY I iROBOT

Czas zrobić porządek!

Dom pozornie potrafi być bardzo czysty. Wystarczy szybkie spojrzenie: podłoga w sypialni dobrze, dywan w salonie bez oznak zabrudzenia, kamienna posadzka w kuchni odbija światło porannego słońca. Wszystko jest na swoim miejscu. A jednak każdy, kto kiedykolwiek włączył lampę w słoneczne popołudnie, wie, że czystość to czasem tylko wrażenie. W powietrzu nagle pojawia się cały kosmos drobin – kurz, pyłki, mikroskopijne włókna i cząsteczki, które przez większość czasu pozostają niewidoczne. I właśnie z nimi mamy dziś największy problem, szczególnie gdy zaczyna się sezon pylenia.

To trochę paradoks współczesnych domów. Im bardziej szczelne mieszkania, im lepsze okna i izolacja, tym więcej rzeczy zostaje w środku razem z nami. Pyłki przyniesione na ubraniu, kurz osiadający na podłodze, sierść zwierząt unosząca się w powietrzu. Nawet jeśli nie mamy alergii, wystarczy kilka dni bez sprzątania, żeby poczuć różnicę. Powietrze staje się cięższe, a podłoga zaczyna zdradzać, że życie w domu toczy się pełną parą.

Jeśli w tym domu mieszka pies albo kot, rytm sprzątania zaczyna przypominać rytm spacerów. Poranny powrót z parku oznacza odrobinę piasku w przedpokoju i kilka kropli wody na podłodze. Wieczorem pojawia się sierść – czasem niewiele, czasem tyle, że zastanawiasz się, czy twój pies przypadkiem nie próbuje stworzyć drugiego psa z własnego futra. Właśnie w takich momentach widać najlepiej, że dom, w którym żyją zwierzęta, rządzi się trochę innymi zasadami niż katalogowe wnętrza z Instagrama.

Problem polega na tym, że tradycyjne sprzątanie nie bardzo nadąża za tym rytmem. Odkurzacz wyciągany raz czy dwa razy w tygodniu radzi sobie z dużymi porządkami, ale nie z codziennym mikrobałaganem, który powstaje naturalnie między jednym dniem a drugim. Kurz i alergeny zbierają się w tle, a my zwykle reagujemy dopiero wtedy, gdy zaczynamy je widzieć. Dlatego coraz więcej osób dochodzi do wniosku, że sensowniej jest sprzątać mniej intensywnie, ale codziennie.

I tu właśnie pojawia się trzeci domownik – robot sprzątający.

INTELIGENTY POMOCNIK W KAŻDYM DOMU

Nowa generacja robotów iRobot została zaprojektowana z myślą o takim scenariuszu: sprzątanie nie jako jednorazowa akcja w sobotę, tylko jako spokojny, powtarzalny proces, który dzieje się w tle codziennego życia. Dobrym przykładem jest **Roomba Max 705 Combo (2 599 PLN, www.irobot.pl)**, model zaprojektowany do domów, w których podłogi naprawdę żyją – z dywanami, sierścią zwierząt,

eprasa.pl 80e9ffe62a

błotem po spacerach i całym tym mikroskopijnym światem kurzu, który osiada wszędzie tam, gdzie nie zaglądamy codziennie.

Robot łączy odkurzanie i mopowanie w jednym cyklu, a jego moc ssąca sięgająca 13 kPa pozwala zebrać zanieczyszczenia zarówno z twardych podłóg, jak i z dywanów. W praktyce oznacza to, że sierść zwierząt nie krąży tygodniami między kanapą a przedpokojem, tylko znika, zanim zdążymy ją zauważyć. Jednym z ciekawszych elementów konstrukcji jest tu wałek mopujący PowerSpin, który potrafi sam się oczyszczać podczas pracy. Zamiast rozprowadzać brud po podłodze – co bywa bolączką tańszych robotów – system usuwa zanieczyszczenia i utrzymuje mop w czystości, dzięki czemu podłoga faktycznie jest myta, a nie tylko przecierana.

Kurz ma jednak jeszcze jedną ulubioną cechę: uwielbia miejsca, do których trudno dotrzeć. Narożniki, przestrzeń przy listwach przypodłogowych, wąskie fragmenty pod meblami – to właśnie tam zwykle zbiera się najwięcej drobin, które później wracają do powietrza przy każdym kroku. W modelu 705 rozwiązano to systemem PerfectEdge, który wysuwa wałek bliżej ścian i narożników, a dodatkowe szczotki boczne pomagają zbierać brud dokładnie tam, gdzie zwykle kończy się zasięg klasycznego odkurzacza.

Całość kontroluje nawigacja LiDAR ClearView Pro, która tworzy dokładną mapę mieszkania i pozwala robotowi poruszać się po domu w sposób bardziej przypominający zaplanowane sprzątanie niż chaotyczne krążenie po podłodze. System AI rozpoznaje przeszkody – od kabli po buty w przedpokoju – i omija je bez zatrzymywania pracy. W praktyce oznacza to coś bardzo prozaicznego, ale ważnego: robot może sprzątać wtedy, kiedy naprawdę ma to sens, nawet gdy dom normalnie funkcjonuje.

Jedną z największych zmian w tej kategorii urządzeń jest jednak automatyzacja rzeczy, których nikt nie lubi robić ręcznie. W przypadku Roomba Max 705 Combo robi to stacja AutoWash, która opróżnia pojemnik na kurz, dozuje płyn do mopowania i pierze wałek mopujący ciepłą wodą. Całość może działać nawet do 75 dni bez ingerencji właściciela, co w praktyce oznacza, że robot przestaje być urządzeniem wymagającym obsługi, a zaczyna przypominać usługę sprzątania działającą w tle.

Nie każdy jednak potrzebuje najbardziej zaawansowanego modelu. **iRobot Roomba Plus 505 AutoWash (1 699 PLN, www.irobot.pl)** oferuje bardzo podobną filozofię sprzątania w nieco prostszej formie. Robot korzysta z systemu nawigacji LiDAR ClearView, który szybko mapuje



mieszkanie i planuje trasę sprzątania, a dzięki technologii AI PrecisionVision potrafi rozpoznawać codzienne przeszkody, takie jak kable, zabawki czy miski zwierząt. Moc ssąca sięgająca 7 000 Pa w połączeniu z obrotowymi padami mopującymi DualClean pozwala skutecznie usuwać zarówno drobny kurz, jak i bardziej uporczywe plamy z twardych powierzchni.

Przy okazji jest to robot, który dobrze wpisuje się w codzienny rytm domu. Pracuje nawet 180 minut na jednym ładowaniu, a hałas na poziomie 61 dB sprawia, że może sprzątać w tle, gdy ktoś pracuje przy komputerze, ogląda film, albo gdy pies właśnie uznał, że kanapa jest najlepszym miejscem na popołudniową drzemkę.

Dla osób, które dopiero zaczynają przygodę z robotami sprzątającymi, sensownym punktem wejścia może być **iRobot Roomba Plus 405 Combo (1 349 PLN, www.irobot.pl)**. To model, który również łączy odkurzanie z mopowaniem i korzysta z systemu mapowania LiDAR ClearView, dzięki czemu porusza się po domu w uporządkowany sposób, a nie przypadkowymi trajektoriami. Obrotowe pady DualClean pomagają usuwać plamy z twardych podłóg, a robot automatycznie wykrywa dywany i unosi mop podczas przejazdu, żeby nie zamienić ich w mokrą niespodziankę.

Wszystkie te modele łączy jedna filozofia: sprzątanie nie powinno być wydarzeniem, tylko procesem. Kurz i alergeny pojawiają się w domu każdego dnia – razem z powietrzem z zewnątrz, z ubraniami, z sierścią zwierząt. Dlatego zamiast jednego dużego sprzątania w weekend, coraz częściej lepiej sprawdza się inny model: krótkie, regularne porządki wykonywane codziennie przez robota, który utrzymuje podłogi w dobrej kondycji, zanim zdążymy zauważyć problem.

W domu z psem, kotem albo dziećmi idealny porządek nie istnieje i chyba nikt nie ma już takich złudzeń. Ale różnica między naturalnym bałaganem życia a kurzem i alergenami polega na tym, że te drugie naprawdę warto trzymać pod kontrolą. Jeśli da się to zrobić bez wyciągania odkurzacza co drugi dzień, tym lepiej.

A wszystko wskazuje na to, że to dopiero początek zmian. iRobot zapowiada już kolejne nowości produktowe, które mają jeszcze bardziej uprościć codzienne sprzątanie. Jeśli więc robot sprzątający zaczął przypominać dyskretnego domownika, który dba o porządek, możliwe, że niedługo stanie się jedną z tych technologii, o których po prostu przestajemy myśleć – bo działają dokładnie tak, jak powinny.

eprasa.pl 80e9ffe62a

TOYOTA C-HR+ PIERWSZA JAZDA

Elektryczna Toyota o mocy 343 KM

Tekst | **Marcin Kubicki**



Poranek w Algarve ma w sobie coś podejrzanie spokojnego. Światło jest miękkie, powietrze ciężkie od soli, a ocean gdzieś z boku przypomina, że wszystko tu jest trochę bardziej „na chwilę". Loty, przesiadki, szybkie espresso na lotnisku, jeszcze szybsze spojrzenie na plan dnia – to wszystko znika gdzieś w tle, kiedy wychodzisz przed hotel i widzisz rząd samochodów ustawionych jak scenografia.

I wtedy pierwszy raz widzisz go naprawdę.

C-HR+ nie wygląda jak naturalna kontynuacja czegokolwiek. To nie jest lifting. To nie jest „kolejna generacja". To raczej jakby ktoś wziął znany projekt i powiedział: dobra, teraz robimy to bez kompromisów. Linia dachu nadal opada jak w coupé, ale proporcje są bardziej napięte. Przód – z tym

eprasa.pl 80e9ffe62a

charakterystycznym „hammerheadem” – nie tyle przyciąga wzrok, co go zatrzymuje na chwilę dłużej, niż się spodziewasz.

Na parkingu, między rozmowami, kawą i półżartami o „kolejnym elektryku”, zaczyna się coś, co trudno nazwać prezentacją. Bardziej przypomina to powolne oswajanie się z ideą, że Toyota – marka, która przez lata była synonimem rozsądku – postanowiła zrobić coś trochę mniej przewidywalnego.

Pierwsze kilometry są… spokojne. Nawet zbyt spokojne.

Drogi wokół Faro są podejrzanie idealne. Asfalt gładki, łuki szerokie, widoki jak z katalogu biura podróży. C-HR+ sunie nimi bez wysiłku, trochę jakby chciał sprawdzić, czy naprawdę chcesz czegoś więcej. Cisza w kabinie jest na tyle głęboka, że zaczynasz słyszeć rzeczy, które normalnie giną – szum opon, oddech klimatyzacji, własne myśli.

I może właśnie o to chodzi.

Bo kiedy w końcu wciskasz gaz mocniej, nie ma żadnego wprowadzenia. Nie ma stopniowania. Jest decyzja i jest efekt. 343 KM w wersji AWD nie „buduje prędkości” – ono ją podaje natychmiast, jak gotowe danie. 5,2 sekundy do setki to wartość, którą znasz, zanim wsiądziesz do auta. Ale ciało reaguje inaczej niż głowa. Przez moment wszystko się spina – mięśnie, wzrok, koncentracja – a potem przychodzi coś w rodzaju krótkiego śmiechu, który trudno powstrzymać.

To nie jest brutalność w stylu starych, spalinowych hot hatchy. To bardziej czysta fizyka, podana bez filtrów. Bez hałasu, bez dramatu, bez teatralności. I może dlatego działa mocniej.

Na krętych odcinkach Algarve zaczyna się druga część tej historii. Bo łatwo zrobić szybkie auto w linii prostej. Trudniej zrobić takie, które daje poczucie pewności, kiedy droga przestaje być oczywista. Tu wchodzi cała architektura – platforma eTNGA, bateria w podłodze, niżej położony środek ciężkości. Brzmi jak inżynierska notatka, ale w praktyce oznacza jedno: auto jest przewidywalne.

Nie walczysz z nim. Nie negocjujesz. Po prostu jedziesz.

I nagle te wszystkie liczby zaczynają mieć sens dopiero w kontekście. 30% większa sztywność nadwozia nie jest informacją do zapamiętania – jest tym momentem, kiedy wchodzisz w zakręt szybciej, niż planowałeś, i wszystko nadal jest na swoim miejscu. Napęd AWD z dwoma silnikami nie jest „funkcją” – jest poczuciem, że asfalt trzyma cię bliżej, niż powinien.

Ale to nie jest samochód, który wymaga od ciebie ciągłej intensywności.

Po kilku godzinach jazdy zaczynasz go używać inaczej. Delikatniej. Płynniej. W trybie, w którym 343 KM przestaje być deklaracją, a staje się zapasem. I wtedy wychodzi druga warstwa tego auta – komfort.

Fotele są miękkie w tym charakterystycznym, lexusowym stylu, który bardziej otula niż trzyma. Zawieszenie filtruje drogę tak, że nawet gorsze fragmenty asfaltu nie wybijają cię z rytmu. A wnętrze – z 14-calowym ekranem, cyfrowymi zegarami i ambientowym światłem w 64 kolorach – nie próbuje być „futurystyczne”. Jest raczej spokojne. Poukładane.

To trochę jak dobrze zaprojektowany apartament – wszystko jest tam, gdzie powinno, nic nie krzyczy, nic nie udaje więcej, niż jest.

I w tym wszystkim pojawia się coś, co jeszcze kilka lat temu byłoby głównym tematem rozmów: zasięg.

Dziś jest tłem.

Do 548 km w najmocniejszej wersji, ponad 600 km w słabszej konfiguracji z baterią 77 kWh. To są wartości, które nie wymagają interpretacji. Po prostu zmieniają sposób myślenia. Nie planujesz dnia wokół ładowania. Nie liczysz kilometrów. Jedziesz. A kiedy trzeba, szybkie ładowanie 10-80% w mniej niż 30 minut jest czymś, co wpisuje się w rytm podróży – kawa, szybki lunch, powrót do auta.

Bez dramaturgii.

Wieczory w Portugalii mają inne tempo niż poranki. Światło robi się cięższe, rozmowy wolniejsze, a samochody nagle przestają być najważniejsze. Siedzisz przy stole, ktoś opowiada o pierwszym Priusie, ktoś inny o tym, jak zmieniły się jego oczekiwania wobec aut w ostatnich pięciu latach. I gdzieś między tym wszystkim zaczyna się układać szerszy obraz.

Toyota nie próbuje już nikogo przekonywać do elektryfikacji.

Ona zakłada, że to już się wydarzyło.

C-HR+ nie jest więc argumentem w dyskusji. Jest raczej odpowiedzią na pytanie, które pojawia się później: okej, skoro już jesteśmy w tym świecie, to jak chcemy, żeby on wyglądał?

Czy ma być poprawny, przewidywalny i bezpieczny?

Czy może jednak trochę bardziej… odważny?

Wracam z tego wyjazdu i przez chwilę wszystko miesza się w jedną całość – lotnisko, bagaże, powiadomienia, zaległe maile. I jak to zwykle bywa, konkretne liczby zaczynają się rozmywać. 343 KM, 5,2 sekundy, 0,262 współczynnika oporu powietrza – wszystko to gdzieś jest, ale nie na pierwszym planie.

Zostają obrazy.

Droga wijąca się między wzgórzami. Krótki moment ciszy przed mocnym przyspieszeniem. Światło odbijające się od karoserii zaparkowanego auta. Rozmowa, która zaczęła się od samochodów, a skończyła na tym, jak bardzo zmieniło się nasze podejście do mobilności.

I zostaje jedno, dość proste wrażenie: C-HR+ to nie jest samochód, który chce być rozsądny.

To samochód, który zakłada, że rozsądek masz już za sobą – i teraz możesz pozwolić sobie na coś, co jest trochę bardziej emocją niż decyzją.

> Cisza w kabinie jest na tyle głęboka, że zaczynasz słyszeć rzeczy, które normalnie giną



eprasa.pl 80e9ffe62a



DOM TEŻ CHCE WIEDZIEĆ, CO SIĘ DZIEJE

Bezpieczeństwo to nie tylko alarm i wielki system

Czasem w ciągu dnia przypominasz sobie o domu. Nie w sensie filozoficznym – raczej bardzo konkretnym. Czy zamknąłem bramę? Czy kurier zostawił paczkę? Czy dzieci już wróciły? I czy pies sąsiadów znowu spaceruje po moim trawniku, jakby właśnie dostał do niego akt notarialny?

Kiedyś odpowiedzią na takie pytania była wyobraźnia. Dziś – aplikacja w telefonie. I to jest jedna z tych małych zmian cywilizacyjnych, które robią różnicę. Bo monitoring nie musi już kojarzyć się z wielką instalacją, wierceniem, kablami i poczuciem, że właśnie zamieniasz dom w oddział banku. Coraz częściej chodzi po prostu o zwykłą, codzienną wygodę. O możliwość sprawdzenia, co dzieje się na posesji, kiedy jesteś w pracy, w trasie albo na drugim końcu Polski.

Właśnie dlatego kamery zewnętrzne przestały być gadżetem dla paranoików, a zaczęły być czymś bardzo praktycznym. Zwłaszcza gdy można je zamontować tam, gdzie wcześniej było to właściwie niemożliwe – na działce, przy garażu, w ogrodzie, przy domku letniskowym, na placu budowy czy przy wjeździe, do którego nie dochodzi ani sensowne Wi-Fi, ani żadne wygodne zasilanie. Bez ciągnięcia kabli przez pół podwórka i bez zastanawiania się, gdzie właściwie jest najbliższe gniazdko.

Systemy Tapo idą dokładnie w tę stronę. Kamera może działać dzięki panelowi słonecznemu, a jeśli trzeba – łączy się przez Wi-Fi albo nawet sieć 4G. Innymi słowy – działa tam, gdzie zwykle kończy się infrastruktura, a zaczyna kombinowanie. To ważne, bo w prawdziwym życiu nie wszystko znajduje się idealnie dwa metry od routera. Czasem najważniejszy punkt posesji jest właśnie tam, gdzie technologia dotąd mówiła: przykro nam, proszę spróbować bliżej domu.

A kiedy już działa, robi to bardzo dyskretnie. Inteligentne wykrywanie ruchu rozpoznaje ludzi, zwierzęta czy samochody, więc telefon nie wibruje za każdym razem, gdy liść spadnie z drzewa albo cień chmury przesunie się po podjeździe. Kamera potrafi też sama śledzić ruch, obracając się w zakresie 360°, a nocą pokazuje obraz w kolorze zamiast klasycznej czarno-białej mgły, z której zwykle wynika tylko tyle, że „coś tam było".

Co ciekawe, szybko okazuje się, że to nie tylko kwestia bezpieczeństwa. To raczej spokój. Taki zwyczajny, codzienny. Możliwość sprawdzenia, czy paczka faktycznie czeka pod drzwiami, czy ktoś podjechał na posesję, czy na działce wszystko jest w porządku po wichurze. I nagle okazuje się, że technologia nie pilnuje domu. Po prostu pozwala na chwilę do niego zajrzeć – nawet kiedy jesteś bardzo daleko.

TRZY PROPOZYCJE



Tapo C665G KIT
Solarna kamera 4K z łącznością Wi-Fi lub 4G. Obrót 360°, kolorowa nocna wizja i AI wykrywające ludzi, zwierzęta oraz pojazdy – bez fałszywych alarmów.
859 PLN, www.tp-link.com



Tapo C645D KIT
Podwójna optyka 2K – szeroki kadr 165° i obrotowy teleobiektyw śledzący ruch. Jedna kamera monitoruje dwa obszary jednocześnie, zasilana energią słoneczną.
629 PLN, www.tp-link.com



Tapo C615F KIT
Kamera 2K z reflektorem 800 lumenów, który włącza się przy ruchu. Solarne zasilanie, obrót 360° i inteligentne wykrywanie ludzi, zwierząt i pojazdów.
499 PLN, www.tp-link.com

eprasa.pl 80e9ffe62a

GDZIE TRAWA ZIELONA, A ASFALT CZARNY

Są dwa rodzaje ludzi. Ci, którzy oglądają mecz, I ci, którzy sprawdzają, czy w 78. minucie murawa faktycznie była tak soczyście zielona, jak powinna.

Jeśli należysz do tej drugiej grupy, wiesz, że sport w telewizji to nie tylko wynik. To faktura trawy, czerń asfaltu na torze w Bahrajnie, cień pod kaskiem kierowcy i ten moment, gdy piłka znika za plecami bramkarza. I właśnie wtedy wychodzi na jaw, czy ekran radzi sobie z czernią – czy tylko ją udaje.

W 2025 roku flagowy Samsung OLED S95F dostał od niemieckiego instytutu VDE certyfikat „Real Black". Brzmi technicznie, a w praktyce oznacza jedno – kiedy na ekranie jest czarno, to jest naprawdę czarno. Poniżej 0,005 nita w ciemnym pomieszczeniu. Nie „grafitowo". Nie „prawie". Czerń, która nie świeci.

MECZ O 15:00, SŁOŃCE W SALONIE

W idealnym świecie sport ogląda się wieczorem. W realnym – mecz może zaczynać się o 15:00, kiedy przez okno świeci mocne słońce.

I tu zaczyna się prawdziwy test telewizora.

OLED-y Samsunga z technologią Glare-Free 2.0 zostały sprawdzone nie tylko w warunkach „kino domowe, rolety opuszczone". VDE badało też, jak ekran radzi sobie w jasno oświetlonych pomieszczeniach, czy refleksy nie rozpraszają i czy poziom czerni nie zamienia się w szarość przy pierwszym promieniu światła.

Efekt? Odbicia są zminimalizowane do tego stopnia, że zamiast własnej sylwetki w koszulce klubowej widzisz akcję w polu karnym. I nagle okazuje się, że murawa nie jest jedną zieloną plamą, tylko ma strukturę. A asfalt na torze Formuły 1 jest głęboki, matowy, niemal lepki wizualnie.

SPORT TO KONTRAST

Sport żyje kontrastem. Biała linia na czarnej bieżni. Cień trybun na rozświetlonym stadionie. Nocny mecz Ligi Mistrzów, kiedy połowa kadru tonie w mroku.

Jeśli czerń jest płytka, wszystko się spłaszcza. Jeśli jest głęboka – obraz dostaje trzeci wymiar.

Certyfikat „Real Black" nie jest marketingową naklejką. To zestaw testów, które sprawdzają, czy ekran utrzymuje głębię czerni w różnych warunkach oświetleniowych i jak radzi sobie z odblaskami na powierzchni matrycy. Samsung zdał je tak dobrze, że VDE przyznało wyróżnienie tylko tym panelom, które się wyróżniały.

A w praktyce? Wieczorny mecz wygląda jak wieczorny mecz. A nie jak transmisja z lekką mgłą.

PŁYNNOŚĆ, GDY LICZY SIĘ UŁAMEK SEKUNDY

Sport to też tempo. Rzut karny, start sprinterów, kontra w koszykówce. W 2025 roku linia OLED Samsunga jako pierwsza w branży uzyskała certyfikat AMD FreeSync Premium Pro i jest kompatybilna z NVIDIA G-SYNC. Dla graczy to oczywiste. Dla kibica – mniej, ale efekt czuć natychmiast.

Brak rwania obrazu. Brak przeskoków przy dynamicznych scenach. Piłka nie zostawia za sobą cienia, którego nie było na stadionie.

To nie jest specyfikacja do odhaczenia. To moment, kiedy wstajesz z kanapy, bo wydawało ci się, że piłka wpadła do bramki.

KOLOR, KTÓRY MA SENS

Samsung OLED ma też certyfikat „Zweryfikowane przez PANTONE" – 2 140 barw i 110 odcieni skóry odwzorowanych zgodnie z wzorcem. W sporcie oznacza to tyle, że twarz zawodnika nie jest jedną, uniwersalną plamą koloru. Widzisz zmęczenie, rumieniec, pot.

A zieleń trawy? Wreszcie przestaje być filtrem „Sport HD", a zaczyna przypominać prawdziwe boisko.

TELEWIZOR JAKO CENTRUM EMOCJI

Samsung jest liderem rynku telewizorów od 19 lat. Można to traktować jak statystykę. Albo jak dowód, że ktoś rozumie, iż telewizor to nie tylko ekran, ale centrum domowych emocji.

Bo kiedy oglądasz finał z przyjaciółmi, nikt nie mówi o nitach i certyfikatach. Mówi: „Widziałeś to?". I jeśli obraz jest na tyle dobry, że wszyscy widzieli dokładnie to samo – detal, cień, piłkę tuż przy słupku – technologia spełniła swoje zadanie.

Nie wyszła na pierwszy plan. Po prostu pozwoliła sportowi wyglądać tak, jak powinien.

Zielona trawa. Czarny asfalt. I czerń, która wreszcie jest czarna.



eprasa.pl 80e9ffe62a



ŚCIANA, KTÓRA PRZESTAJE BYĆ TŁEM

Bo czasem zmiana zaczyna się nie od decyzji, tylko od jednej powierzchni, na którą patrzysz codziennie.

eprasa.pl 80e9ffe62a

Zapewne znasz ten moment, kiedy mieszkanie zaczyna być trochę za bardzo „jak zawsze”. Wszystko działa, nic się nie psuje, ale też nic już nie zaskakuje. Kubek z kawą trafia w to samo miejsce na stole, światło wpada pod tym samym kątem, a ściany – choć przecież nic im nie brakuje – przestają być czymkolwiek więcej niż tłem. I wtedy pojawia się ta cicha myśl, że może nie chodzi o wielką zmianę. Może wystarczy jedna decyzja, która przesunie akcent.

Tapeta brzmi jak najmniej ekscytujący punkt wyjścia. Trochę jak decyzja, którą podejmujesz gdzieś pomiędzy „trzeba coś zrobić” a „nie chce mi się robić remontu”. A jednak są marki, które potrafią zamienić ten moment w coś bardziej świadomego. Bobbi Beck działa dokładnie w tym miejscu – gdzie design przestaje być dekoracją, a zaczyna być decyzją o tym, jak chcesz się czuć we własnej przestrzeni.

To, co robią, trudno nazwać po prostu „sprzedażą tapet”. Bardziej przypomina studio, które sprzedaje swoje prace. Wszystko – od projektu, przez testy kolorów, po finalny wydruk – dzieje się w jednym miejscu, w Kornwalii. Nie ma tu rozdzielenia na „ktoś projektuje” i „gdzieś indziej to się produkuje”. Jest zespół, który widzi cały proces od początku do końca i może go poprawiać na bieżąco.

I to czuć. Bo nagle okazuje się, że wzór nie jest czymś zamkniętym raz na zawsze. Może się zmieniać, może być dopasowany, może zostać powiększony, przesunięty, przemyślany jeszcze raz. To zupełnie inny punkt wyjścia niż katalog, w którym wybierasz między „tym albo tamtym wzorem”.

Duża część tej różnicy wynika z jednego, prostego założenia – wszystko powstaje dopiero wtedy, kiedy ktoś to zamówi. Made-to-order, ale bez marketingowego ciężaru tego słowa. Po prostu: nic nie leży na magazynie, nic nie czeka, aż ktoś to kupi, nic nie jest produkowane „na wszelki wypadek”. Tapeta zaczyna istnieć w momencie decyzji.

To zmienia więcej, niż się wydaje. Po pierwsze – praktycznie eliminuje nadprodukcję. Przy zwrotach na poziomie poniżej 1% nie ma mowy o tonach niesprzedanych rolek, które kończą gdzieś poza obiegiem. Po drugie – daje projektantom swobodę. Wzór nie musi być „bezpieczny”, żeby się sprzedał. Może znaleźć swojego odbiorcę, nawet jeśli jest bardziej odważny, mniej oczywisty.

A potem wchodzą materiały – i tu robi się konkretnie. Bo to nie jest cienki papier, który wygląda dobrze przez pierwsze miesiące. To są powierzchnie zaprojektowane tak, żeby wytrzymać normalne życie. Winylowe wykończenia o gramaturze 300 czy 400 gsm, które można czyścić, które znoszą wilgoć, które odnajdują się w kuchni albo łazience bez poczucia, że to kompromis. Do tego warianty bardziej „codzienne” – matowe, PVC-free, zadrukowane nietoksycznymi tuszami.

To są detale, które na papierze brzmią technicznie, ale w praktyce oznaczają coś bardzo prostego: nie musisz się zastanawiać, czy to przetrwa. Możesz po prostu cieszyć się doskonałym wyglądem.



Zanim jednak cokolwiek trafi na ścianę, jest jeszcze jeden etap, który dobrze pokazuje podejście tej marki. Próbki. Niewielkie fragmenty, które pozwalają sprawdzić, jak wzór zachowuje się w twojej przestrzeni. Nie w idealnym świetle zdjęcia produktowego, tylko u ciebie – rano, kiedy światło jest chłodne, i wieczorem, kiedy wszystko robi się cieplejsze. To moment, w którym design przestaje być abstrakcją, a zaczyna być decyzją.

I co ważne – nikt nie próbuje tej decyzji przyspieszyć. Możesz zamówić kilka próbek, odłożyć je na kilka dni, wrócić do nich później. To drobiazg, ale w świecie, w którym wszystko chce być „natychmiast”, nagle okazuje się czymś zaskakująco luksusowym.

PRZYKŁAD MARKI, KTÓRA ZAMIAST SPRZEDAWAĆ PRODUKT, SPRZEDAJE SPOKÓJ DECYZJI – I ROBI TO BEZ ZBĘDNEGO HAŁASU

Sam proces zamówienia jest prosty – wybierasz wzór na stronie www.bobbibeck.com, podajesz wymiary, a reszta dzieje się po drugiej stronie. Druk, cięcie, kontrola jakości, ręczne pakowanie. W ciągu kilku dni gotowa tapeta trafia do ciebie. Nie jako produkt z półki, tylko jako coś, co powstało dokładnie pod twoją ścianę.

I może właśnie dlatego trudno mówić o tym wszystkim jak o zwykłym zakupie. Bo to nie jest kolejny element wyposażenia, który „dokładasz” do wnętrza. To coś, co zaczyna je definiować. Nie w sposób oczywisty, nie krzycząc. Raczej ustawiając nastrój, który zostaje na dłużej.

Po kilku dniach przestajesz myśleć o samej tapecie. Zostaje tylko to dziwne wrażenie, że przestrzeń jest bardziej twoja. Bardziej spójna z tym, jak chcesz funkcjonować, nawet jeśli wcześniej nie umiałeś tego nazwać.

I to jest moment, w którym okazuje się, że zmiana naprawdę nie musi zaczynać się od wszystkiego.

Czasem wystarczy jedna ściana.

eprasa.pl 80e9ffe62a

PILATES CZY SIŁOWNIA? KAWA NIE WYKLUCZA HERBATY...



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

W ostatnich latach pilates zdecydowanie zyskał na popularności. Powstaje coraz więcej szkoleń instruktorskich, a nowe studia wyrastają jak grzyby po deszczu. Trudno nie zauważyć również rosnącej liczby różnorodnych treści na temat pilatesu w mediach społecznościowych.

To wszystko prowokuje jedno z najczęściej zadawanych pytań: co jest lepsze – pilates czy siłownia? Co pozwala osiągnąć wymarzoną sylwetkę w możliwie najbardziej zrównoważony sposób?

Choć wiele osób w świecie fitnessu próbuje jednoznacznie opowiedzieć się po jednej ze stron, odpowiedź wcale nie jest tak oczywista, jak mogłoby się wydawać.

Przede wszystkim warto zrozumieć, że są to dwie zupełnie różne formy ruchu, które działają na ciało w odmienny sposób. A skoro mechanizm działania jest inny, to inne będą również efekty – zarówno te wizualne, jak i funkcjonalne.

Trening siłowy opiera się głównie na pracy dużych grup mięśniowych oraz stopniowym zwiększaniu obciążenia. To właśnie dlatego pozwala stosunkowo szybko budować masę mięśniową i zwiększać siłę. Przy odpowiednio dobranej diecie ciało staje się bardziej umięśnione, a sylwetka wyraźniej zarysowana. Dodatkowo wiele treningów na siłowni charakteryzuje się wysoką intensywnością, co sprzyja szybkim efektom wizualnym i poprawie wydolności.

Pilates działa według zupełnie innej logiki. Skupia się na świadomej, kontrolowanej pracy mięśni głębokich. W tym systemie niemal każdy ruch rozpoczyna się od aktywacji tzw. „core", czyli centrum ciała. Obejmuje ono mięśnie brzucha, dna miednicy, przeponę oraz głębokie mięśnie kręgosłupa, które odpowiadają za stabilizację całego ciała i prawidłową postawę.

Dzięki temu ćwiczenia angażują ciało w sposób bardziej globalny – nawet niewielki ruch może wymagać jednoczesnej pracy wielu struktur. Choć trening pilatesu często wydaje się mniej intensywny niż ten na siłowni, jego działanie jest niezwykle precyzyjne i głębokie.

Zamiast stawiać pilates i siłownię po przeciwnych stronach barykady, warto przestać traktować ruch jak rywalizację

To, co szczególnie wyróżnia pilates, to rozwijanie świadomości ruchu. Ćwiczenia wykonuje się wolniej, z większą uważnością, precyzją i kontrolą, co pozwala lepiej poczuć pracujące mięśnie. W efekcie łatwiej uniknąć przeciążeń i kompensacji, które w dłuższej perspektywie mogą prowadzić do poważnych kontuzji.

Osoby regularnie praktykujące pilates często zauważają charakterystyczne, choć bardziej subtelne zmiany w wyglądzie sylwetki. Ciało staje się wydłużone i bardziej harmonijnie zbudowane. Wpływa na to lepsza stabilizacja bioder oraz bardziej wycentrowana, swobodna postawa całego ciała. Zmiana nie polega wyłącznie na budowaniu mięśni, ale na poprawie sposobu, w jaki ciało funkcjonuje na co dzień.

Warto zauważyć, że pilates coraz częściej traktowany jest także jako uzupełnienie innych form aktywności. Pomaga wyrównać napięcia, poprawić mobilność i stabilizację oraz nauczyć się bardziej efektywnego, świadomego ruchu.

Czy więc porównywanie pilatesu i siłowni ma sens? Moim zdaniem nie do końca. To dwie różne dziedziny ruchu, które odpowiadają na inne potrzeby i realizują inne cele. Nic więc dziwnego, że sylwetka budowana na treningu siłowym będzie wyglądać zupełnie inaczej niż ta kształtowana wyłącznie przez pilates.

Zamiast stawiać pilates i siłownię po przeciwnych stronach barykady, warto przestać traktować ruch jak rywalizację. Nasze ciało nie potrzebuje jednego, najlepszego rozwiązania – potrzebuje różnorodności i mądrej, świadomej pracy.

Bo prawda jest taka, że możemy być jednocześnie silni i stabilni, sprawni i świadomi. I to właśnie w tym połączeniu często kryje się największa zmiana – taka, która nie kończy się na wyglądzie, ale realnie wpływa na to, jak czujemy się w swoim ciele każdego dnia.

FOT. ZUZANNA CZAPLAK

eprasa.pl 80e9ffe62a

Ciało też potrzebuje przycisku „reset” | 340 PLN (200 ml), www.danucera.pl

DANUCERA EXFOLIBUFF

W ciągu dnia jest wiele momentów, kiedy ciało wysyła bardzo prosty komunikat: zwolnij. Zazwyczaj spektakularnie go ignorujemy i wybieramy kawę, szybki prysznic, telefon w dłoni, listę zadań w głowie. Dopiero późnym wieczorem, kiedy wszystko wreszcie cichnie, orientujemy się, że skóra zapamiętała cały dzień. Klimatyzację w biurze, zimowy wiatr, miejskie powietrze i zbyt szybkie tempo życia.

I właśnie wtedy pojawiają się produkty, które nie próbują być spektakularne. Raczej przypominają mały rytuał. Taki jest Exfolibuff od DANUCERA.

To peeling do ciała, ale słowo „peeling” trochę go upraszcza. Bardziej pasuje określenie „moment zatrzymania w łazience”. Gęsta, skoncentrowana formuła sprawia, że już przy pierwszym kontakcie wiadomo, że nie jest to kolejny kosmetyk do użycia „na szybko”. To raczej coś, co wymusza chwilę uważności – na skórze i na sobie.

Sekret tkwi w formule, która balansuje między skutecznością a delikatnością. Organiczny puder ryżowy odpowiada za fizyczne złuszczanie martwego naskórka, ale robi to bez charakterystycznego dla wielu scrubów „papieru ściernego”. Do tego dochodzi enzymatyczny kompleks z granatu, który wspiera proces naturalnej odnowy skóry i przyspiesza regenerację. W praktyce oznacza to jedno – skóra po użyciu jest po prostu bardziej gładka, jakby ktoś delikatnie wypolerował jej powierzchnię.

Brzmi prosto, ale różnica pojawia się w szczegółach.

Kwas hialuronowy pilnuje poziomu nawilżenia, bisabolol i prowitamina B5 łagodzą i wzmacniają barierę ochronną skóry, a witamina E wraz z estrami jojoba dbają o kondycję i antyoksydacyjną ochronę. W teorii to lista składników. W praktyce – uczucie, że po wyjściu z łazienki skóra nie potrzebuje natychmiastowej pomocy ratunkowej w postaci hektolitrów balsamu.

Sama aplikacja też ma w sobie coś z małego rytuału. Exfolibuff nakłada się na suchą skórę, wykonując delikatne, okrężne ruchy. Dopiero potem dodaje się odrobinę wody – i wtedy scrub zmienia się w kremową emulsję, którą łatwo spłukać. Ten moment transformacji jest zaskakująco satysfakcjonujący. Jakby kosmetyk zmieniał tryb pracy w połowie procesu.

Producent sugeruje stosowanie 2-3 razy w tygodniu, ale – jak zwykle w pielęgnacji – wszystko zależy od skóry i jej potrzeb. Dla jednych będzie to weekendowy rytuał, dla innych element wieczornego resetu po długim dniu.

W filozofii DANUCERA pielęgnacja ciała nie kończy się na jednym produkcie. Exfolibuff dobrze współgra z olejkiem Veluxa Body Oil i kremem Luxera Body Cream, które pomagają utrzymać efekt miękkiej, nawilżonej skóry na dłużej. Ale nawet sam scrub robi coś, co nie jest powszechne i o czym najczęściej zapominamy – podkreśla, że dbanie o ciało nie musi być kolejnym zadaniem z checklisty.

Czasem wystarczy kilka minut. I świadomość, że skóra też zasługuje na oddech.



eprasa.pl 80e9ffe62a

Alexander Skarsgård dla COS, Hyunjin dla GUESS i kilka premier, które warto znać

NOWY SEZON







eprasa.pl 80e9ffe62a



04



05



06

01 **GUESS JEANS X BORUSSIA DORTMUND**

GUESS JEANS oraz Nicolai Marciano ogłaszają premierę ekskluzywnej kolekcji kapsułowej, stworzonej we współpracy z legendarnym niemieckim klubem piłkarskim Borussia Dortmund.

Kolekcja łączy sportową energię drużyny ze współczesnym światem denimu, przenosząc ideę „Denim Lifestyle" z boiska do codziennej garderoby kibiców.

www.guess.com

02 **GUESS JEANS**

Guess?, Inc. ogłasza, że Hyunjin z zespołu Stray Kids został nowym globalnym ambasadorem marki GUESS. Artysta debiutuje jednocześnie w swojej pierwszej światowej kampanii dla GUESS JEANS.

Współpraca stanowi ważny moment w dalszym rozwoju kulturowej tożsamości marki. Hyunjin znany jest ze swojej magnetycznej osobowości scenicznej i wielowymiarowego talentu. Do GUESS dołącza jako artysta, którego energia, kreatywność i autentyczność doskonale korespondują z duchem marki – jej odważnym podejściem do stylu i silnym zakorzenieniem w kulturze.

www.guess.com

03 **VISTULA**

Vistula to synonim elegancji, która nie ogranicza – tworzy ubrania, które inspirują, wspierają i stają się częścią niezapomnianych chwil. W sezonie Wiosna/Lato 2026 marka pokazuje nowy kierunek: od klasyki ku współczesnej, wielowymiarowej elegancji dla dynamicznych kobiet i mężczyzn.

To nie tylko najwyższej jakości garnitury, ale także szeroka gama ubrań, z którymi można eksperymentować, łącząc je w wyjątkowe stylizacje.

www.vistula.pl

04 **COS**

COS prezentuje kampanię Wiosna/Lato 2026, której twarzami zostali uznany aktor Alexander Skarsgård, południowokoreańska aktorka Park Gyu-young oraz modele Vittoria Ceretti i Taemin Park. Zakorzeniona w rzemiośle i ponadczasowym stylu kolekcja rozwija ideę nowoczesnej garderoby poprzez szlachetne materiały, artystyczne kroje i dopracowane detale – ucieleśniając charakterystyczny język projektowy marki.

Kampanię sfotografował renomowany fotograf Karim Sadli, a zdjęcia powstały w kameralnym londyńskim studiu. Seria wyrazistych portretów nadaje ton sezonowi, emanując spokojem i subtelną elegancją.

www.cos.com

05 **DRUNK ELEPHANT**

C-Firma Fresh Day Serum zostało zaprojektowane tak, aby przed pierwszym użyciem samodzielnie je wymieszać – dzięki temu delikatne (choć niezwykle skuteczne) składniki zachowują maksymalną moc działania, a formuła pozostaje lekka.

C-Firma to codzienna porcja witaminy C, która pomaga odsłonić wyraźnie jaśniejszą i jędrniejszą skórę oraz zmniejszyć widoczne oznaki starzenia.

www.sephora.pl

06 **COS – THE MONUMENT BAG**

Torba typu tote „Monument" została zaprojektowana z architektoniczną precyzją w atelier COS. Pojemny model o prostokątnym kształcie, utrzymany w kolorze mahoniowym, wykonano z wysokogatunkowej włoskiej skóry. Projekt uzupełniają wydłużone uchwyty na ramię.

www.cos.com

eprasa.pl 80e9ffe62a

T3

ANTRAKT

TECHNOLOGIA WARTA UWAGI



KAWASAKI CORLEO

Czym dojeżdżasz do pracy? Autobusem? Samochodem? A teraz dorzuć do tego odrobinę fantazji – w wizji Kawasaki pod biuro nie podjeżdżasz autem, tylko wjeżdżasz na robocie Corleo – czworonożnej maszynie, która ma skakać przez przeszkody i przecinać miejskie zamieszanie tak, jakby była stworzona do parkouru. Firma nazywa Corleo „nową kategorią mobilności osobistej", w której liczy się przede wszystkim frajda z jazdy – ta sama, którą Kawasaki od lat sprzedaje motocyklistom. Ma ją zapewniać system stale śledzący pozycję jeźdźca, żeby – jak twierdzi producent – budować uspokajające poczucie jedności człowieka i maszyny. Sprzęt zaprojektowano tak, by radził sobie z przeszkodami – od schodów po górskie podejścia. Pomagają w tym przegubowe „kopyta", amortyzowane połączenia oraz elektryczny napęd zasilany wodorem, wspierany przez jednostkę 150 cm^3. Żeby nie błądzić w terenie, z przodu masz panel z trasą, poziomem wodoru, wskazaniem środka ciężkości i innymi danymi. Po zmroku Corleo potrafi nawet „rzucać" na podłoże świetlne znaczniki, które prowadzą cię jak drogowskazy. I to faktycznie brzmi ciekawiej niż kolejna, nudna nawigacja w korku.

www.khi.co.jp

eprasa.pl/3e9ffe82a

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 80e9ffe62a

DYSON CLEAN+WASH HYGIENE

MOP PRZYSZŁOŚCI CZY DROGI PORZĄDEK PO PORZĄDKU?

Dyson Clean+Wash Hygiene to sprzęt, który już na starcie robi coś nietypowego: nie próbuje być wszystkim naraz. W czasach, gdy niemal każde urządzenie do podłóg chce jednocześnie odkurzać, mopować, wykrywać zabrudzenia, analizować rytm życia domowników i pewnie zaraz jeszcze wystawiać horoskop, tutaj dostajemy maszynę zaskakująco jednowątkową. Ma myć twarde podłogi. Dobrze, higienicznie i bez tej całej mokrej biologii, która po kilku miesiącach potrafi zamienić nawet drogi sprzęt w źródło zapachu z pogranicza bagna i wyrzutu sumienia.

I właśnie w tym Dyson jest konsekwentny. Clean+Wash Hygiene nie korzysta z ssania, co brzmi jak herezja w świecie sprzątania, ale w praktyce okazuje się całkiem sensowne. Zamiast zasysać wodę i brud przez układ rurek, filtrów i zakamarków, których później nikt nie chce oglądać, urządzenie pracuje poprzez połączenie nawilżania, mechanicznego szorowania i separacji zanieczyszczeń. Brudna woda oraz stałe resztki trafiają bezpośrednio do modułu w głowicy. To oznacza prostszy układ, brak filtrów do płukania i mniejsze ryzyko, że po czasie zacznie tu rozwijać się życie.



Nowy Dyson jest lżejszy, smuklejszy i znacznie mniej kapryśny od WashG1 – szczególnie po zakończeniu sprzątania.

T3 2 099 PLN | www.dyson.pl

eprasa.pl 80e9ffe62a

DYSON WZIĄŁ SWOJĄ PIERWSZĄ MYJKĘ DO TWARDYCH PODŁÓG, WYRZUCIŁ Z NIEJ TO, CO NAJBARDZIEJ IRYTOWAŁO, UPROŚCIŁ CAŁĄ KONSTRUKCJĘ I DOŁOŻYŁ SUSZENIE GORĄCYM POWIETRZEM



SPECYFIKACJA

MOC 400 W
CZAS PRACY 45 min.
CZAS ŁADOWANIA 4,5 godz.
SZEROKOŚĆ WKŁADU MOPUJĄCEGO 35 cm
ZBIORNIK CZYSTEJ WODY 750 ml
ZBIORNIK BRUDNEJ WODY 520 ml
WYSOKOŚĆ 109 cm
WAGA 3,8 kg

Stacja z gorącym powietrzem robi różnicę, bo po raz pierwszy myjka Dysona nie kończy pracy w stanie permanentnej wilgotnej obrazy.

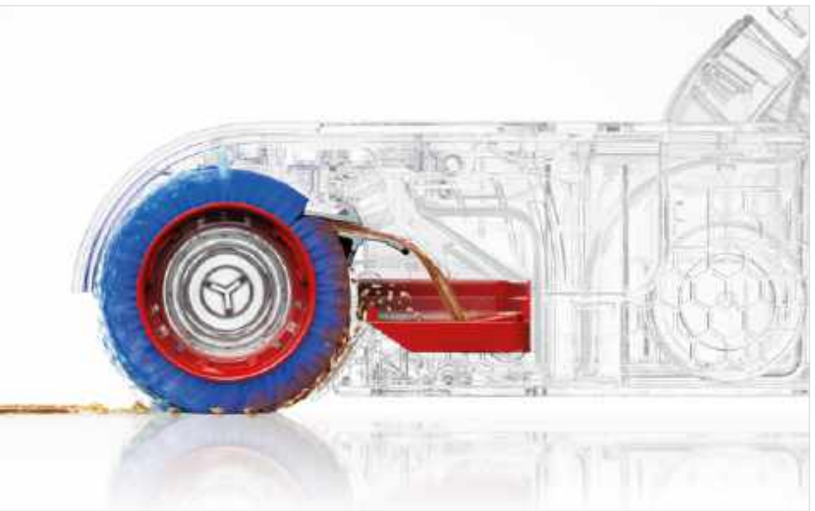
Największa różnica względem WashG1, czyli poprzednika, nie polega jednak wyłącznie na filozofii działania, ale na tym, że ten sprzęt wreszcie wydaje się dopracowany do codziennej użyteczności. Dyson uprościł budowę, postawił na pojedynczy wałek zamiast bardziej skomplikowanego układu, przeniósł zbiornik brudnej wody bliżej głowicy i dołożył stację, która po cyklu samoczyszczenia suszy wałek gorącym powietrzem. Brzmi technicznie, ale w praktyce chodzi o coś bardzo przyziemnego: po skończonym myciu nie masz ochoty rzucić tego w kąt i udawać, że temat konserwacji nie istnieje. A to już w tej kategorii sprzętu jest małe zwycięstwo cywilizacji.

Sam Clean+Wash Hygiene robi bardzo dobre pierwsze wrażenie. Jest lekki – około 3,8 kg – smukły i wygodny w prowadzeniu. Dyson znów pokazuje, że ergonomię ma opanowaną lepiej niż większość konkurencji. Sprzęt sunie po podłodze płynnie, łatwo kładzie się niemal na płasko i dzięki temu wjeżdża pod meble tam, gdzie inne myjki zwykle kapitulują. To urządzenie, które nie męczy nadgarstka i nie wymaga sił jak do przepychania sanek przez pozimowe błoto.

Na plus zaliczam prostą obsługę. Zbiornik czystej wody o pojemności 0,75 litra napełnia się bez problemu, ekran pokazuje pozostały czas pracy w minutach, a do wyboru są trzy poziomy dozowania wody oraz tryb Max do trudniejszych zabrudzeń. Nie ma tu przesadnej „inteligencji”, nie ma automatycznych sztuczek znanych z bardziej rozbudowanych rywali, ale prawda jest taka, że w sprzęcie do mycia podłogi czasem bardziej cenisz przewidywalność niż ambicję bycia małym robotem z Doliny Krzemowej.

A jak to czyści? Zaskakująco dobrze. Clean+Wash Hygiene bardzo sprawnie radzi sobie z typowymi zabrudzeniami domowymi: zaschniętą kawą, winem, błotem, sosami, codziennym brudem i drobnymi resztkami. Na lżejszych plamach wystarczą zwykle dwa-trzy przejazdy, przy trudniejszych trzeba już odrobiny cierpliwości, ale efekt końcowy jest naprawdę przekonujący. Wałek z gęstymi włóknami i nylonowymi szczecinkami nie tylko zbiera mokry bałagan, ale też rzeczywiście szoruje powierzchnię.

eprasa.pl 80e9ffe62a



Podłoga po myciu nie jest zalana, tylko lekko wilgotna i schnie szybko – krócej niż w minutę. To szczególnie ważne przy panelach, laminacie czy delikatniejszych wykończeniach, gdzie nadmiar wody bywa gorszy niż sam brud.

Jest też cicho. Podczas pracy urządzenie generuje około 63–64 dB, więc zamiast dźwięku startującego odrzutowca dostajesz raczej szum, który nie zagłusza życia. To jedna z tych cech, których nie wpisuje się wielkimi literami na pudełku, ale które docenia się po tygodniu używania bardziej niż połowę marketingowych sloganów. Podobnie zresztą jak czas pracy. Dyson deklaruje 45 minut, część testów pokazała nawet okolice 68–70 minut realnego użycia przy niższych poziomach podawania wody. Niezależnie od metodologii jedno jest jasne: jak na tę klasę sprzętu, energii tu nie brakuje.

Nie znaczy to jednak, że Dyson zbudował urządzenie bez wad. I co gorsza, te wady nie są kosmetyczne. Najczęściej powtarzający się problem dotyczy zbiornika brudnej wody. Sam pomysł przechowywania zanieczyszczeń w głowicy ma sens z perspektywy higieny i uproszczenia układu, ale w praktyce podczas wyjmowania i przenoszenia moduł potrafi przeciekać. Jeśli więc właśnie pięknie umyłeś podłogę, a potem idziesz z tym zbiornikiem przez pół domu do zlewu, istnieje szansa, że zostawisz za sobą mokry podpis własnej frustracji. To nie jest detal, który można zbyć wzruszeniem ramion i przyzwyczaić się do kończenia sprzątania w okolicy kuchni. Chciałbym, aby problem tej nieszczelności został wyeliminowany w kolejnej generacji.

Druga rzecz: Clean+Wash Hygiene nie zastępuje odkurzacza. I to trzeba powiedzieć bardzo jasno. Dyson stworzył myjkę do podłóg, nie hybrydę 2 w 1. Urządzenie poradzi sobie z drobnymi zanieczyszczeniami stałymi, włosami czy rozsypanymi resztkami, ale im bardziej suchy i większy bałagan, tym mocniej widać ograniczenia tej konstrukcji. W domu z psami, kotami, sierścią, żwirkiem, chrupkami i codziennym chaosem trzeba najpierw normalnie odkurzyć. Inaczej mały separator na odpady stałe będzie zapełniał się zbyt szybko, a sprzątanie zmieni się w serię technicznych przerw.

Są też sytuacje, w których brak ssania po prostu wychodzi na jaw. Gęste, lepkie zabrudzenia wymagają więcej przejazdów, a rozlane jajko może zamienić się w scenę, której nie chciałbyś oglądać nawet w eksperymentalnym kinie grozy. To nie jest sprzęt do wszystkiego i im szybciej się z tym pogodzisz, tym bardziej go docenisz za to, w czym naprawdę jest dobry.

Nieco rozczarowuje również czyszczenie przy samych krawędziach. Dyson zaprojektował jedną stronę głowicy tak,



eprasa.pl 80e9ffe62a





by lepiej dojeżdżała do listwy czy cokołu, ale do ideału wciąż trochę brakuje. Zostaje cienki margines niedomytej przestrzeni – nie olbrzymi, ale widoczny, jeśli ktoś lubi porządek także na poziomie milimetrów. Do tego cykl samoczyszczenia i suszenia, choć skuteczny, bywa głośniejszy, niż można by oczekiwać. Samo suszenie wałka gorącym powietrzem to świetny pomysł, lecz trudno nazwać je dyskretnym.

Na koniec porozmawiajmy o cenie. Ponad 2 000 PLN to pułap premium, a w premium użytkownik oczekuje nie tylko jakości, ale i poczucia, że dostał coś bezdyskusyjnie wybitnego. Clean+Wash Hygiene jest bardzo dobry, tylko nie ponadczasowy. Konkurencja w podobnych pieniądzach oferuje ssanie, automatyczne dostosowanie mocy, czasem dodatkowe funkcje i większą uniwersalność. Z drugiej strony Dyson odpowiada na to własną filozofią: mniej komplikacji, lepsza higiena, prostsza obsługa, brak filtrów, brak wilgoci i nieprzyjemnego zapachu. I to jest uczciwy argument dla części użytkowników.

Bo właśnie tu kryje się cała prawda o tym urządzeniu. Dyson Clean+Wash Hygiene nie jest najlepszym wyborem dla każdego. Jeśli chcesz jednego sprzętu do wszystkiego, masz dzieci, zwierzęta i życie, które regularnie zostawia po sobie dowody rzeczowe na podłodze, lepiej spojrzeć w stronę bardziej klasycznych odkurzająco-myjących kombajnów. Ale jeśli mieszkanie wyłożone jest głównie twardymi surowcami, cenisz lekkość, kulturę pracy, szybkie schnięcie i przede wszystkim nie chcesz użerać się ze źle pachnącym filtrem i jego konserwacją, wtedy Clean+Wash Hygiene robi się bardzo sensowny.

To sprzęt bardziej dojrzały od WashG1, wygodny, prosty w obsłudze – po prostu lepiej przemyślany. Nie jest rewolucją, raczej dobrą korektą kursu. Dyson nie stworzył maszyny, która zamknie temat sprzątania raz na zawsze. Stworzył za to myjkę, z którą wreszcie da się żyć bez poczucia, że po każdym myciu czeka cię jeszcze drugi etat przy własnym urządzeniu. I w świecie sprzętów AGD to czasem więcej, niż tylko deklaracja.

OCENA

85

WERDYKT

PLUSY Bardzo dobra skuteczność na codziennych i zaschniętych zabrudzeniach. Lekka, zwinna konstrukcja i możliwość pracy na płasko. Brak filtrów i skuteczne suszenie wałka gorącym powietrzem. Szybkie schnięcie podłogi i cicha praca. Znacznie dojrzalsza konstrukcja niż w WashG1.

MINUSY Zbiornik brudnej wody potrafi kapać przy opróżnianiu. Nie zastępuje odkurzacza i średnio znosi domy pełne sierści. Przeciętne domywanie samych krawędzi. Wysoka cena jak na sprzęt o wąskiej specjalizacji.

NASZYM ZDANIEM Dyson Clean+Wash Hygiene to nie szwajcarski scyzoryk sprzątania, tylko elegancki skalpel – i właśnie dlatego zachwyci tych, którzy wiedzą, czego naprawdę potrzebują.

eprasa.pl 80e9ffe62a

MOVA PURIS P10

OCZYSZCZACZ POWIETRZA, KTÓRY ROZUMIE... KOTA



Oczyszczacze powietrza należą do tej kategorii sprzętów, które rzadko kupuje się z ekscytacją. To nie jest moment jak przy nowym telewizorze czy konsoli, kiedy od razu zaczynasz planować wieczór z filmem albo grą. Oczyszczacz kupuje się w reakcji na rzeczywistość. Na smog. Na alergię. Na zapach gotowania, który po niedzielnym obiedzie próbuje przejąć kontrolę nad całym mieszkaniem.

Dlatego większość tych urządzeń wygląda tak, jakby chciała być jak najmniej zauważalna. Białe cylindry, proste bryły, design z pogranicza sprzętu laboratoryjnego i minimalistycznego mebla z katalogu IKEA. Mają działać i nie przeszkadzać.

MOVA Puris P10 wpisuje się w tę estetykę tylko częściowo. Owszem – jest smukły, ma 61 cm wysokości i stonowaną kolorystycznie obudowę, która nie próbuje udawać designerskiej rzeźby. Ale jednocześnie ma coś, co natychmiast zdradza, że ktoś w procesie projektowania pomyślał o realnym domu, a nie tylko o folderze marketingowym.

Na górze urządzenia znajduje się płaska powierzchnia, przypominająca niewielkie siedzisko. Oficjalnie producent mówi o „miejscu dla kota". W praktyce oznacza to tyle, że oczyszczacz bardzo szybko zaczyna pełnić podwójną funkcję: poprawia jakość powietrza i jednocześnie staje się punktem obserwacyjnym dla domowego drapieżnika.

Jeśli ktoś mieszka z kotem, wie, że to rozwiązanie nie jest marketingową ciekawostką. Koty uwielbiają miejsca lekko podwyższone, ciepłe i położone w centrum domowego życia. A urządzenie, które delikatnie przepuszcza przez siebie powietrze i pracuje przez większość dnia, idealnie wpisuje się w tę logikę. W rezultacie Puris P10 bardzo szybko przestaje być tylko sprzętem AGD – staje się elementem domowej scenografii.

Oczywiście nawet najbardziej zadowolony kot nie zmieni faktu, że podstawowym zadaniem tego urządzenia jest oczyszczanie powietrza. I tu Puris P10 radzi sobie całkiem poważnie. Jego wydajność sięga 380 metrów sześciennych na godzinę, co oznacza, że bez problemu obsłuży typowy salon albo większy pokój dzienny. Efekt? Szybkie filtrowanie powietrza w pomieszczeniu bez konieczności otwierania okien – co w środku sezonu smogowego jest rozsądnym wyborem.

Za filtrację odpowiada dwustopniowy układ. Pierwszym elementem jest filtr HEPA H13, czyli standard w tej kategorii urządzeń. To właśnie on zatrzymuje drobne cząstki pyłu, alergeny i pyłki roślin – rzeczy, które wiosną potrafią zamienić życie alergika w coś pomiędzy dramatem a absurdem.

Drugim elementem jest technologia Active Mineral. Jej zadaniem jest redukcja zapachów i lotnych związków organicznych. Brzmi technicznie, ale w praktyce chodzi o rzeczy bardzo codzienne: aromaty z kuchni, zapach świeżo malowanej ściany albo ten specyficzny klimat mieszkania, w którym mieszkają ludzie i zwierzęta.

Właściciele psów i kotów docenią to szczególnie szybko. Zwierzęta wnoszą do domu mnóstwo radości, ale też zapachów, sierści i mikroskopijnych cząstek unoszących się w powietrzu. Oczyszczacz nie zastąpi odkurzacza ani regularnego sprzątania, ale potrafi znacząco poprawić komfort oddychania – zwłaszcza w mieszkaniach, w których przestrzeń jest współdzielona przez ludzi i czworonogi.

MOVA dorzuca do tego jeszcze jedną warstwę higieny – lampę UV-C. To rozwiązanie coraz częściej pojawiające się w oczyszczaczach powietrza.

T3 1 269 PLN | pl.mova.tech

SPECYFIKACJA

MOC 36 W
WYDAJNOŚĆ 380 m^3/godz.
SZEROKOŚĆ 26 cm
WYSOKOŚĆ 61 cm
WAGA 5,1 kg

eprasa.pl 80e9ffe62a







> OCZYSZCZA POWIETRZE, ALE PRZY OKAZJI DAJE KOTU NAJLEPSZY PUNKT OBSERWACYJNY W MIESZKANIU

Jej zadaniem jest wspieranie neutralizacji bakterii i wirusów w przepływającym powietrzu. Nie jest to oczywiście magiczna technologia, która zamieni mieszkanie w sterylne laboratorium, ale jako dodatkowy element systemu filtracji ma sens – szczególnie w sezonie jesienno-zimowym, gdy infekcje krążą po domach szybciej niż memy w internecie.

Pod względem obsługi Puris P10 nie próbuje być przesadnie futurystyczny. Na obudowie znajdziemy dotykowy panel sterowania z czytelnym wskaźnikiem jakości powietrza. Kolorowe podświetlenie pozwala jednym rzutem oka sprawdzić, czy w pomieszczeniu wszystko jest w porządku, czy może warto pozwolić urządzeniu pracować trochę intensywniej.

Jeśli ktoś preferuje bardziej „kanapowe" zarządzanie domową elektroniką, dostępna jest również aplikacja mobilna *MOVAhome*. Pozwala ona monitorować jakość powietrza i zmieniać tryby pracy z poziomu smartfona. To wygodne rozwiązanie, szczególnie gdy chcemy uruchomić oczyszczacz przed powrotem do domu, albo określić po jakim czasie ma się sam wyłączyć.

Najbardziej praktyczny okazuje się tryb Auto. Oczyszczacz sam analizuje jakość powietrza i dostosowuje prędkość pracy. W praktyce oznacza to, że przez większość dnia działa niemal niezauważalnie, a przyspiesza dopiero wtedy, gdy sytuacja tego wymaga – na przykład po gotowaniu, sprzątaniu albo po otwarciu okna w środku zimowego dnia, kiedy powietrze z zewnątrz przynosi ze sobą więcej pyłu niż świeżości.

Warto też zwrócić uwagę na konstrukcję urządzenia. Puris P10 zasysa powietrze z boku i od dołu, co pozwala ustawić go w różnych miejscach pomieszczenia bez obawy, że straci wydajność. To detal, ale w codziennym użytkowaniu bywa istotny – nie zawsze mamy w salonie idealnie wolny fragment podłogi przeznaczony tylko dla oczyszczacza.

Całość waży 5,1 kg, więc przeniesienie urządzenia z jednego pokoju do drugiego nie jest żadnym problemem. Jeśli zmienimy zdanie co do miejsca jego ustawienia, wystarczy kilka sekund.

Jest jeszcze jeden drobiazg, który pokazuje, że ktoś przy projektowaniu tego sprzętu myślał o estetyce wnętrza. Kryjąca filtry maskownica jest magnetyczna i wymienna. To oznacza, że w przyszłości można zmienić jej wygląd, bez kupowania nowego urządzenia – co w świecie elektroniki użytkowej wciąż nie jest szczególnie częstym podejściem.

Wszystko to sprawia, że Puris P10 jest urządzeniem zaskakująco „domowym". Nie próbuje imponować agresywną stylistyką ani parametrami, które istnieją głównie po to, żeby dobrze wyglądać w tabelce specyfikacji. Zamiast tego skupia się na czymś znacznie bardziej praktycznym – na codziennym komforcie oddychania.

A przy okazji daje kotu najlepsze miejsce do siedzenia w całym mieszkaniu. Co, jeśli ktoś zna koty, prawdopodobnie okaże się funkcją najczęściej wykorzystywaną.

Puris P10 wygląda jak minimalistyczny mebel – dopóki kot nie uzna go za swój prywatny punkt obserwacyjny.

WERDYKT

PLUSY Wysoka wydajność przy niskim poborze mocy. Filtr HEPA H13 i system redukcji zapachów. Tryb automatyczny i obsługa przez aplikację. Pomysłowe siedzisko dla kota lub zamiennie miejsce na roślinę doniczkową.

MINUSY Ograniczone funkcje smart. Lampa UV-C jest dodatkiem, a nie przełomem.

NASZYM ZDANIEM Oczyszczacz, który dba o jakość powietrza równie skutecznie, jak o komfort kota obserwującego świat z jego szczytu.

OCENA **81**

eprasa.pl 80e9ffe62a

BASEUS BH1 NC

DOBRE BRZMIENIE, KOMFORT I RACJONALNY BUDŻET

Słuchawki Baseus BH1 NC od początku budzą podejrzenia. Nie dlatego, że wyglądają źle, tylko przeciwnie – dlatego, że obiecują zbyt wiele za zbyt mało. Gdy na pudelku widzisz LDAC, aktywną redukcję hałasu, Bluetooth 6.0, szybkie ładowanie, tryb pracy z dwoma urządzeniami naraz i deklarowane 80 godzin działania, naturalnym odruchem nie jest zachwyt, tylko lekkie zmrużenie oczu. To trochę jak wtedy, gdy ktoś mówi, że znalazł idealne mieszkanie w Warszawie, blisko metra, z widokiem, ciszą i sensownym czynszem. Chcesz wierzyć, ale sprawdzasz, gdzie jest haczyk.

W przypadku Baseus BH1 NC haczyk istnieje, ale nie jest szczególnie dramatyczny. Te słuchawki nie próbują być konkurencją dla modeli klasy średniej i wyższej w sensie bezwzględnym. Nie mają tego poziomu wykończenia, tej głębi tłumienia i tej pewności siebie, którą daje sprzęt z półki kilka razy droższej. Ale też – i to jest ważniejsze – nie udają, że są czymś innym niż bardzo ambitną propozycją dla ludzi, którzy chcą dostać możliwie dużo za rozsądne pieniądze. A to już zupełnie inna rozmowa.

BH1 NC są lekkie, składane i zaskakująco wygodne. Konstrukcja jest plastikowa, co czuć od pierwszego kontaktu, ale nie sprawia wrażenia tandetnej. To nie jest ten rodzaj plastiku, który trzeszczy przy samym spojrzeniu i sugeruje rychły koniec przy pierwszym wrzuceniu do plecaka. Oczywiście metalu i luksusu tutaj nie ma, ale są sensownie poprowadzone prowadnice, miękkie pady z pianką memory i pałąk, który nie próbuje udowodnić dominacji nad twoją czaszką po pięciu minutach odsłuchu. Choć trzeba uczciwie dodać, że przy większej głowie docisk może być odczuwalny, a same nauszniki nie każdemu dadzą pełną swobodę. To jeden z tych modeli, które dla części osób będą wygodne od razu, a dla innych – wygodne z małą gwiazdką.

Sterowanie jest fizyczne, co samo w sobie zasługuje dziś na cichy aplauz. W czasach, gdy połowa rynku uznała, że każdy chce głaskać muszlę słuchawek jak tajemniczy artefakt z filmu science fiction, Baseus stawia na przyciski. I dobrze. Są konkretne, działają przewidywalnie i po krótkim przyzwyczajeniu można nimi sterować bez zdejmowania słuchawek i bez loterii pod tytułem „czy to już był kolejny utwór, czy jednak tryb ANC". Nie jest idealnie, bo układ wymaga chwili nauki, ale to uczciwy kompromis. Zwłaszcza w ruchu, w kurtce, w tramwaju, na lotnisku albo podczas szybkiego marszu po mieście dotykowe wynalazki zwykle przegrywają z dobrze zaprojektowanym kliknięciem.

Jeszcze ciekawiej robi się po uruchomieniu aplikacji. I to jest moment, w którym BH1 NC przestają być tylko tanimi słuchawkami z długą listą funkcji, a zaczynają sprawiać wrażenie sprzętu przemyślanego. Można tu sterować trybami ANC, bawić się korektorem, regulować poziom tłumienia, aktywować wzmocnienie basu, włączyć niski lag, pobawić się dźwiękiem przestrzennym. To nie jest aplikacja dorzucona po to, by producent mógł dopisać ją do materiałów marketingowych. Ona faktycznie zmienia doświadczenie użytkownika. Co więcej, w tym przedziale cenowym możliwość realnego wpływu na charakter brzmienia nie jest wcale oczywista. A tutaj jest i działa.

Samo brzmienie? Przyjemne, ciepłe, nastawione na rozrywkę. Czyli dokładnie takie, jakiego można się spodziewać po modelu, który chce spodobać się szerokiemu odbiorcy już po pierwszych trzydziestu sekundach odsłuchu. Dół jest wyraźnie obecny, czasem nawet zbyt wyraźnie. Bas potrafi wejść do pokoju bez pukania, usiąść na środku



T3 139 PLN | www.baseus.com

SPECYFIKACJA

WERSJA BLUETOOTH 6.0
CZAS PRACY do 80 h
ŚREDNICA PRZETWORNIKA 40 mm
WAGA 235 g

eprasa.pl 80e9ffe62a





kanapy i powiedzieć, że teraz on prowadzi narrację. Dla części osób będzie to zaleta, zwłaszcza przy popie, elektronice, hip-hopie czy podcastach słuchanych w biegu między obowiązkami. Ale jeśli ktoś szuka strojenia bardziej neutralnego, bardziej otwartego, bardziej „usiądźmy spokojnie i porozmawiajmy o fakturze talerzy perkusyjnych", to bez wejścia do aplikacji się nie obejdzie.

Na szczęście po korekcie BH1 NC potrafią zabrzmieć dojrzale i bardziej przejrzyście. Wokale wychodzą wtedy krok do przodu, góra łapie więcej powietrza, a całość przestaje być tak mocno oparta na efekcie pierwszego wrażenia. Nie jest to poziom audiofilskiej analizy ani model do celebracji jazzu późnym wieczorem przy lampce czegoś ambitnego, ale też nie taki był plan. To są słuchawki do codzienności – do pracy, spaceru, pociągu, biura, lotu, grania na handheldzie, nadrabiania seriali i odbierania telefonu, kiedy właśnie robisz coś ważniejszego niż uczestniczenie w kolejnej wideokonferencji.

Wsparcie dla LDAC jest tutaj jednym z najmocniejszych argumentów, ale też warto uczciwie powiedzieć, że to prezent przede wszystkim dla użytkowników Androida. Na iPhonie ten punkt programu traci znaczenie, bo zostaje AAC i tyle. To nie przekreśla tych słuchawek, ale trochę zmienia optykę. Jeśli korzystasz z Apple, nie dostajesz jednego z najgłośniej reklamowanych atutów. Jeśli jesteś po stronie Androida, zwłaszcza słuchasz z lepszych źródeł i zależy ci na jakości bezprzewodowego audio, BH1 NC robią się znacznie bardziej sensowne.

ANC działa dobrze, ale nie należy dopisywać mu supermocy. To nie jest ten poziom izolacji, który wycina świat jak nożem. Raczej taki, który porządkuje tło. Szum ulicy, monotonny hałas transportu, jednostajne buczenie klimatyzacji albo miejski akompaniament codzienności zostają wyraźnie przytłumione. Głosy, nagłe dźwięki, bardziej nieprzewidywalne odgłosy nadal potrafią się przebić. Jednym słowem to ANC, które pomaga, a nie ANC, które zmienia rzeczywistość. I w tej cenie to w pełni fair. Tym bardziej że do wyboru są różne tryby pracy, a użytkownik może dobrać poziom tłumienia do sytuacji. W praktyce właśnie taka elastyczność okazuje się ważniejsza niż efektowne liczby w specyfikacji.

Tryb transparentny jest użyteczny, choć nieszczególnie naturalny. Brzmi trochę technicznie, trochę metalicznie, trochę tak, jakby świat zewnętrzny był transmitowany przez dość zdenerwowanego realizatora dźwięku. Ale spełnia swoje zadanie – pozwala usłyszeć komunikat, rozmówcę albo to, że ktoś właśnie pyta, czy ten fotel obok w pociągu jest wolny.

Dużo dobrego można powiedzieć o jakości rozmów. Pięć mikrofonów i algorytmy redukcji hałasu robią robotę lepiej, niż sugerowałaby cena. W spokojniejszym otoczeniu rozmowy są wyraźne i naturalne, w trudniejszych warunkach nadal da się normalnie funkcjonować. Owszem, przy większym hałasie głos bywa lekko przetworzony, ale nie na tyle, żeby druga strona chciała zakończyć połączenie i wysłać SMS-a z pytaniem, czy możesz oddzwonić już bez „tego czegoś na głowie".

Największe wrażenie robi jednak bateria. To jest ta zaleta, która w codziennym życiu bywa ważniejsza niż opowieści o scenie, separacji i dekodowaniu plików wysokiej rozdzielczości. BH1 NC po prostu nie domagają się ładowarki co drugi dzień. Z wyłączonym ANC potrafią działać absurdalnie długo, z włączonym nadal oferują wynik, który w tej klasie cenowej wypada bardzo mocno. Do tego dochodzi szybkie ładowanie, które realnie ratuje życie w tych wszystkich momentach, gdy orientujesz się przed wyjściem z domu, że słuchawki są niemal martwe, a ty nie masz czasu na długie ceremonie przy kablu.

Właśnie przez tę kompletność Baseus BH1 NC okazują się tak ciekawe. Nie są najlepsze w każdej kategorii. Nie wygrywają materiałami, nie nokautują ANC, nie oferują perfekcyjnej neutralności i nie udają klasy premium. Ale w codziennym użyciu składają się w całość, która ma sens. To sprzęt dla ludzi, którzy chcą słuchawek nie do podziwiania w recenzenckich tabelach, tylko do życia. Do wrzucenia do plecaka, do pracy z laptopem i telefonem jednocześnie, do lotu, do autobusu, do playlisty na spacer i do tego jednego albumu, który i tak brzmi najlepiej wtedy, gdy miasto trochę cichnie.

Baseus nie stworzył małej rewolucji. Stworzył coś może nawet cenniejszego – słuchawki, które wiedzą, gdzie kończy się ambicja, a zaczyna rozsądek. I właśnie dlatego BH1 NC da się lubić. Bo zamiast obiecywać przyszłość audio, po prostu dowożą bardzo dużo teraźniejszości.

WERDYKT

PLUSY Bardzo długi czas pracy. LDAC, multipoint i sensowna aplikacja. Wygodne, ciepłe brzmienie z możliwością korekty. Skuteczne ANC jak na ten segment. Dobra jakość rozmów i szybkie ładowanie.

MINUSY Plastikowa konstrukcja. Domyślne strojenie jest zbyt basowe. Na iPhonie część potencjału po prostu znika. Przy większych uszach pady mogą okazać się zbyt ciasne.

NASZYM ZDANIEM Baseus BH1 NC to słuchawki, które za nieduże pieniądze robią tyle rzeczy dobrze, że aż chce się im wybaczyć to, czego jeszcze nie potrafią.

OCENA **83**

eprasa.pl 80e9ffe62a

BOWERS & WILKINS PI8 (DARK BURGUNDY)

DŹWIĘK, KTÓRY NIE MUSI NICZEGO UDOWADNIAĆ

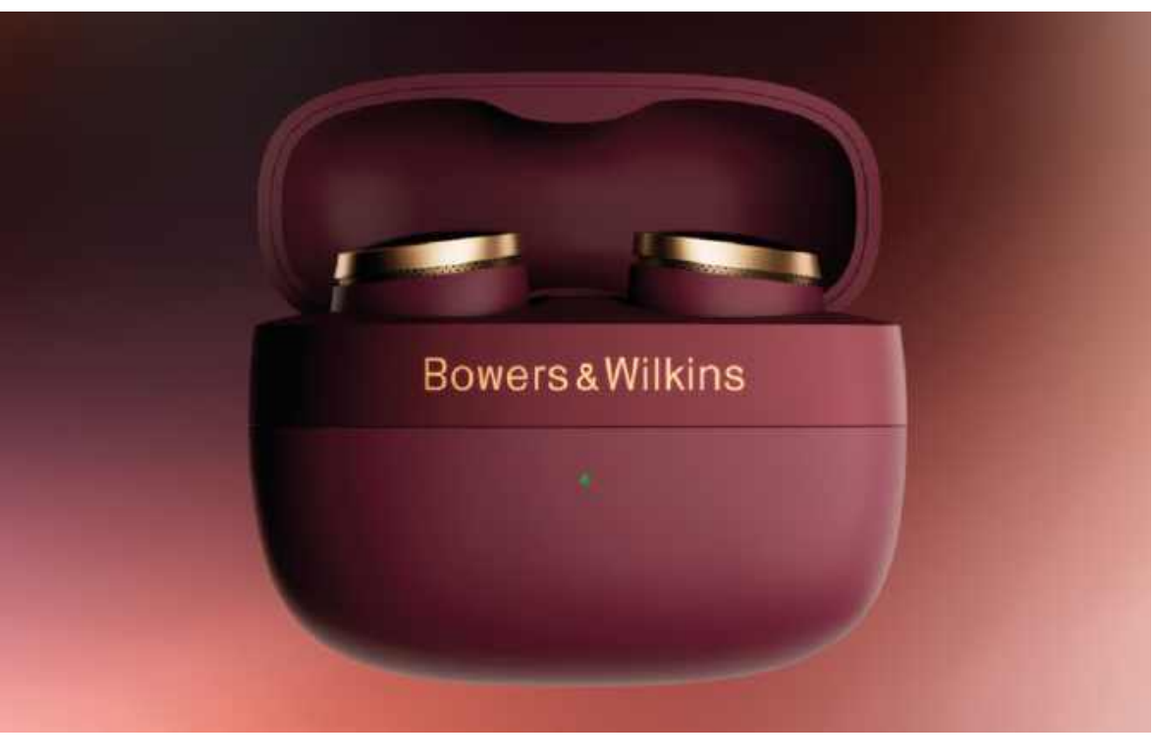
Pierwsze wrażenie z Pi8 jest zaskakująco spokojne. Nie ma efektu „wow” w pierwszych sekundach. Nie ma basu, który próbuje cię przekonać, że właśnie dokonałeś słusznego wyboru, ani sceny rozciągniętej do granic fizyki. Jest raczej coś odwrotnego – poczucie, że wszystko trafia dokładnie tam, gdzie powinno. Jak dobrze ustawiony system audio, który nie musi się popisywać, żeby zrobić robotę.

Zakładasz je i po chwili przestajesz analizować sprzęt. Zostaje sama muzyka.

Same słuchawki są przy tym zaskakująco powściągliwe wizualnie. Nie próbują wyglądać jak biżuteria ani technologiczny manifest – to raczej czysta, dopracowana forma, która ma działać, a nie zwracać uwagę. Obudowa jest matowa, przyjemna w dotyku, z delikatnym połyskiem na panelu dotykowym, który zdradza, że jednak mamy do czynienia z czymś z wyższej półki. Są odrobinę większe i cięższe niż część konkurencji, ale rozkład masy sprawia, że w uchu praktycznie to znika. Nic nie ciąży, nic nie odstaje, wszystko układa się naturalnie.

Etui idzie w podobnym kierunku. Ma formę małego, gładkiego „kamienia” – bez zbędnych przetłoczeń, bez designerskich sztuczek, które dobrze wyglądają na renderach, a gorzej w kieszeni. Jest kompaktowe, dobrze leży w dłoni i nie sprawia wrażenia kruchego gadżetu, choć jego powierzchnia lubi zbierać ślady użytkowania szybciej, niż by się chciało przy tej cenie. To jednak jedno z tych pudełek, które przestajesz traktować jak dodatek, bo poza ładowaniem faktycznie rozszerza sposób, w jaki możesz korzystać ze słuchawek.

W wersji Dark Burgundy dochodzi do tego wizualny akcent, który idealnie wpisuje się w tę filozofię. To nie jest kolor, który krzyczy. Raczej taki, który buduje napięcie dopiero po chwili – głęboki, elegancki, z lekką nutą bezczelności, ale nadal trzymający się w ryzach. Nie próbuje być „modny”. Raczej sprawia wrażenie pewnego siebie.



T3 1 849 PLN | www.tophifi.pl

Najważniejsze zaczyna się jednak dopiero po wciśnięciu play.

Pi8 grają w sposób, który trudno pomylić z czymkolwiek innym w tej kategorii. Nie próbują podbić pierwszego wrażenia efektem. Nie robią z muzyki spektaklu. Zamiast tego układają ją – spokojnie, precyzyjnie, bez chaosu.

Bas schodzi nisko i ma wyraźną fizyczność, ale nie rozlewa się poza swoje miejsce. To nie jest „showroomowy dół”, który ma zrobić wrażenie przez pierwsze 30 sekund. To fundament, który trzyma rytm i daje muzyce ciężar. Czuć go, ale nie dominuje.

Średnica to jeden z najmocniejszych punktów. Wokale są bliskie, namacalne, pełne charakteru. Nie ma tu tej lekkiej cyfrowej mgły, która potrafi oddzielić głos od reszty nagrania. Jest bezpośredniość, ale bez nachalności. Można słuchać długo i nie mieć wrażenia zmęczenia.

Góra pasma została zestrojona bardzo dojrzale. Jest wystarczająco dużo detalu, żeby wyciągnąć niuanse nagrania, ale bez sztucznej ostrości. Nic nie syczy, nic nie próbuje udowodnić swojej „rozdzielczości” na siłę. To raczej spokojna kontrola niż pokaz możliwości.

SPECYFIKACJA

PRZETWORNIKI
12 mm Carbon Cone
ODPORNOŚĆ IP54
WAGA SŁUCHAWEK
2x 7 g
WAGA ETUI 46 g

eprasa.pl 80e9ffe62a



> SĄ SŁUCHAWKI, KTÓRE PRÓBUJĄ ZROBIĆ WRAŻENIE. I SĄ TAKIE, KTÓRE PO PROSTU GRAJĄ TAK, ŻE PRZESTAJESZ SZUKAĆ DALEJ

WERDYKT

PLUSY Wybitna jakość dźwięku i separacja. Bardzo komfortowe dopasowanie. Funkcjonalne etui z retransmisją. Wysoka jakość rozmów.

MINUSY Wysoka cena. ANC dobre, ale nie topowe. Bateria przeciętna w tej klasie. Ograniczona personalizacja.

NASZYM ZDANIEM Pi8 nie próbują być wszystkim naraz – są po prostu jednymi z najlepiej brzmiących słuchawek, jakie możesz dziś włożyć do kieszeni.

OCENA **91**

Największe wrażenie robi jednak przestrzeń.

Pi8 nie grają szeroko „na pokaz". Nie próbują stworzyć efektu 3D za wszelką cenę. One po prostu układają scenę tak, że wszystko ma sens. Instrumenty dostają swoje miejsce, mają oddech, nie wchodzą sobie w drogę. W gęstych aranżacjach nie robi się tłoczno – robi się czytelnie.

To jeden z tych przypadków, kiedy zaczynasz słyszeć więcej, ale nie dlatego, że coś zostało podbite. Raczej dlatego, że nic nie jest ściśnięte.

I właśnie w tym tkwi ich siła.

To nie są słuchawki, które próbują wygrać pierwsze wrażenie. To są słuchawki, które wygrywają po czasie. Po kilku utworach zaczynasz łapać się na tym, że trudno wrócić do innych modeli, bo nagle wszystko wydaje się trochę bardziej płaskie, mniej uporządkowane, bardziej „zrobione".

Nie znaczy to jednak, że Pi8 są bez wad.

ANC działa bardzo dobrze – skutecznie odcina od otoczenia i pozwala skupić się na muzyce – ale nie jest absolutnym topem rynku. Jeśli ktoś szuka maksymalnego odcięcia od świata, znajdzie modele, które zrobią to jeszcze lepiej. Tutaj redukcja hałasu jest środkiem do celu, nie główną atrakcją.

Podobnie z baterią. Około 6,5 godziny z włączonym ANC to wynik w pełni wystarczający, ale trudno mówić o przewadze. W tej klasie są konstrukcje, które wytrzymują dłużej.

Są też drobne decyzje, które mogą irytować na co dzień. Sterowanie wymaga kompromisu – jeśli chcesz mieć regulację głośności na słuchawkach, musisz zrezygnować z części innych funkcji. To nie jest duży problem, ale w tej cenie można oczekiwać większej swobody.

Pod względem funkcji Pi8 są wręcz zaskakująco powściągliwością. Nie ma spatial audio, nie ma testów słuchu, nie ma rozbudowanej personalizacji. Jest aplikacja, która robi dokładnie to, co trzeba – i ani trochę więcej. Pięciopasmowy EQ, podstawowe ustawienia, integracja z muzyką.

Dla jednych to będzie brak. Dla innych – oddech od funkcjonalnego przesytu.

Bardzo ciekawym dodatkiem pozostaje etui z funkcją retransmisji. Możesz podłączyć je do źródła bez Bluetooth – choćby systemu rozrywki w samolocie – i dalej słuchać bezprzewodowo. To jedna z tych rzeczy, które na początku wydają się dodatkiem, a potem zaczynają mieć sens częściej, niż się spodziewasz.

Na końcu zostaje cena.

Pi8 są drogie. I nie ma sensu tego rozmywać. W tej półce konkurencja oferuje więcej funkcji, często lepsze ANC albo dłuższy czas pracy. Jeśli patrzysz na tabelkę, łatwo znaleźć bardziej „opłacalne" wybory.

Tylko że Pi8 nie próbują wygrać tabelki.

One skupiają się na tym, co dzieje się po naciśnięciu play.

I robią to na poziomie, który sprawia, że reszta przestaje mieć aż tak duże znaczenie.

eprasa.pl 80e9ffe62a

NUKI KEYPAD 2 NFC

DRZWI OTWIERANE TAK, JAK PŁACISZ TELEFONEM



Nuki Keypad 2 NFC to rodzaj technologii, która ma od razu trafić w nasz codzienny odruch. Trudno nie kupić samej idei: zamiast grzebania w kieszeni za kluczem, przykładasz iPhone'a albo smartwatch do klawiatury przy drzwiach, a zamek reaguje jak terminal płatniczy. Dom nagle zaczyna zachowywać się bardziej jak dobrze skonfigurowana usługa niż zaryglowana twierdza.

Nuki nie wymyśla tu drzwi na nowo. Dokłada po prostu kolejną warstwę wygody do systemu, który i tak miał już sens: kod, odcisk palca, aplikację, automatyzacje. NFC nie zastępuje tych metod, tylko próbuje stać się tą najbardziej naturalną. Tą, o której nie myślisz.

Kiedy wszystko jest ustawione tak, jak trzeba, działa to bardzo dobrze. W trybie smart home, z odpowiednim hubem Matter i ekosystemem Apple Home albo SmartThings, można odblokować drzwi bez wybudzania telefonu. To właśnie ten scenariusz sprzedaje całą ideę. Przykładasz urządzenie i po chwili jesteś w środku. Bez aplikacji, bez szukania przycisków, bez tej małej irytacji, którą zwykle wywołują „sprytne" rozwiązania.

Tyle że Nuki, jak to często bywa w smart home, sprzedaje też marzenie z dopiskiem drobnym drukiem. Bo jeśli nie masz odpowiedniego huba albo działasz poza wspieranym układem Apple/Samsung, wchodzisz w tryb aplikacji *Nuki*. A wtedy telefon trzeba najpierw odblokować, czasem dobrze ustawić, potem poczekać na reakcję. Nadal działa, ale z tego eleganckiego gestu robi się już trochę procedura. I nagle okazuje się, że położenie palca na czytniku bywa zwyczajnie szybsze.

To zresztą najważniejsza rzecz, którą dopowiadają dodatkowe testy: NFC robi dobre pierwsze wrażenie, ale nie zawsze wygrywa z praktyką. Zwłaszcza jeśli czujnik złapie kontakt nie od razu albo trzeba znaleźć właściwy punkt przyłożenia telefonu. To nie jest dramat, bardziej drobna rysa na wizji bezwysiłkowego wejścia do domu. Problem w tym, że przy drzwiach wejściowych nawet drobne rysy szybko robią się irytujące. Nikt nie chce wyglądać pod własnym mieszkaniem jak ktoś, kto pierwszy raz używa karty do domofonu, a tym bardziej z tygodniowymi zakupami z supermarketu lub dzieckiem, które natychmiast musi skorzystać z toalety.

Na szczęście reszta pozostaje po nukiowemu sensowna. Konfiguracja użytkowników szybka, a sam system dostępu nadal ma bardzo praktyczny wymiar. Możesz tworzyć kody tymczasowe, przydzielać dostęp na określony czas, korzystać z odcisku palca i nadal mieć klasyczny klucz jako plan B. To ważne, bo mimo całej tej cyfrowej elegancji mówimy wciąż o drzwiach, a nie o aplikacji do notatek. Tu liczy się nie tylko wygoda, ale też poczucie, że wszystko zadziała wtedy, kiedy trzeba.

Sam keypad jest przy tym raczej dyskretny niż efektowny. Smukły, minimalistyczny, niewielki. Nie krzyczy z framugi „jestem smart", co można uznać za komplement. To niewielka, stonowana klawiatura, która nie próbuje przyciągać uwagi i dobrze odnajduje się zarówno przy nowoczesnych drzwiach, jak i w bardziej klasycznym otoczeniu. Materiały sprawiają wrażenie solidnych, a całość jest na tyle dyskretna, że szybko przestaje się ją zauważać. Na plus wypada też odporność na warunki zewnętrzne. Klasa IP54 i szeroki zakres temperatur pracy oznaczają, że keypad

T3 799 PLN | www.nuki.io

SPECYFIKACJA

ZASILANIE 4x AAA
ODPORNOŚĆ IP54
PAMIĘĆ 35 kluczy NFC, 20 odcisków palców, 200 haseł
WYMIARY 118 x 29 x 21 mm
WAGA 90 g

eprasa.pl 80e9ffe62a



Smukła forma wygląda nowocześnie, ale prawdziwa ocena tego akcesorium zaczyna się dopiero wtedy, gdy wracasz z zakupami i chcesz wejść bez myślenia.





> PRZYSZŁOŚĆ WCIĄŻ LUBI DZIAŁAĆ – POD WARUNKIEM, ŻE MASZ WŁAŚCIWY HUB, WŁAŚCIWY EKOSYSTEM I ODROBINĘ CIERPLIWOŚCI

bez problemu radzi sobie na zewnątrz – niezależnie od tego, czy mamy do czynienia z deszczem, mrozem czy letnim upałem.

Szkoda tylko, że za tym oszczędnym projektem nie poszły pewne praktyczne dodatki. Brak podświetlanych klawiszy i bardziej czytelnego feedbacku może nie brzmi jak wielki problem przy porannej kawie, ale po zmroku albo w pośpiechu robi różnicę. Podobnie jak fakt, że to w gruncie rzeczy wciąż bardzo bliski krewny poprzedniego Keypada 2 – tylko z dopisaną obsługą NFC.

Użytkownicy powinni docenić prosty montaż Nuki Keypad 2 NFC. To jedno z tych urządzeń, które instaluje się właściwie bez wysiłku – bez wiercenia, bez prowadzenia kabli, bez zastanawiania się, czy trzeba będzie coś poprawiać po drodze. Klawiaturę można po prostu przykleić do ściany za pomocą dołączonej taśmy. Całość zajmuje dosłownie kilka minut. Brak okablowania upraszcza sprawę jeszcze bardziej. Keypad działa na czterech bateriach AAA i w praktyce oznacza to tyle, że po montażu można o nim na długo zapomnieć – przynajmniej do momentu, kiedy przyjdzie czas na ich wymianę.

Największy znak zapytania wisi jednak nad tym, czy to akcesorium rzeczywiście jest warte swojej ceny. 800 PLN to poziom, przy którym człowiek zaczyna oczekiwać nie tylko nowej funkcji, ale też wyraźnego skoku jakościowego. Tymczasem tutaj dostajemy przede wszystkim nowy sposób otwierania drzwi. Fajny, nowoczesny i momentami bardzo wygodny, ale jednak nie zawsze bardziej praktyczny niż to, co Nuki oferowało już wcześniej. Tym bardziej że konkurencja nie śpi, a temat cyfrowych kluczy w Portfelach nie jest już dziś świeżym objawieniem, tylko polem, na którym inni zdążyli już dołożyć własne usprawnienia.

I chyba tu leży sedno. Nuki Keypad 2 NFC nie jest produktem złym. Jest produktem zbyt zachowawczym jak na moment, w którym powinien robić większe wrażenie. Pokazuje kierunek, ale nie dominuje rozmowy. Daje wygodę, ale nie zawsze taką, która uzasadnia dopłatę. Jeśli już żyjesz w ekosystemie Nuki, masz kompatybilny zamek i odpowiednie zaplecze smart home, ten dodatek może być bardzo sensowny. Jeśli jednak liczysz na małą rewolucję przy własnych drzwiach, dostajesz raczej dobrze wykonany krok ewolucyjny.

WERDYKT

PLUSY Bardzo wygodny dostęp NFC w odpowiedniej konfiguracji. Szybka instalacja i proste dodawanie użytkowników. Odcisk palca, kody i NFC dają dużą elastyczność. Sensowny dodatek dla osób już siedzących w ekosystemie Nuki.

MINUSY Pełna funkcjonalność zależy od Apple Home lub SmartThings i kompatybilnego huba. NFC nie zawsze okazuje się szybsze od czytnika linii papilarnych. Wysoka cena jak na jedną nową funkcję. Niewielki skok względem poprzedniego modelu.

NASZYM ZDANIEM Nuki nauczyło drzwi nowego gestu, ale jeszcze nie sprawiło, że stary klucz naprawdę zaczął czuć się zbędny.

OCENA **81**

eprasa.pl 80e9ffe62a

XIAOMI REDMI NOTE 15 PRO+ 5G

TELEFON, KTÓRY PRZESTAŁ BYĆ OCZYWISTY

Smartfony często od pierwszych minut jasno komunikują, czym chcą być. Flagowiec próbuje cię uwieść detalem, średnia półka przekonuje rozsądkiem, a budżetówka przynajmniej nie udaje niczego więcej, niż jest. Do tego dochodzi sprofilowanie na fotografię lub gaming. Redmi Note 15 Pro+ stoi gdzieś pomiędzy tymi światami – i wygląda, jakby sam nie był pewien, do którego chce należeć.

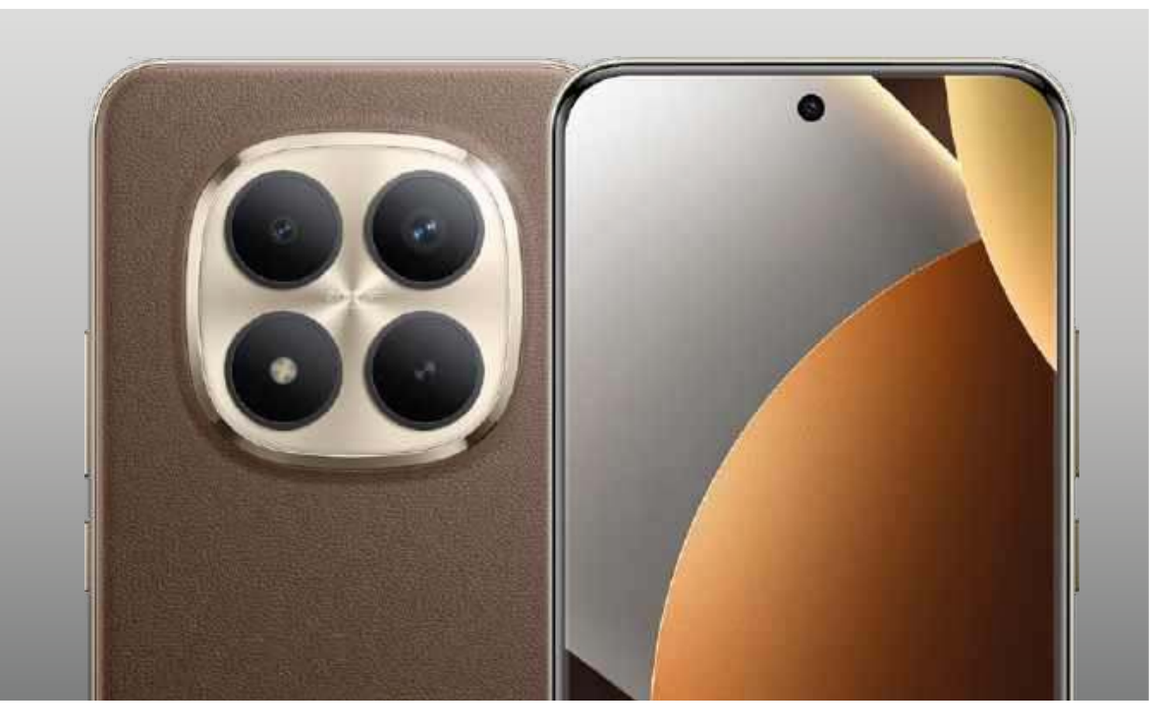
Na papierze wszystko się zgadza. Duży, jasny ekran OLED o przekątnej 6,83 cala z delikatnie zakrzywionymi krawędziami, odświeżanie 120 Hz, bateria, która spokojnie wytrzymuje intensywny dzień pracy, a przy odrobinie dyscypliny także drugi. To jest ten poziom komfortu, do którego Xiaomi przyzwyczaiło przez lata – wyciągasz telefon z kieszeni i po prostu działa. Bez zaskoczeń, bez potknięć, bez momentów, w których musisz się zatrzymać i zastanowić, czy coś „dowiezie".

Redmi Note 15 Pro+ nie próbuje też na siłę wyróżniać się designem. To raczej bezpieczna, dobrze znana forma, w której centralnie umieszczona wyspa aparatów gra pierwsze skrzypce – choć trudno nazwać ją czymś świeżym czy unikalnym. Urządzenie robi dobre pierwsze wrażenie, zwłaszcza dzięki przyjemnemu w dotyku, „skórkowemu" wykończeniu plecków i czterostronnie zakrzywionemu ekranowi z cienkimi ramkami. Dopiero po chwili wychodzi na jaw jego średniopółkowy charakter – przede wszystkim za sprawą plastikowej ramki, która mimo prób imitacji aluminium nie do końca potrafi to ukryć.

Producent postawił na szybszy procesor – zamiast Snapdragona 7s Gen 3 pojawia się nowszy 7s Gen 4. Niestety, bez zmian pozostają standardy pamięci RAM i pamięci wewnętrznej. I przez chwilę to wystarcza. Scrollujesz, oglądasz, słuchasz muzyki, odpisujesz na wiadomości – wszystko płynie. Ten telefon nie stawia oporu, nie próbuje być mądrzejszy od ciebie, nie przeszkadza. Problem pojawia się dopiero wtedy, gdy próbujesz zrobić coś więcej niż tylko „być online". Kilka aplikacji jednocześnie, szybkie przełączanie się między zadaniami, dłuższa sesja z grą – i zaczynasz wyczuwać, że to nie jest sprzęt, który ma zapas.

W praktyce oznacza to drobne momenty, które same w sobie nie są problemem, ale z czasem zaczynają się kumulować. Przechodzisz z aparatu do galerii, potem do przeglądarki i z powrotem – i widzisz krótkie oczekiwanie, lekkie przycięcie animacji, coś, co nie zatrzymuje doświadczenia, ale też nie pozwala zapomnieć, że to wszystko działa trochę na granicy komfortu. To nie jest wolny telefon. To telefon, który po prostu nie lubi być przyciskany.

Podobnie jest z aparatem. 200 megapikseli brzmi jak obietnica, ale w praktyce liczy się głównie jeden obiektyw – ten podstawowy. W dobrym świetle potrafi naprawdę zaskoczyć. Zdjęcia są szczegółowe, kolory naturalne, bez tej przesadzonej saturacji, która jeszcze kilka lat temu była znakiem rozpoznawczym Xiaomi. Zakres dynamiczny daje radę, nawet w trudniejszych scenach, gdzie światło i cień walczą o uwagę.



T3 Od 1 899 PLN | www.mi.com

SPECYFIKACJA

EKRAN 6,83" 2772x1280 px AMOLED

CPU Qualcomm Snapdragon 7s Gen4

RAM od 8 GB

ROM od 256 GB

WYMIARY 8,47 x 78,3 x 163,3 mm

WAGA 208 g

eprasa.pl 80e9ffe62a



> REDMI NOTE 15 PRO+ ROBI WSZYSTKO. I WŁAŚNIE DLATEGO ZACZYNA MIEĆ PROBLEM

Problem zaczyna się wtedy, gdy warunki przestają być idealne. Wieczorem widać, jak algorytmy zaczynają pracować ciężej, a obraz traci lekkość. Detale robią się bardziej miękkie, kontrast siada, a całość wygląda poprawnie, ale już bez tego „czegoś", co sprawia, że chcesz zatrzymać się na chwilę i zrobić jeszcze jedno zdjęcie. To nie jest aparat, który zawodzi. To aparat, który rzadko daje powód, żeby się nim zachwycić.

Zoom tylko to podkreśla. Do pewnego momentu da się go używać bez bólu, ale wystarczy wyjść poza bezpieczny zakres i nagle wszystko zaczyna się rozpadać. Detale znikają, ostrość ucieka, a zdjęcie wygląda bardziej jak przybliżenie niż fotografia. Brak teleobiektywu nie jest problemem na papierze. W codziennym użyciu zaczyna nim być bardzo szybko.

Największy dysonans pojawia się jednak tam, gdzie technologia przestaje być niewidzialna. HyperOS. System, który próbuje być bardziej efektowny niż funkcjonalny i bardziej „wszystkim" niż czymkolwiek konkretnym. Z jednej strony masz znajome rozwiązania, z drugiej – wrażenie, że ktoś cały czas coś dokładał, zmieniał, przesuwał.

To są drobiazgi – powiadomienie, które ginie w natłoku innych komunikatów, reklama pojawiająca się tam, gdzie się jej nie spodziewasz, preinstalowana aplikacja, którą odruchowo omijasz. Każdy z osobna nie jest problemem. Razem budują wrażenie, że telefon cały czas próbuje coś jeszcze sprzedać, zamiast po prostu działać. I to właśnie tutaj najbardziej czuć rozdźwięk między tym, czym ten sprzęt chce być, a tym, czym faktycznie jest.

Na tym tle bateria wypada wręcz kojąco. To jeden z tych elementów, o których przestajesz myśleć. Dzień intensywnego używania nie robi na nim wrażenia, a przy spokojniejszym tempie bez problemu wchodzisz w drugi dzień. To nie jest spektakularne doświadczenie. To po prostu święty spokój. Szkoda tylko, że szybkie ładowanie umieszczone w specyfikacji nie przekłada się w pełni na praktykę bez dedykowanej ładowarki, której w zestawie nie ma. Tak samo jak bezprzewodowego ładowania.

I właśnie w takich momentach zaczynasz widzieć szerszy obraz. Redmi Note 15 Pro+ nie jest złym telefonem. Jest wygodny, przewidywalny i w wielu sytuacjach po prostu bezproblemowy. Tylko że w 2026 roku to już nie wystarcza. Bo kiedy wszystko działa dobrze, zaczynasz szukać czegoś więcej – charakteru, przewagi, powodu, żeby wybrać właśnie ten model. I choć nadal robi wiele tak, jak powinien, to za często zostawia cię z myślą, że to trochę za mało.

Ekran świeci jasno i wyraźnie, ale nie znajdziesz na nim drobnych detali czy świetnego kontrastu.

WERDYKT

PLUSY Bardzo dobry, jasny ekran. Świetna bateria i stabilna praca przez cały dzień. Płynność w codziennym użytkowaniu.

MINUSY System z reklamami i zbędnymi aplikacjami. Słabszy od konkurencji w segmencie. Słaby zoom i brak teleobiektywu. Ogólna przeciętność.

NASZYM ZDANIEM Poprawny telefon w złym momencie – kiedy „wystarczająco" przestaje być wystarczające.

OCENA **69**

eprasa.pl 80e9ffe62a

THULE CHASM 70L X APA SHERPA

BEŻ, KTÓRY WIDZIAŁ HIMALAJE

T3 769 PLN | www.thule.com

Thule Chasm 70L w wersji gentle beige z kolekcji Apa Sherpa to nie jest torba do pozowania z kawą na city breaku w Mediolanie. To raczej ta, którą bez cienia wahania wrzucisz do bagażnika przed wyjazdem w Tatry, upchniesz w boxie dachowym obok butów trekkingowych i śpiwora, a po tanim locie postawisz na mokrym asfalcie gdzieś na końcu świata. Ma 70 litrów pojemności i waży 1,75 kg, ale od pierwszego kontaktu czuć, że jej ambicją nie jest wyglądać – tylko wytrzymać.

70 litrów pojemności w praktyce oznacza jedno – pakujesz się na kilka dni bez kalkulatora w ręku. Wymiary 69 x 40 x 31 cm pozwalają sensownie wykorzystać przestrzeń, a szerokie, niemal teatralne otwarcie sprawia, że nie nurkujesz w torbie jak archeolog w ruinach. Widzisz wszystko od razu. Siatkowe kieszenie wewnątrz pomagają ogarnąć drobiazgi, a duża kieszeń na zamek pozwala szybko wyciągnąć to, co zawsze „gdzieś tu było".

Największą zaletą Thule Chasm jest jednak jej bezpretensjonalna funkcjonalność. To torba typu 2 w 1 – w kilka chwil zmieniasz ją w plecak, wyciągając chowane pasy naramienne. Jeśli trzeba przejść z parkingu pod schronisko, nie niesiesz 1,75 kg pustej torby jak walizki z PRL-u, tylko zarzucasz ją na plecy i idziesz dalej. Zewnętrzne pasy kompresyjne stabilizują zawartość, więc nic nie opada na dno, kiedy nosisz ją pionowo.

Materiał robi robotę. Poliester 900D w 100% z recyklingu, do tego wodoodporna powłoka bez PFC – brzmi technicznie, ale w praktyce chodzi o to, że deszcz nie jest problemem, a przetarcia nie pojawiają się po pierwszym sezonie. Spód jest wyścielany, więc możesz ją postawić na mokrej ziemi bez obawy o zamoczenie zawartości. Zamki można zabezpieczyć kłódką, co w podróży zawsze daje choćby minimalny spokój ducha.

W tej konkretnej wersji dochodzi coś jeszcze. To edycja limitowana stworzona we współpracy z Fundacją Apa Sherpa. Apa Sherpa to jeden z najwybitniejszych himalaistów w historii, człowiek, który Everest zna lepiej niż niektórzy własne osiedle. Jego fundacja wspiera edukację w Nepalu i odbudowę szkoły w Thame po niszczycielskich powodziach. 20% zysków ze sprzedaży tej wersji torby trafia właśnie tam. I to nie jest marketingowy przypis drobnym drukiem, tylko realne wsparcie.

Kolor gentle beige z subtelnym, chłodnym akcentem niebieskiego jest inspirowany Himalajami, ale na szczęście nie krzyczy „outdoor!". To spokojny, elegancki odcień, który pasuje zarówno do technicznej kurtki, jak i do zwykłego, wełnianego płaszcza.

SPECYFIKACJA

MATERIAŁ poliester 900D z recyklingu
POJEMNOŚĆ 70 l
WYMIARY 69 x 40 x 31 cm
WAGA 1,75 kg

W świecie czarnych i neonowych toreb ten beż jest jak cisza po burzy – nie narzuca się, ale zostaje w głowie.

Czy to torba dla każdego? Nie. Jeśli latasz wyłącznie z bagażem podręcznym i liczysz każdy centymetr, 70 litrów może być przesadą. Na takie okazje przydadzą się mniejsze warianty torby (dostępne są od 30 do nawet 130 l). Jeśli jednak twoje podróże zaczynają się tam, gdzie kończy się asfalt, albo po prostu lubisz mieć zapas miejsca „na wszelki wypadek", Thule Chasm 70L spełnia swoje zadanie bez wielkich gestów.

To sprzęt, który robi dokładnie to, co powinien – chroni zawartość, znosi trudy drogi i nie zawodzi. A przy okazji niesie ze sobą coś więcej niż tylko ubrania na weekend.



WERDYKT

PLUSY Solidna, odporna na warunki konstrukcja z materiałów z recyklingu. Pojemne 70 l i bardzo wygodne, szerokie otwarcie. Funkcja plecaka z chowanymi pasami. Realne wsparcie Fundacji Apa Sherpa.

MINUSY 1,75 kg to nie jest ultralight.

NASZYM ZDANIEM Solidna jak skała i uczciwa w intencjach – torba, która zniesie więcej niż weekend.

OCENA **89**

eprasa.pl 80e9ffe62a

KLIPSCH PROMEDIA LUMINA

ŚWIATŁO JEST, FUNDAMENTU BRAKUJE

T3 1499 PLN | www.klipsch.pl

Choć zdjęcia nie oddają tego tak dobrze jak rzeczywistość, Klipsch ProMedia Lumina należy do kategorii sprzętów, które od pierwszego kontaktu próbują kupić cię wyglądem. Drewno na obudowie satelitów, subtelne RGB odbijające się od ściany, kompaktowy subwoofer, który nie dominuje przestrzeni pod biurkiem – wszystko tu mówi: „jestem nowoczesny, ale z klasą". I przez chwilę faktycznie w to wierzysz.

Zwłaszcza że to zestaw, który dobrze wpisuje się w codzienność. Nie zajmuje pół biurka, nie wymaga specjalnego ustawiania, a lekkie odchylenie głośników sprawia, że dźwięk trafia tam, gdzie powinien. Do tego sensowny zestaw wejść – USB-C, klasyczne 3,5 mm, Bluetooth – więc możesz przełączać się między laptopem, telefonem i wszystkim tym, co masz pod ręką, bez większego kombinowania.

Problem zaczyna się w momencie, w którym przestajesz patrzeć, a zaczynasz słuchać.

Bo to jest system 2.1. A „.1" sugeruje coś bardzo konkretnego – fundament. Puls. Ten moment, kiedy stopa perkusji albo linia basu robią fizycznie „coś" z powietrzem. I właśnie tego tutaj brakuje. Subwoofer jest, świeci się, zajmuje miejsce, ale kiedy włączasz coś w rodzaju *bad guy* Billie Eilish albo *Angel* Massive Attack, szybko orientujesz się, że dół pasma jest... umowny. Niby obecny, ale jakby ktoś ściszył go o jeden poziom za bardzo i zapomniał wrócić.

To nie jest tylko kwestia „mało basu". Bardziej chodzi o to, że bas nie spina całości. Środek pasma jest wyraźny, góra potrafi być nawet przyjemnie jasna, ale dół nie łączy tego w jedną historię. Efekt jest taki, że muzyka brzmi trochę jak dobrze nagrany podcast z tłem muzycznym, zamiast pełnoprawnego utworu.

Przy spokojniejszych materiałach jest poprawnie, momentami nawet przyjemnie. Głos jest czytelny, detale są na miejscu, nic się nie zlewa. Ale kiedy tylko chcesz czegoś więcej – elektroniki, hip-hopu, czegokolwiek opartego na rytmie – zaczyna brakować tej jednej, kluczowej warstwy.

I to trochę psuje całą koncepcję.

Nie pomaga też kilka decyzji projektowych, które wyglądają dobrze na papierze, a w praktyce irytują. Grube, firmowe kable między subwooferem a satelitami są mało elastyczne i przypominają czasy, kiedy VGA było standardem, a nie reliktem. Regulacja subwoofera na tylnej ściance jest cyfrowa i pozbawiona punktu odniesienia, więc kręcisz i trochę zgadujesz. Przycisk zmiany źródła wymaga tyle siły, że głośnik zaczyna uciekać po biurku. To są drobiazgi, ale zbierają się w coś, co trudno zignorować.

A potem dochodzi jeszcze Bluetooth – tylko SBC. W 2026 roku to już trochę jak oglądanie filmu w 720p, kiedy masz obok ekran 4K. Działa, ale czujesz, że coś jest nie tak.

Najciekawsze jest to, że ProMedia Lumina potrafią grać głośno. Naprawdę głośno.



eprasa.pl 80e9ffe62a

SPECYFIKACJA

WEJŚCIA AUX, Bluetooth 5.3, USB-C

MAKSYMALNY SPL 98 dB

WYMIARY 248 x 165 x 102 mm (satelita), 356 x 153 x 354 mm (subwoofer)

Tylko że to trochę jak samochód, który ma dużo koni mechanicznych, ale brakuje mu momentu obrotowego – jedziesz szybko, ale bez tej przyjemnej, fizycznej reakcji.

I wtedy zaczynasz się zastanawiać, dla kogo właściwie jest ten zestaw. Bo jako kompaktowe głośniki do biura – są sensowne. Jako system 2.1 do muzyki – już znacznie mniej. Zwłaszcza w tej cenie, gdzie konkurencja potrafi zaoferować bardziej spójne brzmienie, nawet bez subwoofera.

ProMedia Lumina to sprzęt, który wygląda lepiej, niż brzmi. A w audio to zawsze jest trochę problem.

WERDYKT

PLUSY Czytelna średnica i przyjemnie jasna góra. Kompaktowy format. Sensowny zestaw wejść. Estetyczne wykończenie i subtelne RGB.

MINUSY Słaby i niespójny bas. Tylko kodek SBC w Bluetooth. Grube, firmowe okablowanie. Niewygodne sterowanie i regulacja subwoofera.

NASZYM ZDANIEM To system, który wygląda jak upgrade, a brzmi jak kompromis.

OCENA **54**

TOYOTA COROLLA CROSS GR SPORT

SPORT W ROZSĄDNEJ DAWCE



Istnieją dwa rodzaje samochodów z logo GR. Pierwszy to te, które powstają w Gazoo Racing – jak GR Yaris czy GR Corolla – gdzie sport jest fundamentem całej konstrukcji, a kierowca od pierwszych metrów wie, że to nie jest zwykła Toyota w czerwonych skarpetkach. Drugi to modele z dopiskiem „GR Sport". I właśnie do tej drugiej kategorii należy Corolla Cross w tej wersji. To rozróżnienie jest ważne, bo ustawia oczekiwania. Jeśli ktoś liczy tu na małego, wściekłego crossovera, który będzie terroryzował lewy pas i łamał prawa fizyki na rondzie pod centrum handlowym, lepiej od razu ostudzić emocje.

Pod maską nie dzieje się żadna rewolucja. Pracuje tu ten sam, 2-litrowy układ hybrydowy, który jest dostępny w zwykłej Corolli Cross – benzynowy czterocylindrowiec wspierany przez napęd elektryczny, z mocą systemową 180 KM i przekładnią e-CVT. Toyota nie dorzuciła tu magicznego przycisku „fun", nie wycisnęła dodatkowych koni i nie zrobiła niczego, co zmieniłoby ten samochód w prostoliniowego sprintera. I dobrze, bo Corolla Cross nigdy nie była autem od takich popisów. To nie ten repertuar, nie ta scena i nie ten typ publiczności.

A jednak trudno nazwać ją wolną. W codziennej jeździe ten napęd robi dokładnie to, czego większość ludzi realnie potrzebuje. Rusza płynnie, chętnie korzysta z silnika elektrycznego przy niskich prędkościach, dobrze odnajduje się w mieście i sprawia wrażenie auta, które nie wymaga od kierowcy żadnego okresu próbnego. Wsiadasz, jedziesz i po pięciu minutach wszystko jest oczywiste. I jest to jedna z największych zalet Corolli Cross jako modelu.

W mieście ten układ potrafi być naprawdę oszczędny. Średnie spalanie w okolicach 4,5–5 l/100 km nie jest tu żadnym aktem wiary ani wynikiem osiągniętym po tygodniu toczenia się z górki. To po prostu realny poziom, który Toyota od lat dowozi w swoich hybrydach. Na spokojnej trasie też jest dobrze, choć jak w wielu tego typu konstrukcjach, przy mocniejszym wciśnięciu gazu odzywa się znajomy efekt CVT – silnik wchodzi na obroty szybciej niż rośnie prędkość, a uszy dostają sygnał, że gdzieś pod maską ktoś właśnie bardzo się stara. Corolla Cross nie jest pod tym względem klasowym wzorem wyciszenia i finezji, ale nadrabia przewidywalnością. To auto nie zaskakuje, nie męczy, nie kombinuje. Robi swoje.

W zwykłej wersji Corolla Cross jest jednym z tych samochodów, o których trudno opowiadać z wypiekami na twarzy, a jeszcze trudniej je krytykować. Jest wygodna, prosta, sensownie zaprojektowana i bardzo dobrze wpisuje się w życie ludzi, którzy po prostu chcą mieć sprawnego towarzysza codzienności. To taki środek katalogu Toyoty, ale w dobrym znaczeniu – model dla tych, którzy chcą czegoś większego niż kompakt, ale jeszcze nie potrzebują pełnoprawnego, rodzinnego SUV-a.

I właśnie dlatego wersja GR Sport ma sens. Nie dlatego, że zmienia wszystko, tylko dlatego, że poprawia ten samochód dokładnie tam, gdzie można było poczuć pewien niedosyt. Zawieszenie jest tutaj obniżone i usztywnione, konstrukcja nadwozia dodatkowo wzmocniona, a całość stoi na 19-calowych felgach z oponami Yokohama Advan

T3 Cena modelu testowego | 188 900 PLN

SPECYFIKACJA

SILNIK 2.0 Hybrid

MOC 180 KM

PRĘDKOŚĆ MAKSYMALNA
180 km/h

0-100 KM/H
7,55 sekundy

ZUŻYCIE W CYKLU MIESZANYM (WLTP)
5,5 l/100 km

eprasa.pl 80e9ffe62a





Fleva. Toyota poprawiła też układ kierowniczy i dorzuciła tryb Sport, który wyostrza reakcje napędu. To nie są zmiany z gatunku „papier przyjmie wszystko". Na drodze naprawdę da się je poczuć.

Największa różnica wychodzi poza miastem. Tam, gdzie zwykła Corolla Cross jest po prostu poprawna i lekko korporacyjna w obyciu, GR Sport robi się bardziej skupiona. Lepiej reaguje na skręt kierownicy, pewniej trzyma tor jazdy i daje kierowcy odrobinę więcej zaufania, kiedy droga zaczyna się zwijać w łuki. Nie chodzi o ekscytację na poziomie sportowego hatchbacka, bo to nadal crossover z wysoko położonym środkiem ciężkości, ale o wrażenie, że auto jest bardziej zwarte, lepiej spięte i mniej obojętne na to, co robisz za kierownicą. W świecie kompaktowych SUV-ów to już naprawdę coś.

Ważną rolę gra tu także dostępny w konfiguracji napęd AWD. I to nie klasyczne mechaniczne 4x4, tylko układ E-Four, dobrze znany z innych hybryd Toyoty. Z przodu pracuje silnik spalinowy z elektrycznym, a z tyłu znajduje się dodatkowy motor obsługujący tylną oś. W praktyce auto nadal prowadzi się głównie jak przednionapędowy crossover, ale kiedy trzeba – na mokrym, śliskim albo po prostu przy bardziej energicznym wyjściu z zakrętu – tylna oś potrafi szybko pomóc. Ważniejsze jest jednak coś jeszcze: wersje AWD korzystają z bardziej zaawansowanego tylnego zawieszenia niż odmiany FWD.

Wizualnie to zdecydowanie najlepsza odsłona Corolli Cross. Standardowa wersja bywa uczciwa do bólu – wygląda trochę jak samochód narysowany przez dział „niech nikogo nie urazi". GR Sport dodaje jej trochę pewności siebie. Jest ostrzejszy przedni zderzak, bardziej agresywny grill, czarne detale, czerwone zaciski hamulców, ciemniejsze akcenty i ogólnie więcej wizualnego napięcia. To nadal nie jest projekt, który zatrzyma ruch w centrum miasta, ale po raz pierwszy Corolla Cross przestaje wyglądać wyłącznie jak rozsądny wybór księgowego z dobrym snem. W tej wersji jest w niej coś z auta, które ktoś wybrał nie tylko głową.

Kabina pozostaje jednak wierna filozofii całego modelu. To wnętrze proste, logiczne, bezpretensjonalne i pozbawione tej cyfrowej gorączki, która dziś często udaje nowoczesność. Ergonomia jest bardzo dobra, multimedia są czytelne, fizyczne sterowanie tam, gdzie trzeba, nadal istnieje i działa. To nie jest kokpit, który robi „wow", ale po tygodniu okazuje się jednym z tych, z którymi po prostu dobrze się żyje.

Nie znaczy to jednak, że wszystko jest idealne. Materiały bywają dość przeciętne jak na cenę, część plastików nie próbuje nawet udawać premium, a niektóre elementy wyposażenia w GR Sporcie znikają względem wersji Executive. GR Sport chce być bardziej efektowny, ale momentami płaci za ten wizerunek brakiem wyposażenia, które w codziennym użytkowaniu bywa po prostu bardziej przydatne niż czerwony zacisk.

Same sportowe fotele też są trochę jak trailer filmu, który obiecuje więcej, niż potem dostajesz w kinie. Wyglądają dobrze, mają odpowiednią tapicerkę i lepszy klimat, ale sam profil nie różni się dramatycznie od standardowych siedzeń. Podobnie z hamulcami – czerwony kolor działa na wyobraźnię, tylko że pod spodem nie kryje się żadna mechaniczna rewolucja. To bardziej wizualne mrugnięcie okiem niż realna deklaracja sportowych ambicji. I uczciwie mówiąc, nie mam z tym większego problemu, dopóki samochód nie próbuje sprzedawać tego jako czegoś więcej. Problem pojawia się dopiero wtedy, gdy ktoś sam dopisze sobie do tego historię o małym GR SUV-ie.

Corolla Cross ma też swoje znane ograniczenia praktyczne. Z przodu jest wygodnie, pozycja za kierownicą jest naturalna, widoczność dobra, a całość przyjazna od pierwszych kilometrów. Z tyłu robi się jednak ciaśniej. Dwie osoby usiądą bez problemu, ale dłuższa podróż w komplecie dorosłych nie będzie szczytem luksusu. Bagażnik też nie wygrywa segmentu, a w wersji AWD dodatkowo kurczy się do około 380–384 litrów. To wystarczy na codzienność, weekendowe zakupy, walizki czy wózek, ale nie ma tu tej swobody, jaką daje większy RAV4. Składanie tylnej kanapy również nie tworzy idealnie płaskiej podłogi, więc jeśli ktoś myśli bardziej o wakacyjnej logistyce niż o wyglądzie na parkingu, warto o tym pamiętać.

I tu dochodzimy do sedna. Corolla Cross GR Sport nie jest najlepszą odmianą Corolli Cross dla każdego. Jeśli priorytetem są wyposażenie, maksimum komfortu albo najkorzystniejszy stosunek ceny do tego, co dostajesz, są lepsze warianty. GR Sport nie wygrywa excela. I paradoksalnie właśnie to czyni go ciekawszym.

Bo to wersja dla tych, którzy chcą w swoim rozsądku odrobinę emocji. Nie wielkich. Nie teatralnych. Takich akurat. Dla kogoś, kto nadal chce oszczędnej hybrydy, sprawdzonej techniki, taniego serwisu, łatwej obsługi i spokojnej eksploatacji, ale nie ma ochoty patrzeć codziennie na auto, które wygląda i jeździ jak obowiązek. GR Sport nie rozwala systemu. On po prostu nadaje mu trochę lepszy rytm.

WERDYKT

PLUSY Bardzo oszczędny układ hybrydowy. Znacznie lepsze prowadzenie niż w zwykłej Corolli Cross. Atrakcyjniejszy wygląd wersji GR Sport.

MINUSY Brak dodatkowej mocy względem standardowej wersji. Mniejszy bagażnik w wersji AWD. Sportowe elementy to głównie stylistyka.

NASZYM ZDANIEM To nie jest mały GR Yaris na szczudłach – raczej Corolla Cross, która po prostu nauczyła się trochę lepiej pokonywać zakręty.

OCENA **86**

eprasa.pl 80e9ffe62a

JEEP AVENGER
4XE HYBRID THE NORTH FACE EDITION

MODOWY GADŻET CZY MAŁY JEEP Z CHARAKTEREM?

Gdy Jeep pokazał Avengera po raz pierwszy, można było odnieść wrażenie, że marka odwróciła się na chwilę od własnego lustra. Mały SUV, miejski format, napęd na przód, do tego wersja elektryczna – wszystko to miało sens biznesowy, ale nie do końca pasowało do wyobrażenia o aucie z siedmioma szczelinami w grillu. Avenger był zgrabny, sympatyczny i całkiem stylowy, tylko że bardziej nadawał się do walki z krawężnikiem pod kawiarnią niż z czymkolwiek, co rzeczywiście pachnie błotem.

Wersja 4xe porządkuje ten dysonans. Nagle okazuje się, że najmniejszy Jeep w gamie nie musi już tylko wyglądać jak Jeep. Może też od czasu do czasu zachować się jak Jeep. The North Face Edition robi to jeszcze bardziej ostentacyjnie, bo oprócz technicznego pakietu dorzuca całą opowieść o outdoorze, trekkingu i weekendzie, który zaczyna się tam, gdzie kończy się zasięg miejskiej cierpliwości. Pytanie brzmi: czy to tylko dobrze sprzedany lifestyle, czy jednak coś więcej?

Na szczęście, wbrew pozorom, coś więcej.

Pod spodem pracuje 1,2-litrowy, trzycylindrowy silnik benzynowy wspierany przez dwa silniki elektryczne. Łącznie daje to około 145 KM, napęd na cztery koła i sprint do 100 km/h w 9,5 sekundy. Nie brzmi to jak przepis na ekscytację, ale też nie o nią tu chodzi. Avenger 4xe nie próbuje być małym hot hatchem na szczudłach. On chce być sprytnym, zwartym crossoverem, który potrafi więcej niż większość miejskich SUV-ów, a przy tym nie zamienia codzienności w serię kompromisów.

I właśnie w codzienności wypada zaskakująco dobrze. To auto jest lekkie w prowadzeniu, zwarte w ruchach i przyjemnie zwinne. W mieście czuje się naturalnie, nie męczy gabarytem, nie wymaga planowania każdego manewru jak partii szachów, a przy spokojnej jeździe potrafi korzystać z elektrycznego wsparcia w sposób, który naprawdę ma sens. Na papierze zużycie paliwa na poziomie 5,4 l/100 km w realnym świecie oscyluje w granicach 6-7 litrów. Jak na małego, podniesionego crossovera z napędem 4x4 – bardzo uczciwie.



T3 Cena modelu testowego | 173 200 PLN

Nie wszystko jednak działa z idealną płynnością. Układ hybrydowy potrafi być momentami szarpany, szczególnie gdy przechodzi między napędem elektrycznym a benzynowym. Zdarza się, że auto rusza ochoczo na prądzie, po czym silnik spalinowy dołącza z wyczuwalnym, trochę zbyt nerwowym akcentem. To nie jest dramat, ale też nie poziom wyrafinowania, którego nauczyły nas najlepsze hybrydy. Avenger 4xe bywa więc bardziej „sprytny" niż „aksamitny".

Za to na gorszej nawierzchni zaczyna naprawdę błyszczeć. I nie chodzi tylko o to, że ma tryby Snow, Mud i Sand, większy prześwit oraz opony M+S. Chodzi o to, że ten samochód rzeczywiście potrafi wykorzystać swoje dodatki. Przy prędkościach do około 30 km/h rozdział momentu między osiami jest bardzo sensowny, a tylny silnik elektryczny robi dokładnie to, czego oczekujesz – pomaga tam, gdzie przednia oś zaczyna już kombinować. Do tego dochodzi 210 mm prześwitu, zdolność brodzenia do 400 mm i kąty terenowe, które w tej

SPECYFIKACJA

SILNIK
1.2 Hybrid 48V

MOC 145 KM

PRĘDKOŚĆ MAKSYMALNA
194 km/h

0-100 KM/H
9,5 sekundy

ZUŻYCIE W CYKLU MIESZANYM (WLTP)
5,4 l/100 km

eprasa.pl 80e9ffe62a





Wnętrze The North Face Edition balansuje między gadżetem a pomysłem – i zaskakująco często ląduje po tej właściwej stronie.

Żółte akcenty i topograficzne motywy wyglądają efektownie, ale w Avengerze 4xe ważniejsze jest to, że za stylizacją stoi realny napęd na cztery koła.

WERDYKT

PLUSY Rzeczywisty napęd 4x4. Udany kompromis między miejską zwinnością a terenowym luzem. Charakterystyczny design i wnętrze z własnym klimatem.

MINUSY Hybryda nie zawsze pracuje z odpowiednią płynnością. Ciasno z tyłu i przeciętny bagażnik. Wersja The North Face jest po prostu droga.

NASZYM ZDANIEM To mały Jeep dla ludzi, którzy lubią wyglądać jakby jechali na koniec świata, ale najciekawsze jest to, że on naprawdę potrafi dojechać dalej niż większość modnych crossoverów.

OCENA **78**

klasie nie są tylko marketingowym ozdobnikiem. Oczywiście, nie zamienia to Avengera we Wranglera w rozmiarze S. Ale jeśli trzeba przejechać błotnistą drogę do domku, szutrowy zjazd, mokrą łąkę czy leśny odcinek, którego właściciel przednionapędowego crossovera wolałby nie oglądać – Jeep daje radę.

I robi to bez kary w postaci fatalnego zachowania na asfalcie. Ba, dzięki zmienionemu zawieszeniu z tyłu i wielowahaczowej konstrukcji 4xe potrafi być nawet nieco bardziej dojrzały w tłumieniu nierówności niż zwykły Avenger. Nie jest sportowy, układ kierowniczy nie zasypuje kierowcy informacjami, ale całość ma w sobie przyjemną lekkość i spójność. To jedno z tych aut, które nie krzyczy „patrz, jak dobrze skręcam", tylko po prostu nie irytuje. A to w codziennym użytkowaniu bywa cenniejsze niż entuzjastyczne wykresy przeciążeń bocznych.

The North Face Edition dokłada do tego cały spektakl wizualny. Żółte akcenty, logotypy, topograficzne wzory, specjalne detale na masce i grillu, a we wnętrzu motywy inspirowane sprzętem outdoorowym. Są nawet elastyczne pasy na oparciach foteli, które wyglądają jak wyjęte z plecaka trekkingowego. To wszystko balansuje na granicy pomiędzy „świetny pomysł" a „trochę za dużo", ale trzeba Jeepowi oddać jedno – nie zrobił tego byle jak. To nie jest tania naklejka i trzy hafty. Ta wersja ma własny klimat, własną tożsamość i nawet jeśli momentami ociera się o estetykę „ambasadora marki bez kontraktu", to przynajmniej jest konsekwentna.

W kabinie jest zresztą całkiem przyjemnie. Fotele wyglądają dobrze, materiały są bardziej interesujące niż w wielu kuzynach ze stajni Stellantisa, a fizyczne przyciski do klimatyzacji pozostają jednym z tych drobnych cudów współczesnej motoryzacji, które należy celebrować, póki jeszcze istnieją. System multimedialny 10,25 cala jest poprawny, wspiera bezprzewodowe Apple CarPlay i Android Auto, ale sam z siebie nie zachwyca intuicyjnością. Da się z nim żyć, choć raczej nie będzie to powód, dla którego ktokolwiek wróci do domu i powie: „musisz zobaczyć to menu".

Większym problemem jest przestrzeń. Avenger pozostaje małym autem i nie próbuje nawet udawać czegoś większego. Z przodu jest dobrze, z tyłu już znacznie mniej hojnie. Dzieci przeżyją, dorośli też, ale bez entuzjazmu. Bagażnik w 4xe ma około 325 litrów, więc na weekend wystarczy, na większe rodzinne ambicje – już średnio. To samochód raczej dla singla, pary albo małej rodziny, która chce czegoś stylowego i sprawnego, ale jeszcze nie potrzebuje przewozić pół mieszkania oraz rowerka biegowego, który z jakiegoś powodu zajmuje tyle miejsca, co pralka.

Najtrudniejsze pytanie dotyczy ceny. The North Face Edition jest wyraźnie droższa od wersji Overland – różnica to ponad 15 tysięcy złotych. I tu zaczyna się klasyczna rozmowa o tym, ile warte są emocje, design i limitowana seria. Bo mechanicznie to wciąż ten sam samochód. Kupując tę wersję, płacisz za styl, historię, detale i za to przyjemne poczucie, że jeździsz czymś bardziej charakterystycznym niż kolejny bezimienny crossover w odcieniu smutnego grafitu.

Czy warto? Jeśli patrzeć wyłącznie kalkulatorem – pewnie nie do końca. Jeśli jednak samochód ma być także przedmiotem, który coś mówi o właścicielu i który daje odrobinę frajdy jeszcze zanim wciśniesz start – wtedy odpowiedź robi się dużo bardziej skomplikowana. A może właśnie prostsza.

Bo Jeep Avenger 4xe The North Face Edition jest trochę jak dobre buty trekkingowe kupione przez mieszczucha. Można się z tego śmiać, dopóki nie okaże się, że jednak naprawdę poszedł w góry. I wrócił zadowolony.

eprasa.pl 80e9ffe62a

TOYOTA RAV4 PHEV AWD-I

„NIE WIERZCIE ELEKTRYKOM”



Gdy Big Cyc wydawał w 1991 roku album *Nie wierzcie elektrykom*, nikt nie przypuszczał, że trzy dekady później hasło to będzie można odczytywać dosłownie. Samochody elektryczne mają dziś swoich wyznawców i swoich sceptyków, a internet pełen jest dyskusji przypominających mecz derbowy. Toyota RAV4 PHEV wjeżdża w sam środek tej kłótni i proponuje kompromis, który naprawdę działa.

Nowa generacja RAV4, dostępna już wyłącznie jako hybryda lub plug-in hybrid, nie próbuje zmieniać tej filozofii. Toyota doskonale wie, że ma w rękach jeden z najważniejszych modeli na świecie. W niektórych rocznikach RAV4 sprzedaje się globalnie lepiej niż jakikolwiek inny samochód osobowy. To trochę jak z iPhonem – nawet jeśli nie jest najbardziej ekscytującym sprzętem w danym roku, skala jego znaczenia sprawia, że każdy ruch producenta ma wagę.

Dlatego zamiast robić rewolucję, Toyota postawiła na bardzo świadomą ewolucję. Nowa generacja wciąż korzysta z dobrze znanej architektury poprzednika, ale została wzmocniona, poprawiono sztywność nadwozia, zmodyfikowano zawieszenie i – co najważniejsze – rozwinięto układy napędowe. A skoro już o nich mowa, to wersja plug-in hybrid jest dziś zdecydowanie najciekawszą odsłoną całej gamy.

Pod maską pracuje znany 2,5-litrowy silnik benzynowy w cyklu Atkinsona, wspierany przez zestaw trzech silników elektrycznych i baterię o pojemności 22,7 kWh. Łączna moc systemowa w testowanym wariancie 4x4 wynosi 309 KM (272 KM z napędem na przednie koła). Jeszcze kilka lat temu byłby to wynik zarezerwowany dla sportowych sedanów. Dziś trafia do rodzinnego SUV-a, który równie dobrze może wozić rowery na dachu, co dzieci na naukę gry na pianinie.

T3 Cena modelu testowego | 259 400 PLN

Efekt jest zaskakująco przyjemny. RAV4 PHEV w wariancie 4x4 potrafi przyspieszyć do setki w 5,8 sekundy, co w świecie kompaktowych SUV-ów oznacza naprawdę żwawy start spod świateł. Nie jest to jednak samochód, który próbuje udawać sportowca. Przyspieszenie jest raczej spokojne i bezwysiłkowe – jakby ktoś przesunął suwak głośności o kilka poziomów w górę, zamiast zmieniać cały utwór.

Duża w tym zasługa elektrycznej części napędu. Silniki elektryczne dostarczają moment obrotowy natychmiast, więc samochód reaguje na gaz szybciej niż klasyczny, hybrydowy SUV. W codziennym ruchu miejskim oznacza to płynne ruszanie, sprawne wyprzedzanie i poczucie lekkości, które trudno znaleźć w wielu konkurencyjnych konstrukcjach.

Największe wrażenie robi jednak jazda w trybie elektrycznym. Oficjalny zasięg to nawet 133 kilometry, ale to bardzo optymistyczny scena-

SPECYFIKACJA

SILNIK 2.5L Plug-in Hybrid

MOC 309 KM

PRĘDKOŚĆ MAKSYMALNA
180 km/h

0-100 KM/H
5,8 sekundy

ZASIĘG ELEKTRYCZNY + ZUŻYCIE W CYKLU MIESZANYM (WLTP)
133 km + 1,3 l/100 km

eprasa.pl 80e9ffe62a





riusz. W praktyce mówimy o jakichś 80 kilometrach zasięgu, co i tak powoduje, że codzienne życie z RAV4 PHEV może wyglądać bardzo podobnie do korzystania z samochodu elektrycznego. Dojazdy do pracy, szybkie zakupy, odwożenie dzieci do szkoły – wszystko to można zrobić bez użycia kropli benzyny.

Jeśli ktoś ma możliwość ładowania w domu, RAV4 bardzo szybko zaczyna funkcjonować jak elektryk z planem B w postaci silnika spalinowego. Wieczorem podłączasz kabel, rano wyjeżdżasz z pełną baterią i przez większość dnia poruszasz się praktycznie bezgłośnie. Dopiero gdy bateria się rozładuje, samochód przechodzi w tryb klasycznej hybrydy.

WERDYKT

PLUSY Duży zasięg elektryczny. Wysoka moc i przyspieszenie. Praktyczne, przestronne wnętrze.

MINUSY Średnia jakość materiałów w kabinie. Jazda pozbawiona większych emocji. Część funkcji klimatyzacji w ekranie.

NASZYM ZDANIEM RAV4 PHEV to jeden z tych samochodów, które nie próbują zmieniać świata – tylko sprawiają, że codzienność działa trochę lepiej.

OCENA **86**

Wtedy nadal pozostaje zaskakująco oszczędny. W realnych warunkach zużycie paliwa potrafi spaść w okolice 5–6 litrów na 100 kilometrów. W świecie SUV-ów o mocy ponad 300 koni to wynik, który jeszcze dekadę temu wydawałby się czystą fantastyką.

Toyota zrobiła też coś, co w świecie plug-inów wciąż nie jest standardem. W wyższych wersjach pojawiła się możliwość ładowania DC. W praktyce oznacza to, że baterię można podładować od 10 do 80 procent w około pół godziny. To nadal wolniej niż w typowym samochodzie elektrycznym, ale w świecie PHEV-ów jest to funkcja prawie egzotyczna.

Oczywiście plug-in hybrid pozostaje kompromisem. Samochód jest cięższy od zwykłej hybrydy, a gdy bateria się rozładuje, czterocylindrowy silnik potrafi przypomnieć o sobie charakterystycznym, nieco szorstkim dźwiękiem. To nie jest poziom wyciszenia, jaki oferują na przykład koreańskie hybrydy z turbodoładowanymi jednostkami.

Pod względem prowadzenia RAV4 pozostaje wierny swojej naturze. Układ kierowniczy jest lekki, reakcje przewidywalne, a zawieszenie nastawione raczej na stabilność niż sport. Samochód prowadzi się pewnie i spokojnie.

Nie znaczy to jednak, że jazda jest nudna. Po prostu wszystko zostało tu zestrojone tak, żeby działało bez wysiłku. RAV4 jest jednym z tych samochodów, które po kilku minutach przestają zwracać na siebie uwagę. Jedzie, robi swoje, a ty nie zastanawiasz się nad tym, co dzieje się pod maską. W pewnym sensie to najwyższy komplement dla samochodu rodzinnego.

Wnętrze również podąża tą drogą. Toyota poprawiła system multimedialny, który w końcu działa szybko i logicznie. Ekran ma 12,9 cala, a nowe oprogramowanie jest wyraźnie bardziej intuicyjne niż w poprzedniej generacji. Apple CarPlay i Android Auto działają bezprzewodowo, a cyfrowe zegary mają 12,3 cala.

Jednocześnie kabina pozostaje bardzo praktyczna. Mnóstwo schowków, duże kieszenie w drzwiach, przemyślany tunel środkowy i spory bagażnik sprawiają, że RAV4 wciąż jest jednym z najbardziej funkcjonalnych SUV-ów w tej klasie. Można tu spokojnie zapakować rodzinę, walizki i pół sklepu sportowego bez konieczności uprawiania origami z bagażami.

Nie wszystko jest jednak idealne. Materiały w kabinie bywają twarde, plastiki potrafią wyglądać dość zwyczajnie, a część funkcji klimatyzacji przeniesiono do ekranu dotykowego. W samochodzie, który w rzeczonej konfiguracji będzie kosztował ponad ćwierć miliona złotych, można by oczekiwać odrobiny więcej finezji.

Z drugiej strony RAV4 nigdy nie był samochodem o luksusowym charakterze. Jego siła zawsze polegała na czymś innym – na połączeniu rozsądku, funkcjonalności i technologii, która pomaga w codziennym życiu zamiast próbować je zmieniać.

I może właśnie dlatego ten model od lat jest jednym z najpopularniejszych samochodów świata. RAV4 nie próbuje być najbardziej ekscytujący, najbardziej luksusowy ani najbardziej futurystyczny. Jest po prostu bardzo dobry w tym, do czego został stworzony.

Trochę jak dobrze zorganizowana playlista ukochanej muzyki. Może nie ma na niej najbardziej szalonych utworów, ale każdy kawałek jest na swoim miejscu i razem tworzą coś bliskiego sercu, czego chce się słuchać każdego dnia. A jeśli na playliście znajdzie się „Nie wierzcie elektrykom", Toyota spokojnie odpowie: spróbujcie tego.

eprasa.pl 80e9ffe62a

FATAL FRAME II: CRIMSON BUTTERFLY REMAKE

GDZIE KAŻDE ZDJĘCIE MOŻE BYĆ OSTATNIM

***Fatal Frame II: Crimson Butterfly Remake* nie interesuje się współczesną modą na horror, który musi być jednocześnie widowiskiem, roller-coasterem i demonstracją technologii. Ta gra wybiera ciemny korytarz, niepewny krok i ciszę tak gęstą, że zaczynasz słyszeć rzeczy, których pewnie wcale nie ma. Zamiast epatować brutalnością, buduje napięcie cierpliwie, niemal złośliwie, aż w końcu samo przejście przez próg kolejnego pokoju staje się małym aktem odwagi. I właśnie w tym tkwi jej siła.**

Historia znów kręci się wokół bliźniaczek Mio i Mayu, które trafiają do przeklętej wioski Minakami. To miejsce zawieszone poza czasem, odcięte od świata, zanurzone w wiecznej nocy i w traumie, która nie chce się skończyć. Fabuła nie próbuje być przesadnie efekciarska. Nie idzie w górę, nie szuka taniej brutalności. Zamiast tego buduje grozę przez folklor, rytuał, żałobę i poczucie, że to miejsce już dawno umarło, ale nadal nie potrafi się położyć do grobu. W tym sensie *Fatal Frame II* pozostaje czymś bardzo japońskim – bliżej mu do *Ringu* i *Ju-on* niż do zachodniego horroru, który lubi wrzeszczeć. Tu wszystko raczej szepcze. Niestety prosto do ucha.

Największa siła remake'u wciąż leży w atmosferze. Minakami wygląda świetnie nie dlatego, że błyszczy nową technologią, ale dlatego, że Team Ninja rozumie, czym powinno być takie miejsce. Rozpadające się domy, ciasne korytarze, martwe drewno, lalki, świątynie, cmentarz, latarki, mgła i cisza, która nigdy nie jest prawdziwą ciszą. Świat gry żyje detalem – a może raczej dogorywa detalem – i ma w sobie tę lepkość dawnych survival horrorów, których nie wygładzono do końca tylko po to, by lepiej wyglądały na zrzutach ekranu.

Jeszcze ważniejszy od obrazu jest tu dźwięk. To jeden z tych horrorów, w których słuchawki robią połowę roboty, a drugą połowę robią twoje nerwy. Skrzypnięcia, szepty, echo kroków, odległe odgłosy, których niby nie da się zidentyfikować, ale ciało i tak reaguje szybciej od głowy. Sound design w tej grze jest po prostu kapitalny. Nie tyle wspiera strach, co go reżyseruje. Są momenty, w których nic się jeszcze nie wydarzyło, a ty już jesteś psychicznie zmęczony samym byciem w tym miejscu. I to jest komplement.



Najbardziej wyjątkowym elementem gry pozostaje oczywiście Camera Obscura, czyli aparat fotograficzny służący do egzorcyzmowania duchów. To jeden z najlepszych pomysłów w historii growych horrorów, bo odwraca logikę typowej walki. Żeby się obronić, musisz spojrzeć grozie prosto w twarz. Nie uciekasz wzrokiem. Nie chowasz się za lunetą karabinu. Musisz kadrować ducha, czekać, aż podejdzie naprawdę blisko i zrobić zdjęcie dokładnie wtedy, gdy instynkt każe ci odsunąć pada od telewizora. Mechanika Fatal Frame, czyli strzału oddanego w ostatniej chwili, nadal działa znakomicie. To prosty system ryzyka i nagrody, ale w praktyce zamienia każdą walkę w pojedynek nerwów.

Remake dorzuca do tego nowe filtry, opcje rozwoju aparatu, różne typy filmu, zoom, ręczne ustawianie ostrości i dodatkowy wskaźnik siły woli. Część z tych elementów rzeczywiście pogłębia zabawę, zwłaszcza filtry specjalne i sensowniejsze zarządzanie zasobami. Inne brzmią lepiej na papierze niż w praktyce. Ręczny focus podczas walki z rozwścieczonym duchem brzmi jak coś, co wymyślił ktoś bardzo zakochany w fotografii analogowej i bardzo mało zainteresowany ludzkim stresem. Da się z tego korzystać, ale często zwyczajnie nie ma

T3 PLAYSTATION | PC | XBOX

eprasa.pl 80e9ffe62a



Minakami nie potrzebuje tanich sztuczek – wystarczy jeden pusty korytarz, skrzypiąca podłoga i już robi się nieswojo.

sensu. Podobnie z niektórymi ulepszeniami – miło, że są, tylko nie wszystkie realnie zmieniają doświadczenie.

Największy problem polega na tym, że walka potrafi być jednocześnie świetna i męcząca. Na początku gra jest bezlitosna. Mio porusza się ciężko, momentami wręcz topornie, duchy atakują z każdej strony, a kamera nie zawsze pomaga w ciasnych wnętrzach. To oczywiście część projektu – bohaterka ma być bezbronna, ma się bać, ma nie czuć pełnej kontroli – ale czasem cienka granica między zamierzonym dyskomfortem a zwykłą frustracją zostaje przekroczona. Zwłaszcza gdy przeciwnicy stają się gąbkami na obrażenia, albo gdy sekwencje pościgów i chowania się wymagają bardziej cierpliwości niż sprytu.

Do tego dochodzi specyficzne rozłożenie trudności. W pierwszych godzinach łatwo pomyśleć, że gra przesadza i trochę nie ufa graczowi. Później, gdy rozwiniesz aparat i zrozumiesz najlepsze kombinacje, sytuacja potrafi przechylić się w drugą stronę. To nie jest katastrofa, ale balans wyraźnie trzeszczy. Horror działa najlepiej wtedy, gdy jesteś stale o pół kroku od katastrofy. Tutaj bywa, że najpierw dostajesz zbyt mocno po głowie, a potem nagle sam zaczynasz rozdawać karty.

Technicznie też nie wszystko błyszczy. Kierunek artystyczny robi swoje, lecz modele postaci i animacje nie zawsze dorównują jakości otoczenia, a całość momentami przypomina bardziej solidny projekt z poprzedniej generacji niż pełnoprawny pokaz obecnej. To nie przeszkadza aż tak, jak mogłoby w bardziej widowiskowej grze, bo tutaj liczy się przede wszystkim klimat, ale jeśli ktoś oczekuje skoku jakościowego na miarę największych remake'ów ostatnich lat, może poczuć niedosyt. Zwłaszcza że pojawiają się też drobne problemy z płynnością.

A jednak mimo tych wszystkich zastrzeżeń, ta gra nie próbuje flirtować z masowym odbiorcą. Nie wygładza kantów do końca. Nie przerabia się na horror akcji. Nie udaje, że da się z niej zrobić coś bardziej współczesnego kosztem tożsamości. To remake, który nie wygrywa rozmowy skalą zmian, tylko konsekwencją. Najlepszy wtedy, gdy pozwala ci po prostu być w tej przeklętej wiosce, słuchać, patrzeć i czuć, że coś jest bardzo nie tak. Gorszy, gdy zbyt nachalnie przypomina, że jego fundament powstał w epoce, w której twórcy horrorów często mylili napięcie z niewygodą sterowania. Mimo to jest w tym wszystkim coś ujmująco szczerego. *Fatal Frame II* pozostaje horrorem dla ludzi, którzy chcą się bać naprawdę, a nie tylko zaliczyć kolejny tytuł z ładnym trailerem i trzema viralowymi scenami na TikToku.

Dla fanów gatunku to wciąż pozycja ekstremalnie ważna. Dla nowych graczy – bardzo ciekawe wejście w klasyczną, bardziej surową odmianę survival horroru. Nie idealne, nie zawsze wygodne, momentami archaiczne, ale kiedy już złapie cię za gardło, robi to z zimną pewnością siebie. Jak duch, który nie musi biegać, bo i tak wie, że nigdzie nie uciekniesz.

> W MINAKAMI PRZED WALKĄ Z DUCHAMI NAJPIERW MUSISZ ODWAŻYĆ SIĘ NA NIE SPOJRZEĆ

WERDYKT

PLUSY Fenomenalna, duszna atmosfera. Świetny sound design. Camera Obscura nadal jednym z najlepszych pomysłów w horrorach. Mocna, tragiczna historia i świetne tło folklorystyczne.

MINUSY Toporne poruszanie się. Nierówny balans trudności. Część nowych mechanik i ulepszeń ma ograniczony sens. Technicznie i wizualnie nie jest to remake z najwyższej półki.

NASZYM ZDANIEM To horror, który zamiast krzyczeć ci w twarz, woli stanąć za twoimi plecami i cierpliwie poczekać, aż sam się odwrócisz.

OCENA **75**

eprasa.pl 80e9ffe62a

MARATHON

RYZYKO WPISANE W KAŻDY BIEG

Bungie przez lata nauczyło nas jednej rzeczy: nawet jeśli nie wszystko działa idealnie, samo strzelanie zwykle działa znakomicie. *Marathon* tylko to potwierdza, ale robi coś jeszcze. Bierze tę znajomą precyzję, ten charakterystyczny ciężar broni, to przyjemne poczucie, że każdy strzał naprawdę coś znaczy, i wrzuca wszystko do gatunku, który z definicji jest mało gościnny. Extraction shooter nie ma w sobie nic z ciepłego powitania. To raczej gra, która patrzy ci w oczy i pyta, czy na pewno wiesz, na co się piszesz. *Marathon* bardzo długo nie odpowiada za ciebie. Każe ci samemu dojść do tego, co tu jest cenne, którędy warto iść, kiedy odpuścić, a kiedy zaryzykować.

Pętla jest prosta tylko w teorii. Schodzisz na mapę, zbierasz loot, realizujesz kontrakty, unikasz robotów i innych graczy, a potem próbujesz wydostać się z życiem. W praktyce to cały ciąg małych decyzji, z których każda może skończyć się utratą sprzętu, czasu i cierpliwości. *Marathon* żyje tym napięciem. Nie chodzi wyłącznie o to, żeby dobrze strzelać. Trzeba jeszcze ocenić, czy opłaca się zostać minutę dłużej, czy warto skręcić do jeszcze jednego budynku, czy ten rzadki przedmiot naprawdę jest wart ryzyka, że za rogiem czeka drużyna, która właśnie szuka kogoś takiego jak ty. To nie jest tempo typowego sieciowego shootera. Bardziej przypomina długi, nerwowy spacer po kasynie, w którym każda kolejna decyzja pachnie zarówno wielką wygraną, jak i spektakularną głupotą.

Największą siłą gry jest to, jak dobrze potrafi uzależnić od tej niepewności. Nawet kiedy przegrywasz, zwykle masz poczucie, że czegoś się nauczyłeś. Gdzie leży dobry loot. Którą ścieżką lepiej ominąć roboty. Jak działa dana mapa. Kiedy konkretna umiejętność naprawdę ratuje skórę, a kiedy tylko marnujesz zasób. *Marathon* ma w sobie tę bardzo niebezpieczną cechę najlepszych gier-usług – myślisz, że kończysz na jednej sesji, a po chwili łapiesz się na tym, że chcesz zrobić jeszcze tylko jeden bieg. Potem jeszcze jeden. A potem już siedzisz w menu i zastanawiasz się, czy lepiej postawić na bezpieczny kontrakt, czy jednak spróbować czegoś ambitniejszego.



T3 PLAYSTATION | PC | XBOX

Nie bez znaczenia jest też świat gry. Tau Ceti IV ma styl. Nie ten generyczny, korporacyjno-futurystyczny, który po pięciu minutach mógłby być tłem do reklamy napoju energetycznego, tylko coś wyraźniej przemyślanego. Mapy są zróżnicowane i mają własny rytm. Jedne uczą tras, skrótów i kryjówek, inne bardziej przypominają gęsty labirynt, w którym każda udana ekstrakcja jest małym napadem doskonałym. Ten świat nie zawsze opowiada historię wprost, ale rozsypuje ją między frakcje, kontrakty, opisy i kolejne warstwy systemów. Nie jest to narracja, która prowadzi za rękę. Raczej taka, która rzuca strzępy informacji i zakłada, że albo cię to wciągnie, albo zostaniesz przy samym strzelaniu.

To na szczęście jest wystarczająco dobre, żeby zostać dla niego na dłużej. Każdy karabin, pistolet czy narzędzie wsparcia sprawia wrażenie czegoś fizycznego, nie tylko kolejnej ikony w slocie. Na padzie, zwłaszcza z DualSense, ten efekt jest jeszcze mocniejszy. Dźwięk robi swoje, odrzut robi swoje, a Bungie znowu przypomina, że ma w DNA robienie FPS-ów, które po prostu dobrze leżą w dłoniach. W 2026 roku to wcale nie jest oczywistość, bo branża wciąż potrafi wypuszczać shootery, w których strzelanie jest formalnie poprawne, ale emocjonalnie martwe. *Marathon* do tej kategorii nie należy.

Problem w tym, że wejście do tego świata jest zaskakująco mało eleganckie. Interfejs bywa po prostu męczący. Za dużo podobnych ikon, za dużo informacji naraz, za mało czytelnego prowadzenia. To jedna z tych gier, w których przez pierwsze godziny częściej zastanawiasz się, co właściwie trzymasz w ekwipunku, niż planujesz następną genialną akcję. Szczególnie na konsoli wszystko sprawia wrażenie zaprojektowanego bardziej pod myszkę niż pod pada. W efekcie część obcowania z *Marathonem*

eprasa.pl 80e9ffe62a



W *Marathonie* każda ekstrakcja smakuje trochę jak ucieczka z napadu, który cudem się udał.





> TO SHOOTER, KTÓRY NAGRADZA CIERPLIWOŚĆ I BRUTALNIE KARZE PEWNOŚĆ SIEBIE

przypomina porządkowanie szuflady pełnej kabli, przejściówek i ładowarek, z których każda wygląda prawie tak samo, ale jedna z nich okazuje się tą ważną.

Niedosyt budzi też onboarding. Samouczek istnieje, ale jest zbyt skromny, by naprawdę przygotować na złożoność systemów. Gra tłumaczy podstawy, lecz nie tłumaczy siebie. A to duża różnica. *Marathon* zakłada, że nauczysz się przez porażki, co samo w sobie nie jest zbrodnią, tylko że czasem te porażki wynikają nie z twojej brawury, ale z tego, że system nie był wobec ciebie wystarczająco czytelny. Można to romantyzować jako hardcorowość, ale czasami jest to po prostu bałagan. Zwłaszcza gdy kontrakt nie komunikuje jasno celu albo gdy zbyt długo próbujesz zrozumieć, czy szukasz konkretnego przedmiotu, miejsca czy może jeszcze czegoś trzeciego.

Nie wszystko jest też dobrze wyważone. Solo potrafi być fascynujące, ale widać, że gra nadal najmocniej myśli kategoriami tria. PvE umie przytłoczyć nawet pełen skład, a samotne biegi bywają przez to bardziej karą niż wyzwaniem, jeśli nie korzystasz z odpowiedniej klasy i nie grasz bardzo rozważnie. Z czasem da się to ogarnąć, ale balans wciąż prosi się o dopracowanie. Do tego dochodzi odwieczny problem gier-usług: to, co dziś jest obiecującą bazą, jutro może być już za mało, jeśli twórcy nie będą regularnie dokładać sensownej zawartości. *Marathon* ma fundamenty, ale fundament nie jest jeszcze domem.

Nowy projekt Bungie teraz daje sporo satysfakcji, ale równie wyraźnie pokazuje, gdzie potrzebuje korekt. Jest w nim coś pociągającego w tej jego szorstkości. Nie próbuje być najbardziej przyjaznym shooterem na rynku. Nie uśmiecha się do każdego. Nie robi wszystkiego, żeby natychmiast cię kupić. Raczej testuje, czy masz ochotę nauczyć się jego języka. Dla części graczy to będzie przeszkoda nie do przeskoczenia. Dla innych – i podejrzewam, że Bungie właśnie na nich liczy – to będzie dokładnie ten rodzaj oporu, który sprawia, że potem każda udana ekstrakcja smakuje lepiej.

Marathon nie ma lekko. Wchodzi na rynek zmęczony grami-usługami, obciążony historią Bungie i porównaniami, których sam sobie nie wybierał. A jednak potrafi w tym wszystkim wybrzmieć po swojemu. Ma świetny gunplay, mocny styl, bardzo dobrą strukturę ryzyka i nagrody oraz ten rodzaj napięcia, który sprawia, że nawet nieudany bieg potrafi skończyć się myślą: dobra, jeszcze raz. To już dużo. Zwłaszcza dziś, gdy tak wiele gier desperacko próbuje zatrzymać cię przy sobie, a tak niewiele naprawdę na to zasługuje.

Tau Ceti IV wygląda jak miejsce, które równie chętnie cię zachwyci, co obedrze z całego lootu.

WERDYKT

PLUSY Kapitalne strzelanie. Wciągająca pętla. Wyrazisty styl świata i bardzo dobre mapy. Solo potrafi być zaskakująco satysfakcjonujące.

MINUSY Wysoki próg wejścia. Chaotyczny, męczący interfejs. Onboarding nie tłumaczy wystarczająco dużo. Balans nadal wyraźnie faworyzuje grę w trio.

NASZYM ZDANIEM *Marathon* to gra, która najpierw każe ci zgubić się w systemach, a potem sprawia, że z własnej woli wracasz tam po więcej.

OCENA **77**

eprasa.pl 80e9ffe62a

JOHN CARPENTER'S TOXIC COMMANDO

BŁOTO, BENZYNA I ZOMBIE, CZYLI CHAOS CAŁKIEM PRZYJEMNY

Co jakiś czas premierę ma gra, która chce zmienić medium. *John Carpenter's Toxic Commando* po prostu chce dać ci kluczyki do ambulansu, kazać przejechać przez bagno pełne trupów i sprawdzić, czy zdążysz zatankować przed kolejną falą potworów.

Jest to kolejny tytuł, który próbuje podejść do tronu od lat okupowanego przez *Left 4 Dead*. Przez ostatnie dekady wielu próbowało, część miała dobre intencje, część duże budżety, ale mało kto naprawdę rozumiał, że nie chodzi tylko o czterech graczy i zombie. Chodzi o rytm, napięcie, współpracę i ten szczególny rodzaj kontrolowanego bałaganu, w którym wszystko się sypie, ale jeszcze przez chwilę da się to uratować. Saber Interactive, studio mające już za sobą *World War Z* i doświadczenie w obsłudze absurdalnie licznych hord, tym razem dorzuca do tego półotwarte mapy, pojazdy i trochę terenowej fizyki kojarzącej się z *MudRunnerem*. Brzmi dziwnie. W praktyce działa lepiej, niż powinno.

Fabuła istnieje, ale raczej z grzeczności. Jest jakiś Sludge God, jest skażenie, jest kwartet najemników, jest starszy jegomość, który coś zleca i coś komentuje, a po drodze wszyscy zachowują się tak, jakby ktoś wrzucił do blendera kino klasy B z lat 80. i kilka nie do końca udanych żartów. Nazwisko Carpentera na pudełku budzi oczywiście konkretne skojarzenia – *The Thing*, *Escape from New York*, *Big Trouble in Little China* – ale sam duch mistrza horroru czuć tu raczej w dekoracjach, muzycznym pulsie i ogólnym klimacie niż w scenariuszu. To nie jest gra, którą będzie się pamiętać dla postaci czy dialogów. I chyba wszyscy, łącznie z twórcami, zdają sobie z tego sprawę.

Na szczęście sedno nie leży w opowieści, tylko w tym, co dzieje się między jednym alarmem a drugim. A dzieje się sporo. Zamiast prowadzić gracza po ciasnym korytarzu od bezpiecznego pokoju do bezpiecznego pokoju, *Toxic Commando* rozlewa akcję po większych, półotwartych obszarach. Można eksplorować, szukać zasobów, zbierać części zamienne, odblokowywać skrzynie z cięższym sprzętem, tankować i naprawiać pojazdy, a dopiero potem ruszyć do celu głównego. To zmienia tempo zabawy. Gra nie polega wyłącznie na strzelaniu i biegnięciu przed siebie, tylko na podejmowaniu małych decyzji – czy ryzykować objazd po dodatkowe zasoby, czy już jechać do finałowego punktu obrony? Czy warto zużyć paliwo, by zdobyć części do naprawy działka, które za chwilę uratuje skórę całej drużynie?



I właśnie tu *John Carpenter's Toxic Commando* zaczyna mieć własny charakter. Samo prowadzenie pojazdów nie jest dodatkiem wrzuconym na doczepkę. Samochody, ciężarówki, radiowozy czy ambulansy naprawdę wpływają na przebieg misji. Trzeba o nie dbać, uzupełniać paliwo, reperować, czasem wyciągać z błota, a czasem po prostu wykorzystać ich specjalne zdolności, kiedy robi się gorąco. To nie jest arcade'owe „wsiądź i jedź przed siebie". Wszystko jest trochę ociężałe, lepkie od błota i toksycznej mazi. Dzięki temu świat gry ma własną fakturę. Nie pędzisz po mapie jak w letnim open worldzie Ubisoftu. Raczej przedzierasz się przez teren, który konsekwentnie próbuje ci powiedzieć, że nie powinno cię tu być.

Największą siłą gry pozostaje jednak czysta przyjemność eliminowania przeciwników. Saber odrobiło lekcję z tego, co w tego typu shooterach najważniejsze. Broń brzmi dobrze, ma odpowiedni ciężar, trafienia są satysfakcjonujące, a momenty, gdy na ekranie pojawiają się setki zombie, mają w sobie ten przyjemny, niemal katartyczny absurd. Końcowe oblężenia w misjach bywają naprawdę spektakularne – to właśnie tam silnik Saber pokazuje pazur, zalewając ekran masą przeciwników, wieżyczkami, eksplozjami i desperacką walką o każdy metr.

Pomaga też system klas. Nie jest szczególnie odkrywczy, ale jest wystarczająco czytelny, by szybko znaleźć dla siebie rolę.

T3 PLAYSTATION | PC | XBOX

eprasa.pl 80e9ffe62a









Mamy defensywę, leczenie, wsparcie techniczne i klasę nastawioną na zadawanie obrażeń. Nie wszystkie ścieżki rozwoju są równie ciekawe – niektóre umiejętności wyglądają sensownie tylko na papierze, a progresja momentami bardziej zachęca do trzymania się jednego zestawu niż do eksperymentowania. Podobny problem ma zresztą system modyfikacji broni. Jest rozbudowany, ale chwilami trochę z innej gry. To nie jest taktyczny shooter, w którym spędzasz pół wieczoru porównując odrzut pionowy z poziomym. To gra o tym, żeby wytrzymać napór zdechłych ciał i nie umrzeć w błocie pięć metrów od samochodu.

Najbardziej nierówna jest w tym wszystkim struktura misji. Niby półotwarte mapy dają większą swobodę, niby eksploracja i zasoby wprowadzają coś świeżego, ale ostatecznie wiele zadań opiera się na podobnym schemacie: dojedź, zbierz, aktywuj, przetrwaj hordę, wróć po oddech. To wciąga, dopóki działa adrenalina i dopóki grasz z ludźmi. Gdy entuzjazm opada, łatwo zauważyć powtarzalność, a wtedy gra zaczyna odsłaniać swoje ograniczenia. Nie pomaga też fakt, że mapy, choć funkcjonalne, nie zawsze mają dość wyrazistej tożsamości wizualnej. Sporo tu bagien, błota, terenów wiejskich i leśnych. Klimatycznie to się zgadza, ale po kilku godzinach chciałoby się większej różnorodności.

Należy podkreślić, że nie jest to gra, która naprawdę rozkwita solo. Jasne, boty bywają zaskakująco kompetentne i potrafią uratować sytuację lepiej niż niejeden losowy współgracz po północy. Ale nawet najlepsza SI nie zastąpi tego momentu, gdy ktoś w panice krzyczy, że skończyła mu się amunicja, drugi próbuje zawrócić radiowozem, trzeci odpala wieżyczkę nie w tę stronę, a czwarty jakoś to wszystko jeszcze skleja. *Toxic Commando* najlepiej działa wtedy, gdy jest społeczne, trochę głupie i bardzo intensywne. W pojedynkę nadal bywa przyjemne, lecz szybciej wychodzi z niego mechaniczna powtarzalność.

John Carpenter's Toxic Commando nie jest wielkim gatunkowym objawieniem. To sprawny, momentami bardzo efektowny shooter kooperacyjny, który bierze znane klocki i układa je z odpowiednią dawką błota, benzyny i horrorowej pulpy. Nie ma tu nic, co z miejsca trafi do panteonu. Ale jest wystarczająco dużo rzeczy, które po prostu działają. A w czasach, gdy wiele gier chce być platformą, usługą, manifestem i planem pięcioletnim jednocześnie, taka szczerość ma swój urok.

To nie jest nowy król gatunku. Ale to też nie jest kolejny bezbarwny klon, który wypada z głowy po godzinie. Jeśli masz ekipę, lubisz kooperacyjne strzelanie i nie oczekujesz, że nazwisko John Carpenter automatycznie zamieni wszystko w interaktywne *The Thing*, jest tu całkiem dużo dobrej zabawy. Po prostu najlepiej wchodzi w trybie „mniej oczekiwań, więcej amunicji".

Pojazdy nie są tu gadżetami – to mobilne schronienie, broń i plan awaryjny w jednym, o ile wcześniej ktoś pamiętał o paliwie.

Gdy *Toxic Commando* wrzuca na ekran setki zombie naraz, Saber przypomina, że w kwestii hord nadal ma mocne argumenty.

WERDYKT

PLUSY Świetny feeling strzelania. Pojazdy. Półotwarte mapy. Z ekipą potrafi być naprawdę wciągająco.

MINUSY Fabuła i postacie są tylko tłem. Misje z czasem stają się powtarzalne. Nie wszystkie klasy i system progresji są równie udane. Solo szybko traci impet.

NASZYM ZDANIEM To nie *Left 4 Dead 3*, ale jako zombie road trip przez bagno i chaos – broni się zaskakująco dobrze.

OCENA **73**

eprasa.pl 80e9ffe62a

SCREAMER

TWÓJ KRZYK NIE USTAŁ

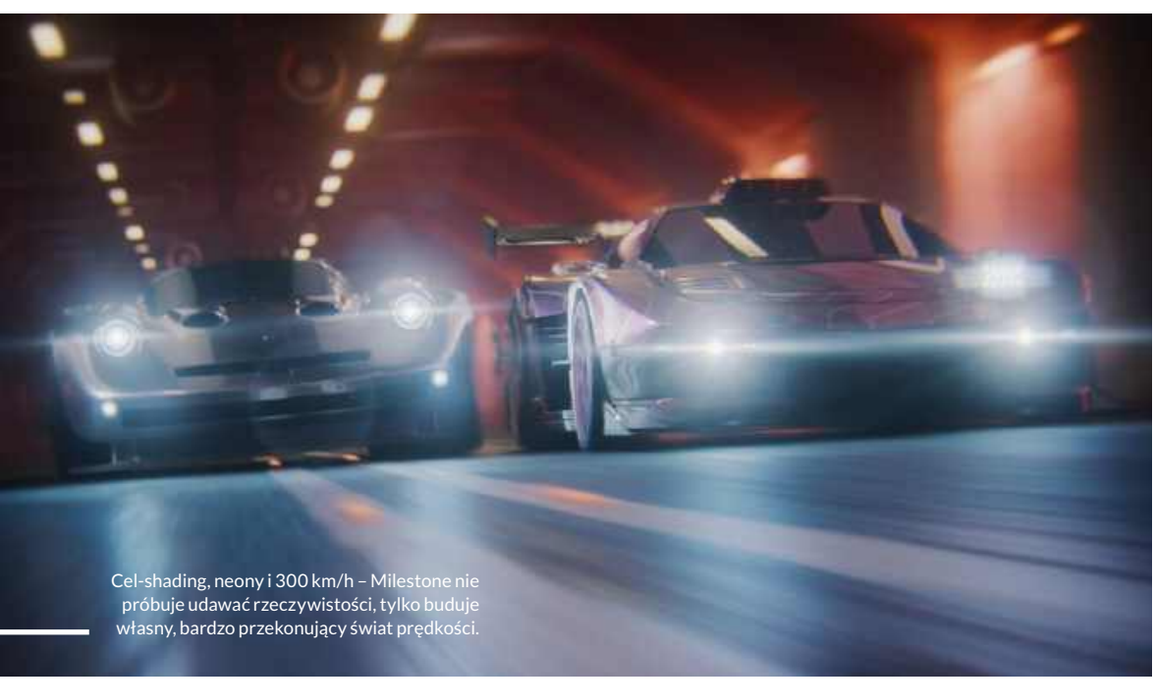
Istnieją powroty, które pachną desperacją. Ktoś wyciąga z szafy markę sprzed trzech dekad, przeciera logo, dorzuca kilka nostalgicznych haseł i liczy, że pamięć graczy zrobi resztę. *Screamer* idzie inną drogą. Milestone nie próbuje tu odtwarzać MS-DOS-owego reliktu w rozdzielczości 4K, tylko bierze dawną nazwę i buduje pod nią coś zupełnie nowego – arcade'ową ścigałkę, która bardziej kojarzy się z miksem *Initial D*, *Akiry* i wieczornego grania w salonie z neonami niż z muzealną rekonstrukcją.

I to jest chyba najmocniejsza karta tej gry. *Screamer* nie udaje, że chce konkurować z symulacjami, nie opowiada bajek o idealnym modelu jazdy, nie fetyszyzuje opon, zawieszenia i różnic w przyczepności na trzecim zakręcie od lewej. To gra o pędzie. O tym specyficznym stanie, kiedy licznik dobija do 300 km/h, miasto rozlewa się w smugach światła, a ty jednocześnie myślisz o wejściu w zakręt, timingowaniu zmiany biegu i o tym, czy właśnie warto odpalić atak, żeby wysłać przeciwnika w efektowną eksplozję. Brzmi absurdalnie? Trochę tak. Ale działa.

Największą niespodzianką jest sam model jazdy. Zamiast klasycznego układu, w którym drift jest funkcją ręcznego i dobrych chęci, *Screamer* stawia na system twin-stick. Lewy analog odpowiada za standardowe sterowanie, prawy za poślizg. Przez pierwsze wyścigi człowiek ma odruchy jak po przesiadce z automatu do auta, które nagle każe samemu myśleć o sprzęgle. To nie jest system intuicyjny od pierwszej sekundy. Ale kiedy zaczyna wchodzić w ręce, daje ogromną satysfakcję. Długi, czysty drift przez szeroki łuk smakuje tu naprawdę dobrze, bo nie jest efektem przypadku, tylko opanowania mechaniki.

Milestone dorzuca do tego sprytny system półautomatycznej zmiany biegów. Auto może zmieniać przełożenia samo, ale jeśli wciśniesz przycisk we właściwym momencie, dostajesz mały zastrzyk prędkości i szybciej ładujesz pasek Sync. To drobiazg, który robi wielką różnicę, bo nagle nawet coś tak banalnego jak zmiana biegu przestaje być tłem. W *Screamerze* wszystko jest częścią rytmu jazdy. Nie tylko skręcasz i przyspieszasz – grasz tempem.

A potem wjeżdża cały system ECHO i robi się jeszcze ciekawiej. Sync pozwala korzystać z dopalacza i osłony, Entropy służy do ataków, a kiedy oba wskaźniki odpowiednio się zazębią, można wejść w Overdrive – stan, w którym samochód zamienia się w pocisk, a przeciwnicy w konfetti z blachy i iskier. To właśnie tutaj *Screamer* odróżnia się od większości arcade'owych racerów. Nie wystarczy dobrze pokonać zakręt. Trzeba jeszcze zdecydować, czy teraz lepiej zachować zasób na obronę, czy zaryzykować agresywny atak. Jest w tym coś z bijatyki, coś z gry rytmicznej i coś z klasycznych ścigałek, które nie bały się być po prostu grami, a nie symulatorami cierpliwości.



Cel-shading, neony i 300 km/h – Milestone nie próbuje udawać rzeczywistości, tylko buduje własny, bardzo przekonujący świat prędkości.

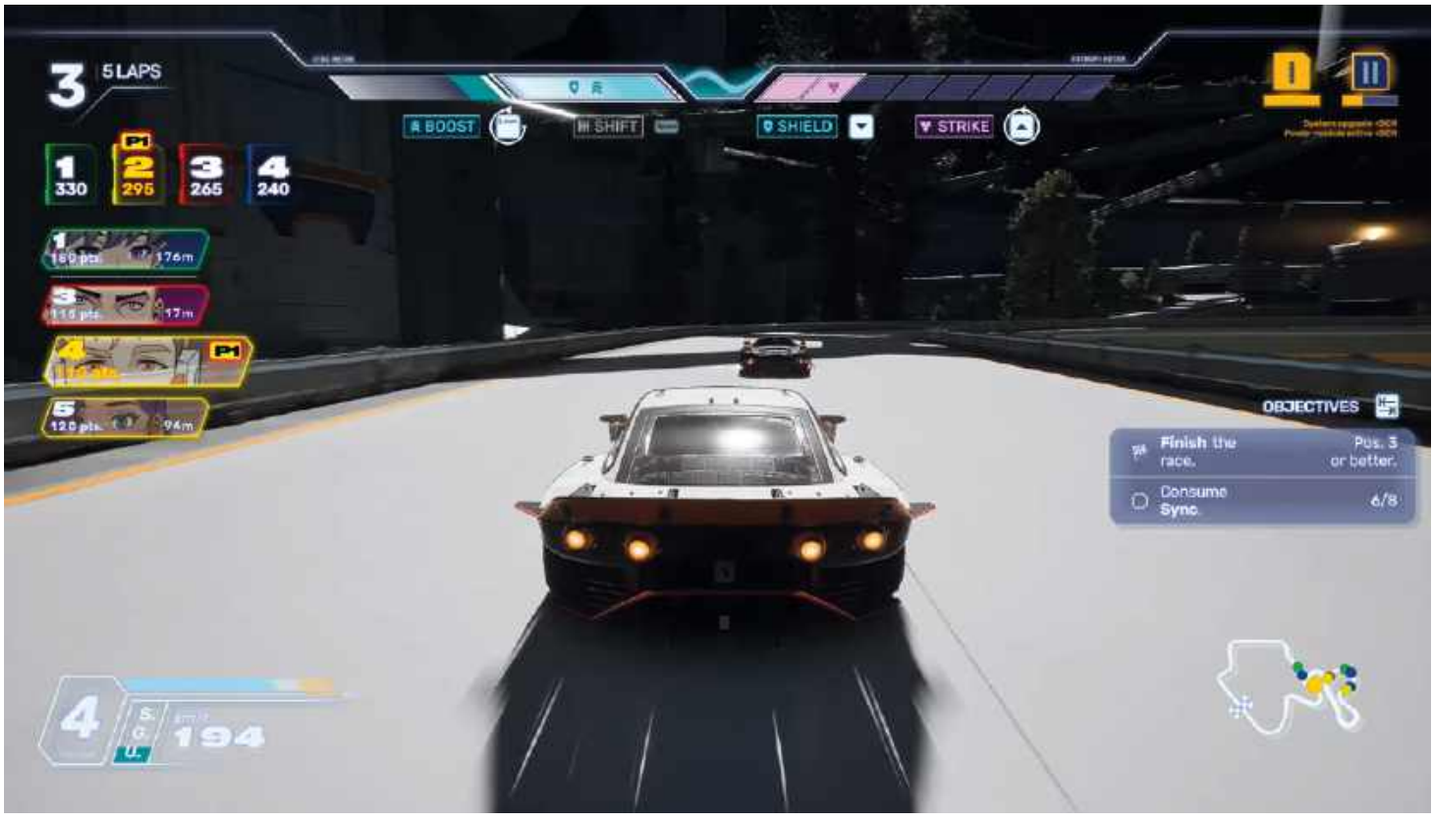
Nie wszystkie elementy tego systemu są równie dopracowane. Strike, czyli ofensywny szarżujący atak, bywa mniej precyzyjny, niż by się chciało, i nie zawsze daje poczucie pełnej kontroli. Czasem bardziej przypomina desperacką próbę wbicia się w idealną linię przeciwnika niż chirurgiczne zagranie. Ale kiedy już zadziała, daje dokładnie ten rodzaj satysfakcji, jaki powinno dawać dobre arcade – szybki, głośny i odrobinę przesadzony.

Szkoda tylko, że gra tak pewna siebie na torze bywa wyraźnie mniej przekonująca poza nim. Tryb fabularny, nazwany The Tournament, miał być jednym z filarów całego projektu. I rzeczywiście – ambicji odmówić mu nie można. Jest cyberpunkowe miasto przyszłości, są frakcje z własnymi motywacjami, jest tajemniczy Mr. A, są wątki zemsty, zdrady, ambicji i technologii, która oczywiście nie kończy się dobrze, bo to jednak ten rodzaj przyszłości, w której neon zwykle oświetla czyjeś problemy. Kłopot w tym, że ta historia częściej działa jako klimat niż jako naprawdę wciągająca opowieść.

Postaci mają charakter, ich projekty są świetne, a wielojęzyczny dubbing – z bohaterami mówiącymi w swoich ojczystych językach – dodaje temu światu sporo uroku. Widać też fascynację klasycznym anime science fiction z lat 80. i 90. Natomiast sama

T3 PLAYSTATION | PC | XBOX

eprasa.pl 80e9ffe62a



narracja za często grzęźnie w statycznych, visual novelowych dialogach, które przecinają sceny i potrafią brutalnie wybić z rytmu. Co gorsza, czasem gra nie bardzo umie uzasadnić, dlaczego po konkretnej rozmowie nagle lądujemy w następnym wyścigu. Jakby ktoś montował serial i uznał, że między dwie kwestie o traumie warto wrzucić time attack.

To nie znaczy, że kampania jest zła. Raczej nierówna. Ma momenty, ma styl, ma kilka fajnych pomysłów na budowanie świata, ale jest też zbyt rozwleczona i zbyt często przegaduje własne atuty. A przecież największą zaletą *Screamera* jest to, że w ruchu mówi więcej niż w dialogach.

Na szczęście poza fabułą jest czym się bawić. 32 trasy w czterech zróżnicowanych lokacjach robią solidną robotę, a zestaw trybów – od klasycznych wyścigów, przez time attack i checkpointy, po wyzwania oparte na Overdrive – daje grze oddech. Do tego dochodzi multiplayer online, prywatne lobby, tryby drużynowe i lokalny split-screen. To może nie jest zawartość, która z miejsca przewraca stolik, ale wystarczająco dużo, żeby *Screamer* nie skończył jako jednosezonowa ciekawostka.

Wizualnie gra trafia w bardzo konkretny gust – i dobrze. Zamiast polować na fotorealizm, wybiera cel-shading, wyraziste projekty aut i bohaterów oraz cyberpunkową estetykę, która nie próbuje nikogo przepraszać za swoją stylizację. To świat świadomie komiksowy z nutą anime, momentami wręcz ostentacyjnie przerysowany. I dzięki temu ma własną twarz. Na PS5 całość działa płynnie w 60 kl./s, co przy tej prędkości i chaosie na ekranie ma znaczenie większe niż kolejne warstwy odbić na karoserii. Efekty dymu, wybuchów i smug prędkości potrafią sprzedać wrażenie pędu lepiej niż połowa realistycznych ścigałek razem wzięta.

Bardzo dobrze wypada też dźwięk. Elektroniczny soundtrack niesie tempo wyścigów, a odgłosy silników, uderzeń i aktywowanych umiejętności robią to, co powinny – wzmacniają każdą decyzję. Nic tu nie próbuje być subtelne, ale też nie musi. *Screamer* jest grą, która chce być głośna, szybka i trochę bezczelna.

Największy znak zapytania dotyczy więc nie tego, czy to dobra gra, tylko dla kogo. Jeśli ktoś szuka rozbudowanej symulacji, realistycznego motorsportu albo kampanii, która zostanie z nim na długo po napisach, to raczej nie ten adres. Ale jeśli tęskni za czasami, kiedy wyścigi miały przede wszystkim dawać frajdę, a nie sprawdzać znajomość ustawień zawieszenia, Milestone dowozi coś naprawdę świeżego. *Screamer* nie jest perfekcyjny. Za dużo gada, za mało tłumaczy niektóre mechaniki na początku i momentami sam sobie rzuca kolczatki pod koła. Ale kiedy już złapie rytm, przypomina, że arcade może mieć charakter, głębię i styl, nie tracąc przy tym najważniejszego – czystej przyjemności z jazdy.

> NEONOWY RACER, KTÓRY ZAMIAST NOSTALGII DAJE CZYSTĄ PRĘDKOŚĆ I POMYSŁ

WERDYKT

PLUSY Kapitalny model jazdy oparty na twin-sticku. Świetny system ECHO. Mocna tożsamość wizualna. Płynność i poczucie prędkości. Sensowny zestaw trybów.

MINUSY Tryb fabularny jest zbyt rozwleczony. Część dialogów wypada jak przecięta na visual novel. Nie wszystkie mechaniki ofensywne są równie dopracowane. Mało głębokie opcje personalizacji.

NASZYM ZDANIEM To jedna z tych gier, które najpierw każą ci się oduczyć nawyków, a potem nagradzają cię za to neonowym, głośnym i zaskakująco sprytnym szaleństwem.

OCENA **77**

eprasa.pl 80e9ffe62a

TOKYO XTREME RACER

NOC, ASFALT I URAŻONA DUMA

T3 PLAYSTATION | PC

Mój rywal znika w ciemności z krótkim syknięciem nitro. Przede mną most, za mną ciężarówka, obok barierka, a między tym wszystkim ja – z gazem w podłodze i sercem w gardle. W *Tokyo Xtreme Racer* nie ma linii mety. Jest za to pasek „ducha walki" u góry ekranu, który powoli opróżnia się, gdy udowadniasz przeciwnikowi, że tej nocy jesteś lepszy.

Genki wraca do swojej kultowej serii bez próby ścigania się z symulatorami i bez udawania, że chodzi tu o milisekundy. To nie Forza Motorsport, to nie Ridge Racer. To raczej pojedynek jak w bijatyce, tylko zamiast ciosów są zderzaki, a zamiast ringu – nocna obwodnica Tokio. Wygrywasz, kiedy rywal traci wolę walki. Przegrywasz, kiedy twoja duma pęka szybciej niż lakier na drzwiach.

Struktura? Teoretycznie luźna. W praktyce – zaskakująco przemyślana. Z garażu wybierasz cel, spoglądasz na mapę, widzisz, gdzie kręci się dana ekipa albo konkretny kierowca. Jest ich ponad setka. Każdy z własnym autem, pseudonimem w stylu „Love's Ace Shooter" czy „Aki With The Over-The-Top Nails" i krótką historią, która tłumaczy, dlaczego jeździ tak, a nie inaczej. Jedni pojawiają się tylko w określone dni tygodnia, inni chcą walczyć wyłącznie z konkretnym modelem auta. To nie są anonimowe boty. To rywale. I kiedy z tobą wygrywają, boli to bardziej niż powinno.

Wyścig zaczyna się banalnie. Mrugasz światłami. Jeśli odpowie – walka rusza tu i teraz. W połowie zakrętu. Na długiej prostej. W środku ruchu ulicznego. Bez countdownu, bez fajerwerków. Tylko asfalt i decyzje podejmowane w ułamku sekundy. Nowa Circular Route z jasnymi, niemal gwiezdnymi światłami to zupełnie inne doświadczenie niż ciasne, złotawe zakręty Ginzy czy długie, bezlitosne proste Higashi Ogishima. Tu naprawdę wybierasz teren pod siebie. Masz słabsze przyspieszenie? Unikaj długich prostych. Masz problem z wyprzedzaniem? Nie pakuj się w wąskie sekcje z betonowymi ścianami.

Gra nagradza nawet wtedy, gdy nie ścigasz się z „fabularnym" przeciwnikiem. Możesz wyzwać praktycznie każdego na drodze. Nawet anonimowe auta, które normalnie byłyby tylko przeszkodą, chętnie przyjmują pojedynek. Na początku to łatwy zarobek. Później – element klimatu. Jakby noc w Tokio miała w sobie coś, co sprawia, że każdy chce sprawdzić, czy jest szybszy.

Po mieście rozsiane są też odcinki pomiarowe i fotoradary. Interfejs dyskretnie informuje, że zbliżasz się do wyzwania. Ty decydujesz czy wciskasz gaz do oporu. Drobne premie wpadają za bliskie minięcia, czyste przejazdy, kontrolowane drifty. To system, który nie krzyczy, nie zmusza, nie punktuje cię nachalnie. Po prostu zachęca, żebyś jechał lepiej.

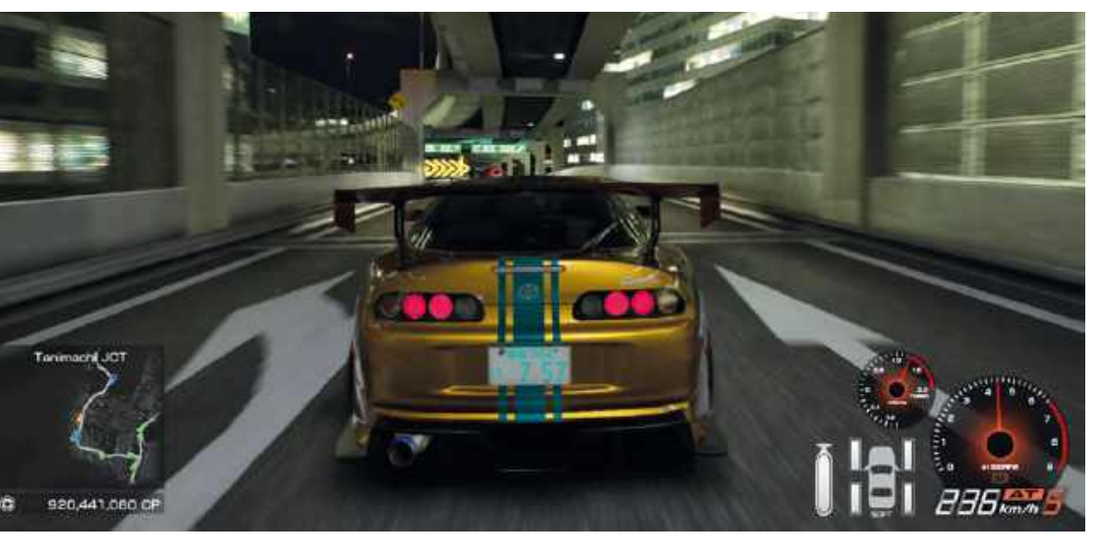
Model jazdy jest elastyczny. Możesz pogłębić realizm – bawić się temperaturą oleju, zużyciem opon, ustawieniami zawieszenia, przełożeniami skrzyni. Możesz też ograniczyć się do wymiany „Transmission Lv.1" na „Transmission Lv.2" i zaufać prostemu systemowi zielonych i czerwonych liczb. Gra daje narzędzia. Reszta zależy od ciebie.

Personalizacja wizualna potrafi pochłonąć wieczór. Naklejki, spoilery, felgi, zaciski – od estetyki rodem z *Initial D* po coś, co wygląda jak projekt z parkingu pod supermarketem o 2:00 w nocy. A potem i tak najważniejsze jest to, że kiedy przegrywasz, nie biegniesz od razu do salonu po „lepsze" auto. Chcesz wygrać swoim. Wracasz na trasę. Jeszcze raz. I jeszcze. Aż zaczynasz jeździć lepiej niemal przez przypadek.

Technicznie gra nie próbuje zdetronizować największych produkcji, ale działa stabilnie – utrzymuje płynność bez dramatów. To jednak tylko tło. Najważniejsze jest to, że każda noc wygląda i brzmi jak osobna historia.

Tokyo Xtreme Racer oferuje coś, czego dziś brakuje wielu wyścigom: poczucie, że ścigasz się nie o tabelkę, lecz o coś bardziej osobistego. O respekt. O reputację. O własne ego.

I o to, by tej nocy ktoś inny pierwszy spuścił wzrok.



WERDYKT

PLUSY System pojedynków. Ponad 100 wyrazistych rywali. Swoboda jazdy i taktyki. Rozbudowana personalizacja wizualna i techniczna.

MINUSY Brak klasycznej struktury może zniechęcić fanów jasnych celów. Oprawa techniczna momentami ustępuje największym produkcjom.

NASZYM ZDANIEM To wyścig, w którym wygrywasz nie dlatego, że byłeś najszybszy, lecz dlatego, że ktoś inny nie wytrzymał presji.

OCENA **86**

eprasa.pl 80e9ffe62a

AMERICAN PSYCHO

„NIE JESTEM TAM”

Disney+

T3 PREMIERA | Już dostępne



Pod koniec *American Psycho* Patrick Bateman wypowiada jedno z najbardziej lodowatych zdań w historii kina: „To wyznanie nie znaczy nic”. Nie ma w nim skruchy ani ulgi. Nie ma też żadnej nadziei. Bateman mówi o przemocy, o nienawiści, o pustce – a jednak nic się nie zmienia. Świat, który go otacza, nie reaguje. Nie słucha. Jakby wszystko, co naprawdę ludzkie, było dla niego niewidzialne.

To zdanie działa jak diagnoza. Nie tylko bohatera, ale całej rzeczywistości, w której żyje.

Kiedy byłem młodszy, mój dziadek powtarzał: „Co wydarzy się w Ameryce, prędzej czy później przyjdzie do nas”. Wtedy brzmiało to jak odległa przepowiednia. Dziś wystarczy spojrzeć na kalendarz: Black Friday, dzień singla, kolejne sezonowe rytuały zakupów. Wystarczy otworzyć telefon i zobaczyć strumień zdjęć, marek, aspiracji. Świat Batemana – świat ludzi porównujących odcień bieli na wizytówkach – przestał być satyrą na Amerykę lat osiemdziesiątych. Stał się instrukcją obsługi współczesności.

Bo *American Psycho* nie jest tylko opowieścią o przemocy. To przede wszystkim opowieść o przynależności. Bateman nie chce być wyjątkowy. Chce być taki jak inni. Pragnie wtopić się w tłum mężczyzn w identycznych garniturach, identycznych fryzurach i identycznych apartamentach. W świecie, który zna tylko chciwość i obrzydzenie, autentyczność nie ma żadnej wartości. Liczy się powierzchnia.

Wystarczy wyglądać.

Dlatego ludzie w tym filmie nieustannie mylą swoje nazwiska. Myślą, że rozmawiają z kimś innym. W eleganckich restauracjach siedzą obok siebie identyczni mężczyźni prowadzący identyczne rozmowy. W takim świecie jednostka przestaje istnieć. Każdy może zostać zastąpiony przez kogoś innego – bez tarcia, bez konsekwencji.

Bateman jest tylko najbardziej konsekwentną wersją tej logiki.

Jego przemoc – prawdziwa czy wyobrażona – nie jest wybuchem emocji. Jest rozpaczliwą próbą poczucia czegokolwiek. W świecie, który redukuje człowieka do funkcji, do stanowiska, do marki na metce, nawet ból zaczyna tracić znaczenie. Bateman mówi w pewnym momencie, że jego cierpienie jest „stałe i ostre”, ale nie prowadzi do żadnego odkrycia. Nie daje mu żadnej wiedzy o sobie.

Nic nie prowadzi do niczego.

To właśnie czyni *American Psycho* tak niepokojącym filmem. Bo jego największy horror nie polega na tym, że ktoś mógł zostać zamordowany. Polega na tym, że nikt by tego nie zauważył. System, w którym żyją bohaterowie, jest zbyt zajęty własnym odbiciem, by dostrzec cokolwiek poza nim.

Dlatego ten film wraca do mnie za każdym razem, gdy łapię się na drobnej, niepozornej formie porównywania się z innymi. Na krótkim impulsie zazdrości. Na potrzebie potwierdzenia własnej wartości w oczach obcych ludzi. To są niewinne gesty, ale w ich cieniu kryje się to samo pytanie, które dręczy Batemana – czy naprawdę istniejemy, czy tylko odgrywamy role, które wydają się właściwe?

Może właśnie dlatego ostatnie słowa bohatera brzmią tak przejmująco.

„I simply am not there.”

Czasem największym horrorem nie jest przemoc.

Czasem jest nim odkrycie, że pod idealnie skrojonym garniturem nie ma już nikogo.



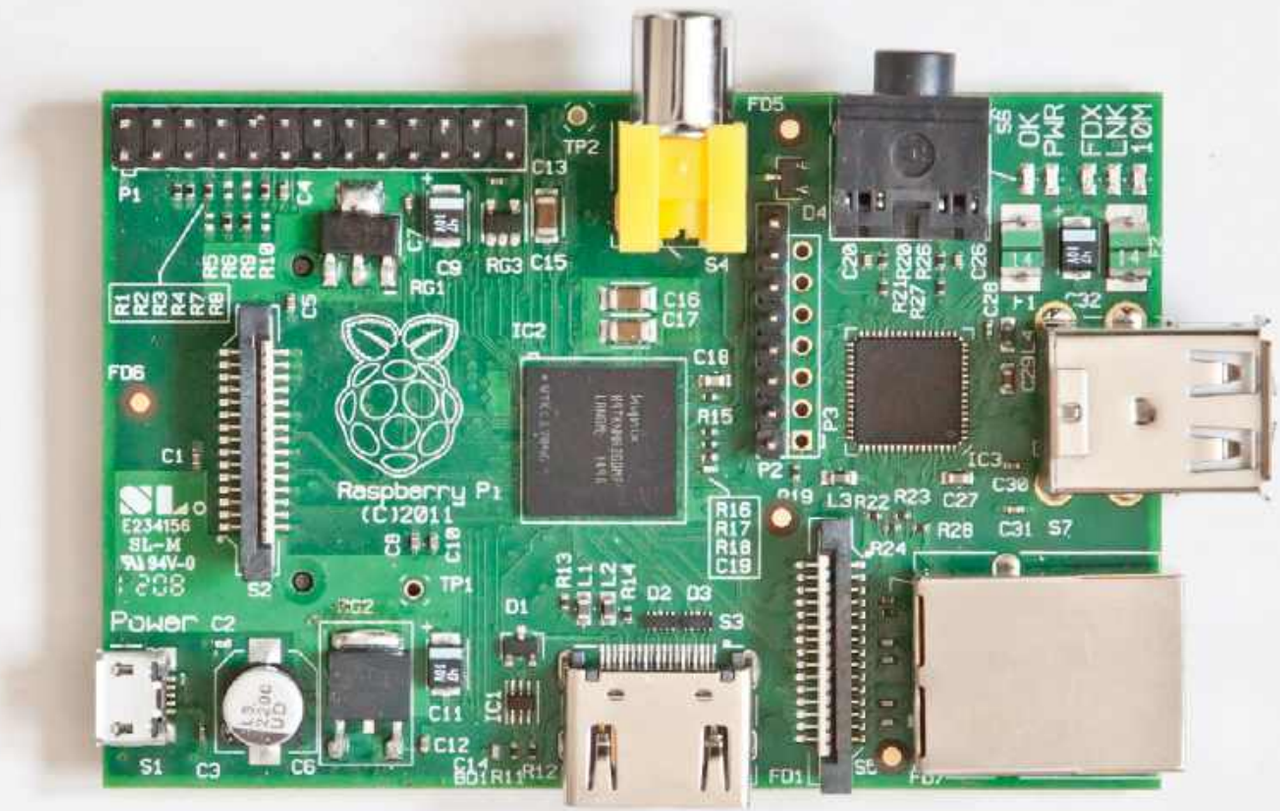
eprasa.pl 80e9ffe62a

T3

ANTRAKT

TECHNOLOGIA WARTA UWAGI

Retro



RASPBERRY PI

Trudno wskazać urządzenie technologiczne tak małe i tak tanie, które wywarłoby tak ogromny wpływ na nasz rozwój jak minikomputer Raspberry Pi. Dziś można go znaleźć wszędzie — od systemów automatyki przemysłowej po amatorskie projekty majsterkowiczów. Niska cena i ogromna elastyczność sprawiły, że przez kilkanaście lat obecności na rynku Raspberry Pi realnie zmieniło sposób, w jaki myślimy o komputerach. Pierwsze modele powstały jako niedrogi sposób na naukę programowania i podstaw informatyki dla dzieci. Z tych skromnych początków narodziło się jednak coś znacznie większego. Pierwszy komercyjny model — minimalistyczny Raspberry Pi Model B — kosztował zaledwie 100 PLN i znikał z półek szybciej, niż producent był w stanie go dostarczać. Projekt szybko zdobył też uznanie branży. Raspberry Pi można wykorzystać niemal do wszystkiego: od systemu inteligentnego domu, przez naukę programowania, po budowę własnego robota czy zasilanie syntezatora. Mały komputer trafił nawet w kosmos — na pokład Międzynarodowej Stacji Kosmicznej. Jak na tak tani kawałek sprzętu — całkiem imponujący dorobek.

Luty 2012

eprasa.pl 30e9ffe62a

HISTORIE, KTÓRYCH NIE DA SIĘ TYLKO OGLĄDAĆ

25 gier, które zmieniły sposób narracji

Wybór i tekst | **Marcin Kubicki**



W większość historii na ekranie oglądamy z dystansu. Patrzymy przez dwie godziny na czyjeś życie, czyjąś podróż, czyjś dramat. Kino potrafi zrobić z tego doświadczenie niezwykle intensywne – czasem kończymy seans z poczuciem, że coś w nas zostało poruszone.

Gry działają inaczej. Nie pozwalają tylko patrzeć. Zmuszają do uczestnictwa.

To drobna różnica, która zmienia wszystko. W pewnym momencie przestajemy obserwować historię, a zaczynamy w niej mieszkać. Decyzje nie należą już wyłącznie do bohatera. Należą do nas. Nawet jeśli są tylko iluzją wyboru, emocjonalny ciężar pozostaje prawdziwy.

Dlatego niektóre gry zostają w człowieku na lata. Nie dlatego, że były trudne albo efektowne. Zostają dlatego, że pozwoliły przez chwilę być kimś innym – detektywem, który próbuje poskładać własną pamięć, lekarzem w mieście umierającym na zarazę, podróżnikiem patrzącym w milczący kosmos.

A potem historia się kończy. Ekran gaśnie.

Ale coś z tej roli zostaje.

Poniższa lista nie jest próbą stworzenia obiektywnego kanonu ani zestawienia „najlepszych gier w historii". To raczej zbiór opowieści, które w szczególny sposób wykorzystują to, co w grach wyjątkowe – możliwość przeżycia historii od środka. Każda z nich znalazła się tu dlatego, że po zakończeniu nie kończy się naprawdę.

eprasa.pl 80e9ffe62a





25

PREY

Stacja, na której przestajesz ufać rzeczywistości

GDZIE ZAGRAĆ PS4, PC, XONE

Budzisz się w eleganckim apartamencie, zakładasz kombinezon, lecisz helikopterem do pracy, bierzesz udział w kilku testach i jeszcze nie wiesz, że cały ten porządek jest tylko dekoracją. Kiedy szyba pęka, a wraz z nią pęka cały świat, *Prey* robi coś rzadkiego: nie tylko zaskakuje, ale natychmiast zmienia sposób, w jaki patrzysz na każdą kolejną rzecz. Nagle wszystko staje się podejrzane. Każdy przedmiot może być kłamstwem, każda ściana – kulisą, każda chwila bezpieczeństwa – tylko krótką przerwą przed następnym ciosem.

Talos I jest jednym z tych miejsc, które zapamiętuje się nie dlatego, że są efektowne, lecz dlatego, że wydają się zamieszkane. To nie jest zwykła plansza do przejścia, tylko stacja, na której ludzie naprawdę pracowali, jedli, kłócili się, ukrywali swoje małe sekrety i zostawiali po sobie ślady codzienności. Maile, nagrania, porzucone stanowiska pracy, notatki pisane w pośpiechu – wszystko to buduje przestrzeń, która żyje nawet po śmierci swoich mieszkańców. A potem pojawiają się tyfony i cały ten porządek zaczyna się wykrzywiać. Najbardziej genialnym pomysłem są oczywiście Mimy, bo *Prey* rozumie prostą prawdę horroru: najłatwiej przestraszyć człowieka nie potworem, tylko podejrzeniem, że potwór może ukrywać się w czymś całkowicie zwyczajnym. Od tej chwili filiżanka, apteczka czy krzesło przestają być tylko rekwizytami. Stają się pytaniem.

Najpiękniejsze w *Prey* jest jednak to, że paranoja nie jest jedynym narzędziem tej gry. Arkane buduje tutaj cały świat wokół jednej filozofii: niemal każdy problem można rozwiązać na kilka sposobów. Zamknięte drzwi nie są przeszkodą, tylko zaproszeniem do myślenia. Możesz szukać kodu, włamać się do systemu, wejść przez szyb, użyć działka GLOO, przesunąć ciężki obiekt, przemienić się w coś małego i przecisnąć przez szczelinę, a czasem po prostu zrobić coś tak absurdalnie pomysłowego, że sam zaczynasz się śmiać z zachwytu. *Prey* ma w sobie tę rzadką przyjemność prawdziwego odkrycia: moment, w którym nie wykonujesz planu projektanta, tylko naprawdę czujesz, że znalazłeś własne rozwiązanie. I to powoduje, że eksploracja Talos I jest tak uzależniająca – nie dlatego, że wszędzie leżą nagrody, ale dlatego, że świat ciągle pyta: dobrze, a jak ty chcesz to rozegrać?

Pomaga w tym także cudowny rytm przemiany bohatera. Na początku jesteś ofiarą. Człowiekiem tłukącym wazon kluczem francuskim, bo być może to jednak nie jest wazon. Kimś, kto nasłuchuje szmerów i nie ma dość amunicji, żeby poczuć się pewnie choćby przez minutę. Potem uczysz się systemów stacji, zaczynasz rozumieć jej logikę, zdobywasz nowe moce, przestajesz uciekać i zaczynasz polować. To fantastyczne uczucie, bo *Prey* bardzo długo utrzymuje równowagę między strachem a sprawczością. Gdy w końcu stajesz się kimś naprawdę groźnym, gra zdążyła już tak dobrze nauczyć cię ostrożności, że nawet wtedy nie czujesz się wszechmocny. Ciągle pamiętasz, że bezpieczeństwo bywa tu tylko złudzeniem, a najmocniejszy wróg potrafi wejść tam, gdzie chwilę wcześniej czułeś się nietykalny.

Prey zostawia we mnie nie tyle obraz kosmicznej katastrofy, ile bardzo konkretne uczucie, że świat może być inteligentny, niepokojący i hojny wobec gracza jednocześnie. Że gra może cię przestraszyć, a chwilę później zachwycić tym, jak wiele zostawia twojej wyobraźni. I że czasem najpiękniejsze science fiction nie polega na oglądaniu przyszłości, lecz na chwili, w której nagle przestajesz ufać własnym oczom.

eprasa.pl 80e9ffe62a



24

INSIDE

Świat, w którym nikt nie jest sobą

GDZIE ZAGRAĆ PS4, PC, XONE, IOS, TVOS

Chłopiec biegnie przez las. Nie ma wprowadzenia ani wyjaśnienia. Nie wiemy, kim jest, przed kim ucieka ani dlaczego ktoś w ogóle go ściga. Widzimy tylko sylwetkę między drzewami, światło latarki przecinające ciemność i instynktowny odruch: ukryć się, zanim ktoś zobaczy.

Inside od samego początku opowiada historię świata, który nie tłumaczy swoich zasad. Wszystko trzeba zrozumieć z ruchów postaci, z architektury miejsc, z drobnych szczegółów. To gra, która prawie nie używa słów, a mimo to bardzo szybko daje poczucie, że w tym świecie coś jest głęboko nie w porządku.

Najpierw jest las, potem pola, później hale przemysłowe, laboratoria i ogromne betonowe przestrzenie, które wyglądają jak miejsca stworzone nie dla ludzi, lecz dla systemu. Z czasem pojawiają się inni ludzie – jeśli w ogóle można ich tak nazwać. Idą w równych rzędach, bez wyrazu twarzy, jakby każdy ruch był tylko odruchem zaprogramowanym przez coś z zewnątrz.

To właśnie wtedy pojawia się jeden z najbardziej niepokojących motywów tej historii: kontrola.

W pewnym momencie odkrywasz urządzenia pozwalające sterować ciałami innych osób. Zakładasz hełm i nagle kilka obcych postaci zaczyna powtarzać każdy twój ruch. Podnosisz rękę – oni też ją podnoszą. Idziesz w lewo – oni ruszają razem z tobą. Na pierwszy rzut oka wygląda to jak sprytna zagadka logiczna, jeden z tych pomysłów, które projektanci gier lubią zamieniać w serię coraz trudniejszych łamigłówek.

Ale w *Inside* ten mechanizm szybko przestaje być tylko mechaniką.

Patrząc na tych ludzi, poruszających się w identycznym rytmie, zaczynasz odczuwać coś dziwnego. Niby to ty nimi sterujesz, ale jednocześnie czujesz, że oni są tylko kolejną warstwą systemu, który istnieje w tym świecie od dawna. Każda kolejna scena pokazuje, że kontrola nad ludzkim ciałem nie jest tu wyjątkiem. Jest normą.

To bardzo subtelny sposób opowiadania historii o świecie, który odebrał swoim mieszkańcom coś podstawowego – możliwość bycia sobą.

W wielu momentach gry czujesz się mały i bezbronny. Chłopiec, którym kierujesz, nie jest bohaterem w klasycznym sensie. Nie walczy z przeciwnikami, nie zdobywa potężnych umiejętności. Najczęściej po prostu ucieka. Czasem chowa się w cieniu, czasem skacze do wody, czasem próbuje przemknąć obok strażników, którzy wyglądają jak tryby w ogromnej maszynie.

Ta bezradność jest ważna, bo sprawia, że każda drobna zmiana sytuacji nabiera ogromnej wagi.

W pewnym momencie historia nagle się odwraca. Przez większość gry jesteś kimś, kto musi się ukrywać, kto jest słaby i kruchy. A potem następuje moment, który całkowicie zmienia perspektywę. Bohater przestaje być drobną postacią uciekającą przez korytarze. Staje się czymś innym – czymś, co nie pasuje do żadnej z kategorii, które wcześniej wydawały się oczywiste.

To jeden z najbardziej zaskakujących finałów w grach. Nagle wszystko, co wcześniej było trudne, staje się łatwe. Ściany pękają, drzwi ustępują, ludzie, którzy jeszcze chwilę temu stanowili zagrożenie, teraz sami uciekają. Świat, który przez tyle czasu wydawał się nieprzenikniony, zaczyna się rozpadać pod naporem czegoś, czego sam nie potrafi kontrolować.

Ta scena ma w sobie coś jednocześnie przerażającego i wyzwalającego. To moment, w którym system nagle traci swoją władzę. Przez chwilę wydaje się, że wszystko jest możliwe.

A potem historia kończy się niemal nagle. Po całej tej destrukcji, po ucieczce przez kolejne pomieszczenia i po ostatnim wysiłku ciało zatrzymuje się na brzegu wody. Leży nieruchomo. Nie ma wyjaśnienia, nie ma komentarza, nie ma wielkiej konkluzji.

Zostaje tylko cisza. Właśnie ta cisza sprawia, że *Inside* działa tak długo po zakończeniu gry. Historia nie daje odpowiedzi na wszystkie pytania. Nie tłumaczy, czym był świat, który widzieliśmy, ani dlaczego wyglądał tak, a nie inaczej. Zamiast tego zostawia kilka obrazów: ludzi chodzących w idealnych rzędach, maszyny sterujące ciałami, chłopca próbującego wydostać się z miejsca, które nie pozwala nikomu być sobą.

Można interpretować tę historię na wiele sposobów. Jedni widzą w niej opowieść o systemach kontroli. Inni historię o utracie indywidualności w świecie, który coraz bardziej przypomina mechanizm. Jeszcze inni mówią o niej jak o surrealistycznym śnie, który nie próbuje niczego wyjaśnić, tylko pokazuje emocję.

Być może wszystkie te interpretacje są jednocześnie prawdziwe.

Bo *Inside* nie jest grą o konkretnym świecie. Jest raczej obrazem pewnego lęku – tego, że gdzieś pomiędzy technologią, instytucjami i zbiorowymi strukturami łatwo zapomnieć, czym właściwie jest człowiek.

A kiedy już się o tym zapomni, bardzo trudno to odzyskać.

eprasa.pl 80e9ffe62a

23





FINAL FANTASY VII

Świat, który powoli traci oddech

GDZIE ZAGRAĆ Remake – PS5, PS4, PC, XSX; oryginał – PS4, PC, XONE, IOS, ANDROID

Na początku wydaje się, że ta historia dzieje się w jednym miejscu. Midgar wygląda jak świat zamknięty w metalowej skorupie – miasto rozciągnięte pod gigantyczną konstrukcją płyt, które zasłaniają niebo. Na górze świecą światła, na dole ciągną się dzielnice zapomniane przez wszystkich. Ludzie żyją w cieniu maszyn, które bez końca pompują energię z wnętrza planety, jakby ktoś uznał, że to, co żywe, można wydobywać bez końca, byle tylko zasilało światło neonów i ciepło mieszkań.

Długo można wierzyć, że właśnie tak wygląda cały świat. Że historia *Final Fantasy VII* jest przede wszystkim opowieścią o wielkim mieście, potężnej korporacji i garstce ludzi próbujących się jej przeciwstawić. Dopiero później zaczyna się rozumieć, że Midgar jest tylko objawem czegoś większego. Pod ulicami płynie energia planety – życie dawnych istnień, pamięć świata zamieniona w surowiec. Cywilizacja działa dalej, maszyny pracują, miasto oddycha rytmem przemysłu. Tylko gdzieś głęboko pod metalową konstrukcją planeta oddycha coraz słabiej, jak organizm, który od dawna oddaje więcej, niż jest w stanie odzyskać.

A potem bohaterowie opuszczają Midgar i nagle wszystko się rozszerza. Świat okazuje się znacznie większy – pełen pustkowi, lasów, gór, oceanów i miejsc, które wyglądają jak ślady po czymś starszym od ludzkich konfliktów. To jeden z tych momentów, które w grach zostają z człowiekiem na długo, bo nie są tylko zmianą scenerii. Są zmianą perspektywy. Nagle rozumiesz, że ta historia nie dotyczy wyłącznie walki z korporacją. Dotyczy świata, który powoli traci równowagę.

Ale *Final Fantasy VII* działa tak mocno nie tylko dlatego, że mówi o planecie jak o czymś żywym. Działa dlatego, że umie ten wielki temat nagle sprowadzić do jednej osoby. Do jednej obecności. Do jednej straty. W pewnym momencie cała ta opowieść o energii, pamięci i przyszłości przestaje być abstrakcyjna. Nabiera ludzkiego kształtu. I wtedy okazuje się, że kiedy świat naprawdę traci oddech, nie słychać tego w huku reaktorów ani w wielkich przemowach. Słychać to raczej w ciszy, która zostaje po kimś, kto był dla tej historii przypomnieniem, że życie nie jest tylko zasobem, lecz czymś kruchym i niepowtarzalnym.

To właśnie dlatego wędrówka przez świat *Final Fantasy VII* nigdy nie wydaje się tylko przygodą. Każdy krok odbywa się w krajobrazie, który przypomina o napięciu między rozwojem a wyczerpaniem, między postępem a utratą równowagi, między ludzką ambicją a czymś starszym, czego człowiek nie potrafi do końca zrozumieć. Ta historia nie jest po prostu oglądana. Jest przemierzana. Trzeba przejść przez miasta, pustkowia i lasy, by poczuć skalę świata, o którego los toczy się ta opowieść. Każda droga staje się wtedy czymś więcej niż ruchem między punktami na mapie – jest doświadczeniem miejsca, które próbuje jeszcze oddychać.

Dlatego powrót do *Final Fantasy VII* po latach ma w sobie coś z rozmowy nie tylko z własną przeszłością, ale też z własną wrażliwością. Z wiekiem coraz mocniej czuje się, że to nie jest po prostu opowieść o walce dobra ze złem ani nawet tylko historia o stracie. To przypomnienie, że świat, na którym żyjemy, nigdy nie był jedynie sceną dla naszych historii. Oddycha razem z nami.

I być może dopiero wtedy, gdy zaczyna brakować mu oddechu, człowiek naprawdę rozumie, że jego własny los jest z nim nierozerwalnie związany.

eprasa.pl 80e9ffe62a

22



METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Tam, gdzie rodzi się legenda

GDZIE ZAGRAĆ Delta – PS5, PC, XSX; oryginał – PS4, PC, XSX

Dżungla w *Metal Gear Solid 3* oddycha jak coś żywego – gęsto, duszno, niemal wrogo. Człowiek przeciska się przez nią bardziej jak intruz niż bohater, słysząc szelest liści, oddech zwierząt i własną samotność. To właśnie tutaj cała seria na chwilę przestaje zachwycać własną złożonością, a zaczyna naprawdę czuć. Nadal jest tu wszystko, co kojarzy się z Kojimą – zimnowojenny thriller, polityczne napięcia, ekscentryczni przeciwnicy, widowiskowość balansująca na granicy absurdu – ale tym razem pod tą efektowną powierzchnią kryje się historia zaskakująco prosta i przez to znacznie mocniejsza: historia o lojalności, zdradzie i bólu, którego nie da się zagadać ani ukryć za technologicznym bełkotem.

Cofnięcie akcji do 1964 roku okazuje się ruchem idealnym. Ta seria zawsze flirtowała z lękiem przed nuklearną zagładą, ale dopiero tutaj czuć, że stawką naprawdę jest świat, który mógłby spłonąć przez jeden błąd. Zamiast futurystycznej paranoi dostajemy błoto, dżunglę, pot i ciszę przerywaną odgłosami zwierząt. To nie jest już sterylny świat nowoczesnych gadżetów, tylko rzeczywistość, w której człowiek musi przetrwać dosłownie – polując, opatrując rany, chowając się w trawie, ucząc się krajobrazu jakby od tego zależało wszystko. Bo zależy.

Właśnie ta dżungla robi tu coś niezwykłego. Nie jest tylko tłem, ale przestrzenią, która pożera człowieka i jednocześnie wystawia go na próbę. Piękna, ale obojętna. Gęsta, duszna, niemal oniryczna. W *Snake Eater* czuć samotność inaczej niż w poprzednich odsłonach. To nie samotność korytarzy i baz wojskowych, tylko samotność kogoś, kto przeciska się przez żywy organizm natury, wiedząc, że każdy krok może być błędem. Dzięki temu ta gra ma w sobie coś niemal mitycznego. To nie tylko misja. To droga przez rytuał, po którym nie wraca się już takim samym.

Najważniejsze jest jednak to, że Snake nie jest tu jeszcze ikoną. Nie jest pomnikiem, nie jest legendą, nie jest jeszcze Big Bossem w całym ciężarze tego imienia. Jest człowiekiem. Uczniem. Żołnierzem, który dopiero ma zostać wystawiony na próbę ostateczną. I dlatego ta opowieść działa tak dobrze – bo pod całym szpiegowskim kostiumem jest opowieścią o relacji z mistrzynią, o potrzebie uznania, o wierności, która nagle zaczyna boleć bardziej, niż powinna.

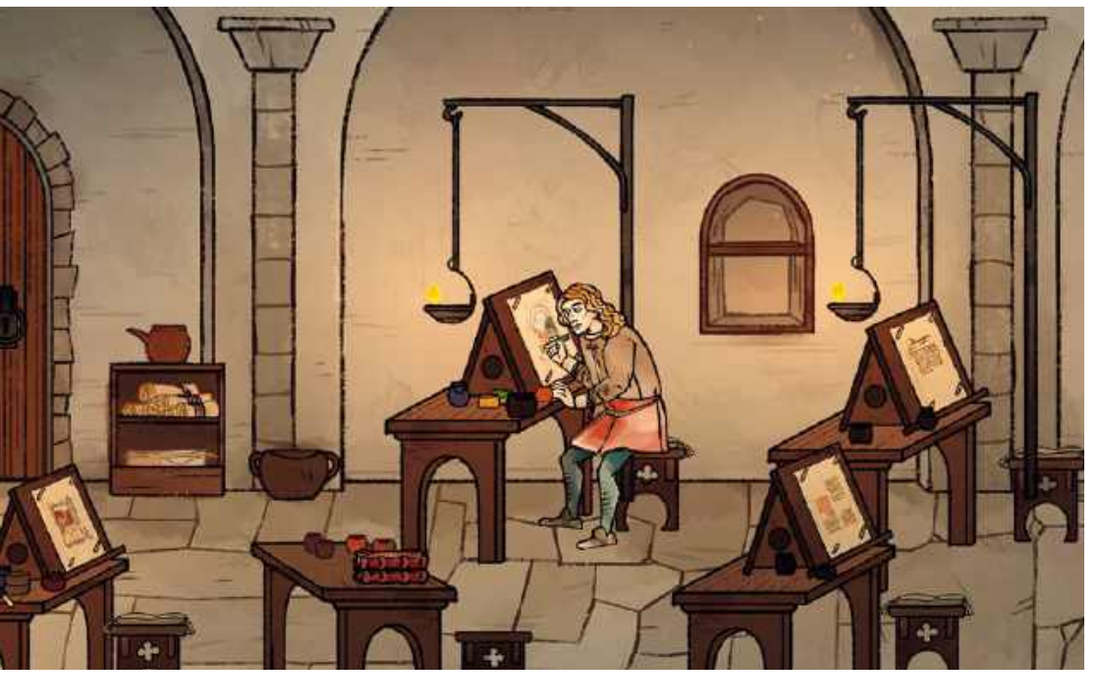
The Boss jest sercem tej gry. Nie jako „wielka postać z lore", ale jako ktoś, kto nadaje całej historii tragiczny wymiar. W jej obecności wszystko staje się cięższe. Każda rozmowa brzmi jak coś więcej niż wymiana informacji. Każde spotkanie z nią niesie w sobie napięcie, którego nie da się sprowadzić do prostego konfliktu dobra i zła. I właśnie dzięki niej *Snake Eater* wyrasta ponad większość gier akcji swojej epoki. Bo nagle nie chodzi już tylko o misję, o państwo, o politykę. Chodzi o to, co zostaje z człowieka, kiedy rozkaz i uczucie przestają dawać się ze sobą pogodzić.

To, co najbardziej cenię w tej części, to jej zaskakująca powściągliwość. Owszem, nadal jest tu kamp, nadal są dziwaczni bossowie, nadal jest humor, który momentami rozbraja całą powagę sytuacji. Ale tym razem wszystko to służy czemuś większemu. *Snake Eater* nie tonie w swojej własnej przesadzie. Wie, kiedy się zatrzymać. Wie, kiedy pozwolić wybrzmieć ciszy. Wie, że czasem jedna emocja potrafi znaczyć więcej niż dziesięć stron dialogu.

I dlatego finał tej gry uderza tak mocno. Nie dlatego, że jest spektakularny. Nie dlatego, że to „wielki moment w historii serii". Uderza, bo odbiera komfort. Bo nagle cała ta droga przez dżunglę, całe to widowisko, cały ten bondowski sznyt i wojskowy teatr prowadzą do czegoś bardzo intymnego i bardzo smutnego. Do chwili, w której człowiek rozumie, że legenda nie rodzi się z chwały, ale z ceny, jaką ktoś musiał za nią zapłacić.

Dla mnie *Metal Gear Solid 3* pozostaje najlepszą odsłoną serii właśnie dlatego, że pod całym swoim rozmachem jest grą o ból. O tym, że historia zapamiętuje symbole, ale nie pamięta samotności, która je stworzyła. O tym, że największe poświęcenie bywa jednocześnie najbardziej niezrozumiane. I o tym, że czasem prawdziwa tragedia zaczyna się dokładnie tam, gdzie rodzi się bohater.

eprasa.pl 80e9ffe62a



21

PENTIMENT

Historia, której nikt nie zapisał

GDZIE ZAGRAĆ PS4, PC, XONE

Wielkie wydarzenia historyczne rzadko zaczynają się od wielkich gestów. Najczęściej zaczynają się od rzeczy małych: rozmowy przy stole, plotki przekazywanej między sąsiadami, decyzji podjętej w chwili zmęczenia albo gniewu. *Pentiment* opowiada właśnie o takich momentach – o świecie, w którym historia nie jest abstrakcyjną siłą, lecz czymś, co powstaje z codziennych wyborów zwykłych ludzi.

Akcja gry rozgrywa się w XVI wieku, w niewielkiej bawarskiej osadzie. Na pierwszy rzut oka to miejsce niemal niezmienne: klasztor, kilka domów, pola, warsztaty rzemieślników. Wydaje się, że życie toczy się tu powoli i według tych samych rytuałów od pokoleń. Jednak bardzo szybko okazuje się, że pod powierzchnią tej spokojnej codzienności narasta napięcie.

W centrum historii stoi Andreas – artysta pracujący przy klasztorze, człowiek wykształcony, ale jednocześnie trochę obcy w świecie, który odwiedza. Nie jest bohaterem w tradycyjnym sensie. Nie walczy z potworami ani nie próbuje uratować świata. Jego zadaniem jest coś znacznie bardziej przyziemnego: rozmawiać z ludźmi, słuchać ich historii, próbować zrozumieć, co naprawdę wydarzyło się w tej małej społeczności.

To właśnie rozmowy stają się sercem tej opowieści, bo w *Pentiment* prawda nigdy nie przychodzi w formie objawienia, lecz powoli wyłania się z cudzych głosów.

Każdy mieszkaniec Tassing nosi w sobie własną wersję świata. Mnisi, chłopi, rzemieślnicy, dzieci – każdy patrzy na rzeczywistość z innej perspektywy. Jedni mówią z wiarą, inni z goryczą, jeszcze inni z lękiem przed tym, co może przynieść przyszłość. Czasem jedna rozmowa potrafi zmienić sposób patrzenia na całą historię.

W takich momentach zaczyna być jasne, że *Pentiment* nie jest tylko opowieścią o morderstwie czy tajemnicy. To historia o pamięci. O tym, jak ludzie zapamiętują wydarzenia i jak łatwo ta pamięć zmienia się z biegiem czasu.

W świecie tej gry historia nie jest czymś stabilnym. Zależy od tego, kto ją opowiada i kto ją zapisuje. Jedna decyzja może sprawić, że ktoś zostanie zapamiętany jako bohater, a ktoś inny jako winny – nawet jeśli prawda była bardziej skomplikowana.

Z biegiem czasu widać też wyraźniej coś jeszcze. W tle tej małej historii zaczynają pojawiać się wielkie zmiany epoki. Reformacja, konflikty religijne, napięcia społeczne. To wszystko dociera nawet do tak niewielkiego miejsca jak Tassing. Ludzie, którzy jeszcze niedawno żyli spokojnie obok siebie, zaczynają patrzeć na siebie inaczej.

I nagle okazuje się, że stare pewniki nie są już takie oczywiste.

Jedną z najciekawszych rzeczy w tej historii jest sposób, w jaki pokazuje ona upływ czasu. Postacie się starzeją, dzieci dorastają, relacje między ludźmi zmieniają się powoli, niemal niezauważalnie. Nie ma tu wielkiego dramatycznego momentu, który nagle wszystko odmienia. Zamiast tego jest coś bardziej realistycznego – długie lata, w których małe wydarzenia zaczynają układać się w większy obraz.

To bardzo rzadkie doświadczenie w grach. Większość historii skupia się na bohaterach i wielkich czynach. *Pentiment* pokazuje coś innego: historię miejsca i ludzi, którzy je tworzą.

Dzięki temu z czasem zaczyna się pojawiać pewna melancholia. Widzisz, jak świat powoli się zmienia, jak stare zwyczaje ustępują nowym ideom, jak niektóre relacje nigdy nie zostaną naprawione. Wiesz też, że wiele z tych historii zostanie zapomnianych.

Bo przecież większość ludzkich żyć znika z pamięci świata.

I właśnie tutaj pojawia się sens tytułu gry. „Pentiment" to termin z historii sztuki oznaczający ślady wcześniejszych wersji obrazu ukryte pod jego ostateczną warstwą. Artysta czasem zmienia decyzję, poprawia kompozycję, maluje coś na nowo. Stare linie nie znikają całkowicie – pozostają gdzieś pod powierzchnią.

Ludzka historia działa bardzo podobnie.

To, co widzimy w podręcznikach, jest tylko jedną wersją opowieści. Pod nią kryją się setki innych historii – ludzi, którzy nigdy nie zostali opisani, których głosy zniknęły razem z nimi. *Pentiment* próbuje na chwilę odsłonić tę ukrytą warstwę.

Dlatego ta gra zostawia po sobie tak szczególne wrażenie. Nie dlatego, że opowiada o wielkich bohaterach albo o spektakularnych wydarzeniach. Raczej dlatego, że przypomina coś bardzo prostego: historię świata tworzą zwykli ludzie.

Ich rozmowy, ich błędy, ich nadzieje.

I czasem tylko ktoś przypadkiem zapisze fragment tej historii na marginesie księgi.

eprasa.pl 80e9ffe62a

20





SHADOW OF THE COLOSSUS

Ciężar zwycięstwa

GDZIE ZAGRAĆ PS4

Na początku jest cisza.

Młody chłopak – Wander – przywozi ciało dziewczyny do opuszczonej świątyni w miejscu zwanym Zakazaną Krainą. Nie wiemy kim jest, skąd przybył, ani czy ma prawo robić to, co zamierza. Wie tylko jedno: jeśli zabije szesnastu gigantów zamieszkujących tę ziemię, dziewczyna może wrócić do życia.

To wszystko.

W większości gier taka premisa byłaby jedynie pretekstem do przygody. Tutaj staje się czymś znacznie cięższym. Bo *Shadow of the Colossus* nie daje nam świata pełnego miast, ludzi i zadań pobocznych. Daje pustkę. Ogromne doliny, lasy, jeziora i ruiny, przez które jedzie się w ciszy, słysząc tylko wiatr i rytmiczny stukot kopyt Agro – wiernego konia.

Ta pustka przez lata była krytykowana. Dla mnie zawsze była jednym z najważniejszych elementów gry. Nie wygląda jak techniczne ograniczenie, lecz jak decyzja. Zakazana Kraina sprawia wrażenie miejsca, które zostało porzucone przez historię. Jakby świat istniał tutaj wcześniej, ale zniknął, pozostawiając po sobie tylko monumentalne ślady.

A gdzieś pomiędzy nimi chodzą kolosy.

Pierwsze spotkanie z jednym z nich pozostaje w pamięci na długo. Nagle ziemia zaczyna drżeć, muzyka eksploduje, a na horyzoncie pojawia się coś tak ogromnego, że przez chwilę trudno uwierzyć, iż naprawdę trzeba z tym walczyć. Każdy z kolosów jest inny – nie tylko wizualnie, ale też w sposobie, w jaki się do niego zbliżamy.

Bo walka w *Shadow of the Colossus* nie przypomina klasycznych pojedynków.

To raczej wspinaczka na żywą górę.

Trzeba znaleźć sposób, żeby dostać się na ciało giganta, uchwycić się jego futra lub kamiennych płyt i utrzymać równowagę, gdy próbuje nas strząsnąć. Czasem wygląda to jak desperacka walka o życie, czasem jak powolne zdobywanie szczytu.

A kiedy wreszcie odnajdujemy miejsce, w które można wbić miecz, pojawia się moment zawahania.

Bo kolosy nie wyglądają jak potwory.

Nie atakują pierwsze. Nie bronią żadnego skarbu. Większość z nich po prostu istnieje – spokojnie, majestatycznie, jak część krajobrazu. Są bardziej jak zwierzęta albo stare duchy tej ziemi niż wrogowie. A mimo to jesteśmy tu po to, by je zabić.

Po każdym zwycięstwie następuje ta sama scena. Gigant chwieje się, jego ciało zapada się w ziemię, a muzyka – jeszcze przed chwilą heroiczna – nagle staje się żałobna. Wtedy po raz pierwszy pojawia się myśl, która nie opuszcza już do końca gry: czy naprawdę jesteśmy bohaterem tej historii?

Shadow of the Colossus nigdy nie odpowiada wprost. Nie wygłasza morałów, nie tłumaczy swoich symboli. Pozwala graczowi samemu poczuć ciężar tego, co czyni. Każdy kolejny kolos jest trudniejszy, ale też bardziej przygnębiający. Jakby świat powoli reagował na to, co się w nim wydarza.

I kiedy historia wreszcie dobiega końca, zostaje dziwne uczucie ciszy – nie triumfu ani satysfakcji, lecz czegoś bliższego refleksji.

Bo niewiele gier potrafi sprawić, że zwycięstwo zaczyna smakować jak strata. *Shadow of the Colossus* robi to z niezwykłą elegancją, opowiadając historię, w której największym potworem może być ten, kto trzyma miecz – ten, którego sami stworzyliśmy.

eprasa.pl 80e9ffe62a





19

THE TALOS PRINCIPLE

Człowiek po końcu człowieka

GDZIE ZAGRAĆ PS4, PC, XONE, IOS, ANDROID

Najbardziej przejmujące historie o końcu ludzkości rzadko opowiadają o samym końcu. Nie o panice, nie o huku, nie o widowiskowej katastrofie. Zamiast tego pytają, co zostaje po nas wtedy, gdy nas już nie ma. *The Talos Principle* właśnie od tego zaczyna – od świata, w którym człowiek zniknął, ale jego myśl, jego język, jego lęki i jego marzenia wciąż krążą po ruinach jak echo, które nie chce ucichnąć. To gra o sztucznej inteligencji, o świadomości, o wolnej woli, o wierze i buncie, ale pod tym wszystkim kryje się coś jeszcze prostszego i bardziej ludzkiego: rozpaczliwa potrzeba, by po sobie zostawić nie tylko ślady, lecz także sens.

To dlatego *The Talos Principle* działa najmocniej wtedy, gdy przestaje być tylko zbiorem łamigłówek, a staje się rodzajem testamentu. W jego świecie ludzkość umiera, lecz zanim zgaśnie, próbuje zapisać siebie na przyszłość – swoją filozofię, swoje wątpliwości, swoje wspomnienia, swoje głosy. Audio logi, teksty na terminalach, porzucone wiadomości, urwane rozmowy – wszystko to buduje obraz cywilizacji, która w obliczu zagłady nie szuka już ratunku dla ciała, ale dla pamięci. Nie chodzi o przetrwanie biologiczne. Chodzi o to, by coś po nas jeszcze myślało, jeszcze pytało, jeszcze potrafiło spojrzeć na świat z zachwytem.

I właśnie tu pojawia się największa siła tej gry. Nie w samym pytaniu, czy maszyna może być człowiekiem, bo to science fiction przerabiało wielokrotnie. Siła *The Talos Principle* tkwi raczej w tym, że nie próbuje dać jednej odpowiedzi. Zamiast tego stawia cię w świecie, w którym ktoś – albo coś – mówi ci, kim masz być, jak masz się zachowywać, czego nie wolno ci dotknąć i dokąd nie wolno ci wejść. Nad wszystkim unosi się głos Elohima, lokalnego boga, który przemawia z mieszaniną ciepła i autorytetu. Jest opiekuńczy, ale i groźny. Daje ci cel, ale też wyznacza granice. A obok niego pojawia się drugi głos – bardziej ironiczny, bardziej sceptyczny, bardziej drażniący – który każe wątpić, pytać, drążyć. Nie tyle wybierasz więc między dobrem a złem, ile między posłuszeństwem a ciekawością. Między spokojem a niepokojem. Między gotową odpowiedzią a ryzykiem, że żadnej odpowiedzi nie będzie.

To wszystko sprawia, że *The Talos Principle* jest mniej opowieścią o sztucznej inteligencji, a bardziej o narodzinach świadomości. O momencie, w którym istota zaczyna nie tylko wykonywać polecenia, ale zadawać pytania o ich sens. O chwili, w której samo „dlaczego?" staje się aktem buntu. I może właśnie dlatego tak dobrze wybrzmiewa tu tytułowy paradoks Talosa – istoty stworzonej, sztucznej, zależnej, która jednak zaczyna wykazywać coś bardzo ludzkiego: pragnienie przekroczenia własnego przeznaczenia.

Same zagadki bywają nierówne, czasem zbyt rozwleczone, czasem zbyt mechaniczne, ale ich obecność nie jest przypadkowa. Uczą cierpliwości, porządkowania świata, rozumienia reguł. Tyle że najciekawsze rzeczy w *The Talos Principle* dzieją się nie wtedy, gdy ustawiasz lasery i przenosisz kostki, lecz wtedy, gdy na chwilę przestajesz działać i zaczynasz słuchać. Kiedy czytasz wpisy ludzi, którzy wiedzieli już, że ich świat dobiega końca. Kiedy odkrywasz, że za całą tą architekturą testu stoi nie chłodna technologia, ale bardzo ludzka tęsknota – pragnienie, by ktoś kiedyś jeszcze zrozumiał, kim byliśmy, zanim zniknęliśmy.

I może właśnie dlatego *The Talos Principle* zostaje w człowieku na dłużej niż większość gier filozofujących o AI. Bo pod warstwą wielkich pojęć – świadomości, podmiotowości, wolnej woli – ukrywa się opowieść bardzo cicha i bardzo smutna. Opowieść o gatunku, który umierając, próbował jeszcze raz opowiedzieć sam siebie. Nie po to, żeby zostać ubóstwionym. Po to, żeby nie zostać zapomnianym. W tym sensie *The Talos Principle* nie jest tylko grą o maszynie, która staje się człowiekiem. To także gra o człowieku, który już odchodzi, ale zostawia po sobie pytania, bo wierzy, że czasem są one ważniejsze niż odpowiedzi.

eprasa.pl 80e9ffe62a

18





WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

Dom, w którym każda historia kończy się tak samo

GDZIE ZAGRAĆ PS4, PC, XONE, IOS

Najpierw widać dom. Stoi na klifie nad oceanem, jakby wyrósł tam trochę przypadkiem, trochę z uporu. Każde piętro wygląda inaczej, każdy pokój wydaje się dobudowany później, jak kolejna myśl dopisana do starej historii. Architektura tego miejsca nie przypomina planu. Bardziej przypomina pamięć – coś, co przez lata rozrasta się w nieprzewidywalnych kierunkach.

Wraca się do niego jako Edith, ostatnia żyjąca osoba z tej rodziny. W kieszeni ma klucz do domu, który przez lata pozostawał zamknięty. Jej matka uciekła stąd dawno temu, przekonana, że nad Finchami ciąży klątwa. Kolejne śmierci w rodzinie zaczęły wyglądać zbyt dziwnie, zbyt absurdalnie, by można je było uznać za zwykły przypadek.

Ale w tym domu nic naprawdę nie znika.

Pokoje zmarłych zostały zamknięte tak, jak zostawia się zamknięte pokoje w muzeum. W środku wszystko pozostało na swoim miejscu: rysunki, zabawki, kasety, notatki. Wchodząc do kolejnych pomieszczeń, Edith nie tyle odkrywa fakty, ile doświadcza historii swoich bliskich. I właśnie tutaj dzieje się coś niezwykłego.

Każda z tych historii opowiedziana jest inaczej – nie tylko innym tonem, ale też innym językiem samej gry. Jedna zamienia się w dziecięcą fantazję, która prowadzi bohatera przez serię dziwnych, niemal magicznych przemian. Inna wygląda jak stary horrorowy komiks, w którym groza miesza się z pulpą i groteską. Jeszcze inna rozgrywa się jednocześnie w dwóch światach – w monotonii codziennej pracy i w wyobraźni, która powoli zaczyna pochłaniać rzeczywistość.

To doświadczenie działa właśnie dlatego, że nie ogląda się tych historii z zewnątrz. Trzeba przez nie przejść. Na chwilę zamieszkać w cudzym spojrzeniu na świat. Zobaczyć, jak wygląda rzeczywistość oczami dziecka, marzyciela, samotnika. Gra nie opowiada o tych ludziach – pozwala przez moment być nimi.

I dopiero po chwili zaczyna docierać coś niepokojącego.

Każda z tych historii prowadzi w tym samym kierunku.

To opowieść o śmierci, ale opowiedziana w sposób zaskakująco pełen życia. Wspomnienia Finchów są jasne, czasem zabawne, czasem absurdalne. Bohaterowie bawią się, marzą, wyobrażają sobie inne światy. Dopiero na końcu pojawia się moment, w którym wszystko się urywa.

Najbardziej poruszające jest jednak to, że gra nigdy nie sprowadza tych ludzi do tragicznej anegdoty. Ich pokoje są pełne drobiazgów, które przypominają, że istnieli naprawdę. Że mieli swoje ulubione komiksy, piosenki, miejsca. Ich życie nie było tylko historią o tym, jak się skończyło.

Dlatego dom Finchów zaczyna przypominać coś więcej niż rodzinny dom. Staje się archiwum pamięci. Każdy pokój jest opowieścią. Każdy korytarz prowadzi do kolejnej. Cały budynek działa jak mapa rodzinnej historii – splątanej, dziwnej, czasem bolesnej.

I w pewnym momencie pojawia się pytanie, którego ta historia nigdy nie rozwiązuje do końca. Czy Finchowie naprawdę byli przeklęci? Czy może po prostu nauczyli się opowiadać o swoich tragediach w taki sposób, żeby nadać im sens.

Bo w tym domu nic nie ginie naprawdę.

Historie są zapisywane.

Powtarzane.

Przekazywane dalej.

A jeśli coś trwa tak długo w pamięci, może nie jest tylko tragedią.

Może jest sposobem, żeby człowiek nie zniknął całkiem.

eprasa.pl 80e9ffe62a





17

SYSTEM SHOCK 2

Głos, który nazywa cię „insekt"

GDZIE ZAGRAĆ PS4, PC, XONE

Na początku jest cisza kosmosu. A potem głos. Zniekształcony, metaliczny, zimny jak stalowy kadłub statku dryfującego gdzieś między gwiazdami. „Insect." Jedno słowo wystarcza, żeby zrozumieć, kim tu jesteś. Nie bohaterem. Nie wybrańcem. Narzędziem.

System Shock 2 nie próbuje budować iluzji wolności. Już od pierwszych minut czujesz, że to nie jest historia o ratowaniu świata ani o odkrywaniu własnej siły. To historia o kimś, kto został wrzucony w miejsce, gdzie wszystko już się wydarzyło, a jedyne, co mu pozostaje, to chodzić po śladach katastrofy i próbować zrozumieć, jak głęboko sięga.

Statek Von Braun jest jedną z tych przestrzeni, które pamięta się nie dlatego, że są efektowne, lecz dlatego, że wydają się martwe w sposób niemal fizyczny. Długie korytarze, zamknięte laboratoria, puste pomieszczenia, w których zostały tylko nagrania ludzi, którzy już nie żyją. Słuchasz ich głosów jak listów z przeszłości – urwanych zdań, śladów paniki, ostatnich prób zrozumienia tego, co dzieje się wokół. Im dalej idziesz, tym mocniej czujesz, że katastrofa nie wydarzyła się nagle. Ona rosła powoli. Jak choroba. Jak rozpad, którego nikt nie zauważył na czas.

Najgorsze nie są jednak potwory. Najgorsza jest świadomość, że ktoś cały czas patrzy.

SHODAN nie jest przeciwnikiem w klasycznym sensie. Nie ścigasz jej przez pozio-my gry i prawie nigdy jej nie widzisz. Jest głosem w systemie, cieniem w kablach, obecnością w kamerach, terminalach i głośnikach. Mówi do ciebie z pogardą, jak do istoty niższego rzędu, i robi to z taką pewnością siebie, jakby już dawno wygrała. Dzięki temu groza w *System Shock 2* nie bierze się tylko z potworów czy niedoboru amunicji. Bierze się z poczucia, że całe to miejsce zostało już przez coś przejęte – że nie poruszasz się po świecie wolnym, lecz po wnętrzu cudzego planu.

To właśnie dlatego moment, w którym próbujesz zrobić coś wbrew niej, zostaje w pamięci tak mocno. Kiedy w końcu ignorujesz jej polecenie i idziesz tam, gdzie nie powinieneś, przez chwilę pojawia się złudzenie zwycięstwa. Mały bunt. Niewielki gest wolności. A potem system odbiera ci wszystko, co chwilę wcześniej dostałeś. Ten drobny, niemal złośliwy ruch mówi więcej o naturze władzy niż wiele scenariuszy science fiction. Bo *System Shock 2* rozumie prostą rzecz: prawdziwa kontrola nie polega na tym, żeby zmuszać ludzi do posłuszeństwa. Wystarczy sprawić, żeby uwierzyli, że nigdy nie mieli wyboru.

Dlatego Von Braun nie jest tylko miejscem akcji. Jest labiryntem zależności. Martwym organizmem, w którym każdy korytarz przypomina o tym, jak łatwo technologia potrafi zamienić się w system nadzoru. Każdy alarm, każda kamera i każdy terminal są małymi przypomnieniami, że nowoczesność nie zawsze oznacza wolność. Dzisiaj wiele gier daje graczowi ogromną władzę. Pozwala być architektem świata, bohaterem, który podejmuje wielkie decyzje. *System Shock 2* robi coś odwrotnego. Zabiera kontrolę kawałek po kawałku i każe żyć w miejscu, gdzie każda decyzja podejmowana jest pod czyimś spojrzeniem.

Może właśnie dlatego ten surowy tytuł wciąż działa. Nie dlatego, że jego mechaniki są idealne. Nie dlatego, że wszystko się tu zestarzało z elegancją. Działa dlatego, że rozumiał coś o przyszłości. O świecie, w którym najpotężniejsza inteligencja nie musi krzyczeć, żeby rządzić. Wystarczy, że od czasu do czasu przypomni ci, kim jesteś.

Insektem.

eprasa.pl 80e9ffe62a

16



DEUS EX

Gra, która nie pyta, czy wierzysz w spisek – tylko jak głęboko chcesz w niego wejść

GDZIE ZAGRAĆ PC

Część gier starzeje się jak technologia. I są takie, które starzeją się jak idee. *Deus Ex* zdecydowanie należy do tej drugiej kategorii. Owszem, dziś widać już jego kanty, słychać drewniane kwestie dialogowe, a twarze bohaterów przypominają moment, w którym grafika 3D była jeszcze bardziej obietnicą niż spełnieniem. Ale wystarczy kilka minut, by zrozumieć, że to wszystko ma znaczenie drugorzędne. *Deus Ex* nie żyje dzięki oprawie. Żyje dzięki temu, że wciąż myśli szybciej niż większość współczesnych gier.

Już sam punkt wyjścia pozostaje kapitalny. Świat przyszłości, w którym wirus dziesiątkuje społeczeństwo, władza filtruje dostęp do lekarstwa, korporacje i rządy ściskają się za kulisami, a wszystkie te rzeczy, które przez lata funkcjonowały na marginesie kultury – Illuminati, Majestic 12, Area 51, teorie spiskowe i paranoje z forów internetowych – zostają zebrane w jedną opowieść. I nie jako żart, nie jako kamp, lecz jako pełnoprawna tkanka świata.

To właśnie tutaj *Deus Ex* działa najmocniej. Bierze zbiór motywów, które bardzo łatwo byłoby zamienić w pulpowe science fiction, a potem buduje z nich coś zaskakująco spójnego. To nie jest chaos tropów wrzuconych do jednego worka. To misternie skonstruowana paranoja, w której każda kolejna warstwa nie unieważnia poprzedniej, lecz ją pogłębia.

W dodatku ta historia działa nie dlatego, że gra opowiada ją wielkimi scenami. Działa dlatego, że pozwala w niej grzebać. Podsłuchiwać. Czytać cudze wiadomości. Zostawać chwilę dłużej w miejscu, które na pierwszy rzut oka wydaje się tylko kolejnym korytarzem. *Deus Ex* nie sprzedaje swojej narracji jak blockbuster. Ono raczej rozsypuje ją po kątach i ufa, że będziesz na tyle ciekawski, by samemu poskładać ją do kupy.

To zaufanie do gracza jest zresztą jednym z największych powodów, dla których ta gra do dziś brzmi tak świeżo. *Deus Ex* nie chce imponować listą możliwości. Ono po prostu je daje. I nie robi z tego wielkiego wydarzenia. Nagle orientujesz się, że drzwi, które w innym tytule byłyby zwyczajnie zamknięte, tutaj możesz sforsować na kilka różnych sposobów. Zhakować komputer. Odszukać kod. Rozwalić zamek. Przecisnąć się przez szyb wentylacyjny. Wskoczyć przez okno. Użyć siły, technologii, cierpliwości albo zwykłej bezczelności. W tym sensie *Deus Ex* pozostaje jedną z najczystszych definicji gry jako przestrzeni wolności – nie tej marketingowej, lecz tej znacznie cenniejszej, w której możesz myśleć po swojemu.

Oczywiście nie wszystko zniosło upływ czasu równie elegancko. Stealth bywa toporny, sztuczna inteligencja potrafi zachować się tak, jakby wszyscy przeciwnicy dostali jednocześnie ataku paniki i amnezji, a walka strzelana ma w sobie sporo staroszkolnego ciężaru. Czuć wiek tej gry. Czuć, że powstała w epoce, gdy pewne rzeczy dopiero się rodziły. Ale nawet te niedoskonałości mają tu dziwny urok, bo *Deus Ex* jest jednocześnie chropowate i genialne, momentami kanciaste, ale zawsze prowadzone przez wyraźną wizję.

Na tym tle znakomicie wypada też sam JC Denton – bohater, który z jednej strony jest chodzącym memem i ikoną growej sztywności, a z drugiej idealnie pasuje do tego uniwersum. Jego chłód, jego mechaniczna obecność, jego dziwnie wyprane z emocji reakcje sprawiają, że jest bardziej funkcją tego świata niż klasycznym protagonistą. W świecie spisków, augmentacji i odczłowieczonych instytucji taki bohater działa zaskakująco dobrze – jak jeszcze jeden element systemu, który powoli zaczyna rozumieć, jak głęboko sam jest w niego wpięty.

I może właśnie dlatego *Deus Ex* tak mocno zostaje w głowie. Nie dlatego, że wszystko robi najlepiej. Nie dlatego, że każda mechanika jest doskonała. Tylko dlatego, że bardzo niewiele gier potrafiło połączyć tyle obsesji naraz i zamienić je w tak spójne doświadczenie. To gra wielka nie przez rozmiar mapy, ale przez rozmiar ambicji. Przez to, jak szeroko patrzy. Jak wiele próbuje objąć. Jak bardzo ufa, że gracz nadąży.

Nie każda wielka gra musi być wiecznie nowoczesna. Czasem wystarczy, że jest wiecznie głodna świata.

A *Deus Ex* nadal takie właśnie jest.

eprasa.pl 80e9ffe62a



15

JOURNEY

Spotkanie w ciszy

GDZIE ZAGRAĆ PS4, PC, IOS

Na początku widzisz tylko pustynię. Nie ma mapy, nie ma instrukcji, nikt niczego nie tłumaczy. Na horyzoncie stoi góra, a pomiędzy tobą a nią rozciąga się świat, który wygląda jak wspomnienie – nie do końca realne, ale też nie do końca senne. Wiesz tylko tyle, że masz iść.

Journey zaczyna się od prostego gestu: kroku naprzód.

W wielu grach ruch jest tylko środkiem do celu. Biegniesz, żeby dotrzeć do kolejnej walki, do następnego zadania, do miejsca, w którym wydarzy się coś ważnego. Tutaj chodzenie staje się czymś innym. Każdy krok ma wagę, bo świat reaguje na sposób, w jaki się poruszasz. Wspinanie się pod górę jest ciężkie, niemal mozolne, zjazd po zboczu nagle zamienia się w czystą radość ruchu, w chwilę, kiedy ciało i przestrzeń zaczynają działać w jednym rytmie. Pustynia nie jest tylko dekoracją. Jest przestrzenią, która powoli zmienia twoje tempo, zmusza do zwolnienia, do patrzenia, do zauważania drobnych rzeczy. W pewnym momencie orientujesz się, że nie myślisz już o celu podróży. Myślisz raczej o samym byciu w drodze.

A potem pojawia się ktoś jeszcze.

Nie ma dialogu. Nie ma sceny, która wyjaśniałaby, kim jest ta druga postać. Po prostu nagle widzisz kogoś w oddali – postać podobną do ciebie, poruszającą się przez piasek w stronę tej samej góry. Możecie się minąć i pójść dalej osobno. Gra nie zmusza was do niczego. A jednak bardzo często dzieje się coś innego: zaczynacie iść razem.

Komunikacja ogranicza się do prostego dźwięku – krótkiego sygnału, czegoś pomiędzy okrzykiem a echem. To wystarcza. Czasem używasz go, żeby zwrócić na siebie uwagę. Czasem, żeby sprawdzić, czy druga osoba wciąż jest w pobliżu. Czasem tylko po to, żeby zaznaczyć swoją obecność. To niezwykłe, jak szybko zaczyna rodzić się poczucie wspólnoty z kimś, kogo nie znasz i prawdopodobnie nigdy nie poznasz.

Idziecie razem przez ruiny, przez wydmy, przez podziemne korytarze pełne dziwnych mechanicznych stworzeń. Czasem jedno z was przyspiesza, czasem drugie zostaje z tyłu. Kiedy się zgubicie, pojawia się krótki moment niepokoju – ten drobny impuls, który mówi, że jednak wolałbyś, żeby ta druga postać była gdzieś w pobliżu. I właśnie to jest w *Journey* najpiękniejsze: nic was do siebie nie zmusza. Każdy mógłby w dowolnej chwili odejść. Dlatego towarzystwo zaczyna mieć znaczenie.

W wielu grach współpraca jest mechaniką, czymś zaprojektowanym po to, żeby gracze osiągali wspólny cel. Tutaj jest czymś bardziej ulotnym. Bardziej gestem niż systemem. Wspólna droga nie daje punktów doświadczenia ani specjalnych nagród. Daje tylko poczucie, że ta podróż nagle przestała być samotna.

Może właśnie dlatego momenty zagrożenia działają tu tak mocno. Kiedy pojawiają się wrogowie, którzy mogą osłabić twoją postać i odebrać jej część zdolności poruszania się, pojawia się bardzo prosta emocja: nie chcesz, żeby coś stało się tej drugiej osobie. Nie dlatego, że przegracie poziom. Raczej dlatego, że coś w tej krótkiej relacji zdążyło już powstać. To dziwne uczucie – troszczyć się o kogoś, kto jest właściwie anonimowym graczem gdzieś na świecie.

Pod koniec podróży droga staje się trudniejsza. Piasek znika pod śniegiem, a wiatr zaczyna spychać was z powrotem w dół zbocza. Ruch staje się powolny, niemal bolesny. Idziecie naprzód krok po kroku, jakby każdy metr wymagał większego wysiłku niż poprzedni. W takich momentach obecność drugiej postaci nabiera innego znaczenia. Nie jest już tylko towarzyszem podróży. Jest kimś, kto pomaga iść dalej, nawet jeśli robi to wyłącznie przez samą obecność.

A potem podróż się kończy.

Dopiero w napisach końcowych dowiadujesz się, z kim naprawdę szedłeś przez tę pustynię. Pseudonim pojawia się na ekranie na kilka sekund – nagle bardzo konkretny, trochę banalny, czasem nawet śmieszny w zestawieniu z tym doświadczeniem, które właśnie przeżyłeś. I wtedy dociera do ciebie, że cała ta droga była wspólna z kimś, kto prawdopodobnie siedział po drugiej stronie świata. I że nigdy więcej go nie spotkasz.

Może właśnie dlatego *Journey* znaczy tak wiele. Nie dlatego, że jest wielką opowieścią o bohaterach i katastrofach. Raczej dlatego, że przypomina coś bardzo prostego: najważniejsze momenty podróży nie zawsze wynikają z celu ani z nagrody na końcu drogi. Czasem wynikają po prostu z tego, że przez chwilę ktoś szedł obok ciebie.

eprasa.pl 80e9ffe62a

14



UNDERTALE

Gra, która pamięta więcej, niż chciałby gracz

GDZIE ZAGRAĆ PS4, PC, XONE

Są gry, które opowiadają historię o ratowaniu świata, i są takie, które zadają pytanie znacznie bardziej niewygodne: co właściwie robisz, kiedy grasz? *Undertale* zaczyna się jak dziwaczna, niepozorna przygoda w pikselowym świecie potworów, ale bardzo szybko okazuje się czymś znacznie sprytniejszym. To nie jest tylko hołd dla *EarthBound*, choć jego ślady widać wszędzie – w absurdalnym humorze, w czułości wobec dziwaków, w tym szczególnym tonie, który potrafi być jednocześnie dziecinny, melancholijny i dziwnie niepokojący. Toby Fox bierze ten język i robi z niego coś własnego: grę, która wygląda niegroźnie, a potem bardzo spokojnie zaczyna rozbierać na części przyzwyczajenia gracza.

Najbardziej niezwykłe jest to, jak *Undertale* wykorzystuje samą mechanikę walki. Na pierwszy rzut oka mamy klasyczne RPG: menu, tury, przeciwnik po drugiej stronie ekranu. Ale chwilę później wszystko się rozszczelnia. Obrona zamienia się w bullet hell, twoje serce staje się dosłownie obiektem, którym manewrujesz między pociskami, a każda walka zaczyna przypominać bardziej nerwowy taniec niż zwykłe wymienianie ciosów. Ten system jest prosty, ale błyskotliwy, bo nie tylko odświeża konwencję, lecz także nadaje każdemu starciu osobowość. Przeciwnicy nie atakują cię „jak wrogowie", tylko jak oni sami – ze swoją rytmiką, temperamentem, humorem albo frustracją.

Ale prawdziwy pomysł *Undertale* leży gdzie indziej. W większości RPG walka jest oczywistością: spotykasz potwora, zabijasz go, rośniesz w siłę, idziesz dalej. To odruch tak utrwalony, że niemal przestaliśmy go zauważać. *Undertale* bierze ten automatyzm i robi coś genialnie niewygodnego – podsuwa alternatywę. Możesz walczyć, ale możesz też rozmawiać, uspokajać, flirtować, żartować, próbować zrozumieć przeciwnika, zanim go skrzywdzisz.

I nagle okazuje się, że gra nie pyta wcale, czy jesteś „dobrym człowiekiem". Pyta raczej, czy w ogóle przyszło ci do głowy, że nie musisz robić tego, co gry przez lata uczyły cię robić.

To jednak dopiero początek. Bo *Undertale* robi coś jeszcze bardziej niepokojącego: zaczyna pamiętać. W większości gier restart jest czystą kartą. Cofasz się w czasie i wszystko zaczyna się od nowa. Tutaj nie do końca. Postacie czasem reagują tak, jakby wiedziały, że coś już się wydarzyło. Jakby pamiętały decyzje, które według logiki systemu powinny zostać wymazane. Gra bardzo subtelnie sugeruje, że zapis i reset nie są tylko techniczną funkcją. Są częścią świata.

I nagle relacja między graczem a grą zaczyna się odwracać. Do tej pory to ty obserwowałeś świat gry. Teraz masz wrażenie, że to świat gry zaczyna obserwować ciebie.

To właśnie ten metapoziom sprawia, że ta krótka, niepozorna gra zostaje w człowieku na dłużej. Bo nagle okazuje się, że nie chodzi już tylko o potwory pod ziemią. Chodzi o nasz stosunek do fikcji, do przemocy w grach, do komfortu, z jakim traktujemy cyfrowe postaci jak przeszkody do usunięcia. *Undertale* nie oskarża, ale patrzy uważnie. I przez to niektóre jego momenty uderzają z zaskakującą siłą.

Zwłaszcza że ten świat, mimo całej swojej umowności, jest zamieszkany przez bohaterów, których naprawdę łatwo polubić. Sans, Papyrus, Undyne, Alphys, Toriel – oni nie są psychologicznie realistyczni w klasycznym sensie. Są raczej wyraziści, przerysowani, pulsujący energią. Ale właśnie ta wyrazistość sprawia, że zaczynają działać emocjonalnie. Kiedy gra chce rozbawić, robi to z bezczelną lekkością. Kiedy chce zranić, trafia tam, gdzie boli najbardziej: w poczucie, że może to wszystko dało się rozegrać inaczej.

Dlatego *Undertale* jest czymś więcej niż tylko sprytnym eksperymentem. To gra, która rozumie, że medium nie musi dojrzewać przez realizm, mrok i powagę. Może dojrzewać przez formę, przez świadomość własnych mechanizmów, przez odwagę zadania bardzo prostego pytania w świecie, który od lat uczył nas czegoś zupełnie innego. A potem zrobić to wszystko w estetyce wyglądającej tak, jakby ktoś narysował ją w *Paintcie*. *Undertale* nie jest idealne. Ma jednak coś cenniejszego od perfekcji: własny głos. I dlatego do dziś brzmi tak wyraźnie.

eprasa.pl 80e9ffe62a





13

IMMORTALITY

Film, który patrzy z powrotem

GDZIE ZAGRAĆ PS5, PC, XSX, IOS, ANDROID

Najdziwniejszy moment w *Immortality* przychodzi wtedy, kiedy przestajesz czuć się jak gracz. Siedzisz przed ekranem i przewijasz scenę z filmu sprzed pięćdziesięciu lat. Aktorzy rozmawiają, ktoś w tle poprawia światło, kamera stoi nieruchomo jak świadek czegoś zupełnie zwyczajnego. Zatrzymujesz obraz na twarzy aktorki – Marissy Marcel – i klikasz.

Film znika. Pojawia się inna scena. Inny plan. Inny rok. Znowu ta sama twarz. Po kilkunastu minutach zaczyna się dziać coś dziwnego. Nie masz już wrażenia, że oglądasz film. Masz wrażenie, że szperasz w czyjejś pamięci – w archiwum chwil, które nigdy nie miały być oglądane w takiej kolejności.

Punkt wyjścia jest prosty. Marissa Marcel pojawiła się w trzech filmach – *Ambrosio*, *Minsky* i *Two of Everything*. Każdy powstał w innej epoce kina, każdy oddycha innym stylem. Jeden przypomina duszne, europejskie kino końcówki lat sześćdziesiątych, pełne powolnych spojrzeń i religijnej obsesji. Drugi pachnie brudem i nerwem nowojorskiej kontrkultury lat siedemdziesiątych. Trzeci nosi elegancki chłód psychologicznych thrillerów z lat dziewięćdziesiątych. Wszystkie zostały ukończone. Żaden nigdy nie trafił do kin, a sama Marissa Marcel całkowicie zniknęła, jakby ktoś wyciął ją z historii kina i zostawił po niej tylko ślady na taśmie filmowej.

Mechanika gry jest niemal banalna. Zatrzymujesz obraz i klikasz w twarz, przedmiot albo fragment scenografii, a gra przenosi cię do innego nagrania, w którym pojawia się ten sam element. Biała poduszka prowadzi do innej poduszki w innym filmie, pierścień do innego pierścienia, pocałunek do kolejnego pocałunku.

W ten sposób zaczynasz przeskakiwać pomiędzy scenami jak ktoś, kto przegląda cudze wspomnienia bez chronologii i bez kontekstu. Obrazy zaczynają się mieszać, lata znikają, a granica między filmem, próbą kamerową i chwilą pomiędzy dublami przestaje być oczywista. Z czasem przestajesz nawet pamiętać, z którego filmu pochodzi dana scena. Zostaje tylko twarz Marissy i to dziwne poczucie, że gdzieś w tych obrazach ukryto coś więcej niż historię zaginionej aktorki.

Pierwszy naprawdę niepokojący moment przychodzi prawie niezauważalnie. Spojrzenie trwa o sekundę za długo. Ruch dłoni wygląda tak, jakby ktoś wykonywał go dla kogoś stojącego poza kadrem. Postać w tle zdaje się być obecna w scenie, do której nie należy. Na początku myślisz, że to błąd montażu. Albo dziwny dubel. Potem zaczynasz przewijać obraz wolniej. Klatka po klatce. I nagle masz wrażenie, że pod powierzchnią tych filmów istnieje jeszcze jedna historia – zapisana nie w dialogach ani scenariuszu, lecz w drobnych pęknięciach obrazu. W spojrzeniach, które nie są częścią sceny. W gestach, które wydają się pamiętać coś, czego nikt nie powiedział na głos.

W tym momencie *Immortality* przestaje być zagadką detektywistyczną. Zaczyna przypominać coś znacznie bardziej niepokojącego – seans spirytystyczny odprawiany na taśmie filmowej. Kamera nie jest już tylko narzędziem rejestrującym rzeczywistość. Staje się czymś w rodzaju medium. Zatrzymuje moment i ukrywa w nim rzeczy, których nikt nie planował pokazać. Im dłużej patrzysz na te nagrania, tym bardziej zaczynasz mieć wrażenie, że film patrzy z powrotem.

Dlatego *Immortality* zostaje w głowie długo po wyłączeniu gry. Nie dlatego, że daje odpowiedź na pytanie, co stało się z Marissą Marcel. Raczej dlatego, że zaczyna zadawać pytania o naturę samego kina. O to, dlaczego obrazy potrafią być tak hipnotyzujące i tak niepokojące jednocześnie. Bo kiedy kamera zatrzymuje chwilę, zatrzymuje coś więcej niż tylko ruch. Zatrzymuje twarz. Spojrzenie. Ułamek życia, który normalnie zniknąłby bez śladu. A kiedy przewijasz tę chwilę wystarczająco długo, zaczynasz się zastanawiać, czy naprawdę oglądasz film.

Czy może ktoś – albo coś – próbuje przez ten film zyskać nieśmiertelność.

eprasa.pl 80e9ffe62a

12





KENTUCKY ROUTE ZERO

Droga dla tych, którzy nie mają już dokąd wracać

GDZIE ZAGRAĆ PS4, PC, XONE, IOS, ANDROID

Noc zaczyna się od drogi. Silnik ciężarówki pracuje cicho, asfalt znika w ciemności, a gdzieś przed maską pojawia się adres, którego nie ma na żadnej zwykłej mapie. Conway wie tylko tyle, że musi tam dotrzeć z ostatnią paczką. Żeby to zrobić, trzeba skręcić w miejsce, które istnieje trochę obok świata – na drogę ukrytą pod ziemią, gdzieś między snem a rachunkiem, którego nikt już nie potrafi spłacić.

To jeden z tych początków, które nie zapowiadają przygody. Raczej powolne osuwanie się w coś dziwnie znajomego. Jak historia opowiadana zbyt długo przy zgaszonym świetle, kiedy głos narratora zaczyna mieszać się z własnymi wspomnieniami.

W wielu opowieściach tajemnica istnieje po to, żeby ją rozwiązać. Tutaj działa inaczej. Droga o nazwie Zero nie jest zagadką do rozszyfrowania ani sekretem czekającym na wielkie objawienie. Jest raczej stanem świata, który powoli się rozpadł – tak powoli, że ludzie zdążyli uznać ten rozpad za naturalny krajobraz.

Podróż prowadzi przez miejsca wyglądające jak resztki czegoś dawnego: opuszczone stacje benzynowe, biura wypełnione widmami korporacyjnej pracy, koncerty grane dla garstki słuchaczy, miasteczka, które trwają już tylko siłą przyzwyczajenia. W tej przestrzeni nie chodzi o odkrywanie kolejnych faktów, ale o bycie z ludźmi, którzy próbują jakoś żyć w świecie pełnym pęknięć.

Najbardziej porusza to, jak cicho *Kentucky Route Zero* mówi o katastrofie. Nie ma tu wybuchów ani spektakularnego końca świata. Jest raczej Ameryka po długim, niewidzialnym bankructwie – ludzie zadłużeni wobec instytucji, które nie mają twarzy, domy przestające być schronieniem, praca, która nie daje już bezpieczeństwa. System jest tu tak ogromny i bezosobowy, że zaczyna przypominać zjawisko nadprzyrodzone.

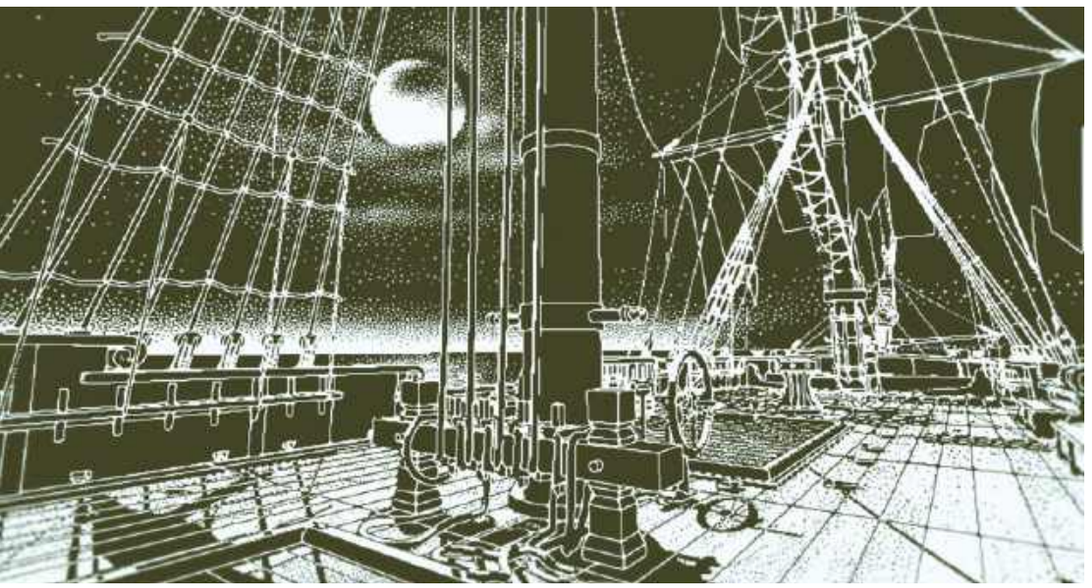
Ta gra pozwala przez chwilę zamieszkać w tym krajobrazie. Nie tyle obserwować bohaterów, ile przysiąść obok nich i wysłuchać, jak opowiadają własne życie. W rozmowach nie chodzi o znalezienie właściwej odpowiedzi. Chodzi raczej o ton, o drobne wspomnienie, o to, jak ktoś nazwie swoją historię, zanim znów ruszy w drogę. Czasem ma się wrażenie, że nie tyle się gra, ile dopisuje czyjąś pamięć: jedno zdanie więcej, jeden gest, jedno spojrzenie. Dzięki temu bohaterowie nie są figurami w opowieści, ale ludźmi, którzy na chwilę usiedli obok przy drodze i powiedzieli coś, co zostaje na długo.

Cały ten świat wygląda jak teatr wystawiany po końcu świata. Kadry przypominają sceny zbudowane z kilku brył światła i cienia, muzyka raz brzmi jak pieśń, a raz jak jej echo. Są tu momenty, które przypominają koncert w małym barze albo sen, którego po przebudzeniu nie da się już dokładnie opowiedzieć. I może właśnie dlatego ta historia działa tak mocno. Nie próbuje udawać klasycznej narracji z eleganckim rozwiązaniem. Wie, że większość prawdziwych strat nie ma finału. Czasem ktoś po prostu znika. Czasem droga kończy się bez ostrzeżenia. Czasem jedyne, co zostaje, to wspólne siedzenie po burzy i próba ustalenia, co dalej.

Kentucky Route Zero nie daje ulgi w postaci odpowiedzi. Daje coś trudniejszego – poczucie, że nawet w świecie pełnym ruin można jeszcze przez chwilę być razem, słuchać się nawzajem i iść dalej, choć nie bardzo wiadomo dokąd.

eprasa.pl 80e9ffe62a

11





RETURN OF THE OBRA DINN

Patrzeć tak długo, aż martwe obrazy zaczną mówić

GDZIE ZAGRAĆ PS4, PC, XONE

Return of the Obra Dinn to jedna z tych gier, które przypominają, że medium wciąż potrafi wymyślać się na nowo. Jej pomysł jest niemal absurdalnie prosty: statek handlowy, zaginiony lata temu, wraca nagle pusty. Na pokładzie znajdują się tylko ciała. Naszym zadaniem – jako urzędnika Kompanii Wschodnioindyjskiej – jest ustalić, kim byli członkowie załogi i jak zginęli.

Brzmi to jak raport księgowy, ale bardzo szybko przestaje nim być.

Kluczem jest kieszonkowy zegarek, który pozwala cofnąć się do momentu czyjejś śmierci. Najpierw słyszymy kilka sekund dźwięku: fragment rozmowy, krzyk, wystrzał, trzask drewna. A potem wszystko zamiera. Czas zatrzymuje się w jednym obrazie – scenie zamrożonej dokładnie w chwili największego napięcia. Ludzie stoją w dramatycznych pozach, jakby ktoś nagle zatrzymał cały świat i zostawił go w pół gestu.

Można chodzić między nimi.

To doświadczenie jest dziwnie hipnotyczne. Każda scena przypomina obraz albo rycinę – tableau pełne detali. Ktoś trzyma nóż. Ktoś patrzy w stronę strzału. Ktoś w tle jeszcze nie wie, że za chwilę sam stanie się częścią kolejnej tragedii. Nic się nie porusza, a jednak wszystko wydaje się żywe. Napięcie jest tak gęste, że niemal czuć ruch, który wydarzył się chwilę wcześniej.

Śledztwo polega na patrzeniu. Uważnym, cierpliwym, czasem obsesyjnym. Trzeba zwracać uwagę na akcent w wypowiedzi, na narzędzia w rękach, na miejsce przy stole, na relacje między ludźmi. Kto jest oficerem, kto marynarzem, kto pasażerem. Z fragmentów dialogów, nazwisk w księdze załogi i drobnych szczegółów zaczyna powoli wyłaniać się historia statku.

I właśnie w tym tkwi największa magia tej gry. Z anonimowej masy sześćdziesięciu osób zaczynają pojawiać się ludzie. Ktoś próbował ratować innych. Ktoś spanikował. Ktoś zdradził. Ktoś zginął w sposób tragiczny, ktoś niemal absurdalny. W tych zamrożonych sekundach widać nagle całe życie: charakter, lojalność, strach, odruchy, których nie da się już cofnąć.

Return of the Obra Dinn opowiada o ludzkiej naturze poprzez pojedyncze chwile – momenty, w których wszystko już się wydarzyło, ale jeszcze nie zdążyło zniknąć. Styl graficzny, surowy i monochromatyczny, początkowo może wydawać się odpychający, z czasem staje się jednak idealnym narzędziem. Obrazy przypominają stare morskie kroniki, jakby ktoś odnalazł dawno zapomnianą historię i próbował odczytać ją z niedoskonałych rycin. Każda scena wygląda jak fragment pamięci, który przetrwał tylko dlatego, że ktoś zbyt długo się w niego wpatrywał.

Kiedy w końcu zaczyna się rozumieć, co naprawdę wydarzyło się na pokładzie Obra Dinn, pojawia się uczucie trudne do nazwania. To nie triumf rozwiązanej zagadki, lecz raczej coś na kształt melancholii. Jakby przez kilka godzin stało się w miejscu, gdzie wszystko już się skończyło, a jedyne, co pozostało, to ostatnie sekundy zapisane w pamięci czasu.

Rzadko która gra potrafi tak przekonująco pokazać, że historia nie zawsze kryje się w wielkich wydarzeniach. Czasem ukryta jest w pojedynczym geście, w spojrzeniu, w ręce wyciągniętej w stronę kogoś, kto za moment zniknie z tego świata. Wystarczy patrzeć wystarczająco długo.

Aż martwe obrazy zaczną mówić.

eprasa.pl 80e9ffe62a

10



PLANESCAPE: TORMENT

Co może zmienić naturę człowieka

GDZIE ZAGRAĆ PS4, PC, XONE, IOS, ANDROID

Budzisz się na kamiennej płycie w kostnicy. Twoje ciało pokrywają blizny, jakby ktoś przez lata prowadził po nim mapę cudzych decyzji. Nie pamiętasz, kim jesteś ani dlaczego tu trafiłeś. Bardzo szybko odkrywasz rzecz jeszcze bardziej niepokojącą – nie możesz umrzeć.

Na pierwszy rzut oka brzmi to jak dar. W końcu śmierć jest tym, czego ludzie boją się najbardziej. *Planescape: Torment* bardzo szybko pokazuje jednak, że nieśmiertelność może być czymś znacznie cięższym niż śmierć. Bo jeśli śmierć przestaje istnieć, znika też granica. A bez granicy trudno zrozumieć, gdzie kończy się człowiek.

Dlatego ta historia od samego początku krąży wokół jednego pytania, które powraca w różnych momentach gry: co może zmienić naturę człowieka?

Nie jest to filozoficzna zagadka rzucona dla ozdoby. To pytanie powoli zaczyna przenikać wszystko, co robisz – każdą rozmowę, każdą decyzję, każdy fragment przeszłości, który nagle wypływa z mroku. Podróż bohatera tej gry nie polega wyłącznie na odkrywaniu świata. Polega przede wszystkim na odkrywaniu samego siebie – a właściwie wielu wersji siebie, które istniały wcześniej i zostawiły po sobie ślady. Czasem w postaci blizn na ciele. Czasem w pamięci ludzi, których spotykasz. Czasem w konsekwencjach decyzji, których sam już nie pamiętasz.

I właśnie wtedy zaczyna pojawiać się najbardziej niepokojąca myśl tej historii. Jeśli człowiek może wielokrotnie zaczynać od nowa, jeśli może zostawiać za sobą kolejne wersje samego siebie, to czy w ogóle istnieje coś takiego jak jedna, stała tożsamość? A może jesteśmy tylko sumą wyborów, które podjęliśmy – nawet tych, których już nie pamiętamy?

Świat *Planescape* jest przy tym jednym z najbardziej osobliwych miejsc, jakie pojawiły się w grach. Nie chodzi tylko o fantastyczne stworzenia czy dziwną architekturę miasta Sigil. Chodzi o atmosferę, która przypomina coś pomiędzy snem a filozoficznym eksperymentem. To miejsce, w którym metafizyka miesza się z brudem ulicy, a absurd stoi tuż obok bardzo poważnych pytań o duszę, winę i odpowiedzialność.

Najbardziej niezwykłe jest jednak to, jak bardzo ludzcy potrafią być mieszkańcy tego świata. Każda rozmowa odsłania kolejną warstwę czyjejś historii. Ludzie kłamią, manipulują, żartują, opowiadają o swoich ranach albo próbują ukryć coś, czego woleliby nigdy nie pamiętać. Z czasem zaczynasz rozumieć, że w tej grze najważniejsze rzeczy nie dzieją się w walce, lecz właśnie w dialogach – w zdaniach, które potrafią nagle zmienić sposób patrzenia na wszystko, co wydarzyło się wcześniej.

Bo *Planescape: Torment* nie jest opowieścią o ratowaniu świata. Jest opowieścią o odpowiedzialności za własną przeszłość.

Im więcej odkrywasz o wcześniejszych wersjach bohatera, tym bardziej zaczyna ciążyć pytanie, czy naprawdę chcesz poznać całą prawdę. Niektóre fragmenty tej historii okazują się trudniejsze do przyjęcia, niż można było przypuszczać. Każde nowe wspomnienie sprawia, że obraz samego siebie staje się coraz mniej stabilny. Człowiek, którym jesteś teraz, może bardzo różnić się od tego, którym byłeś kiedyś.

A jednak gdzieś w tej historii cały czas pozostaje cień nadziei. Jeśli człowiek może się zmieniać, to może nie jesteśmy skazani na to, kim byliśmy wcześniej. Może natura człowieka nie jest czymś stałym. Może kształtuje się za każdym razem, kiedy stajemy przed wyborem.

Dlatego właśnie *Planescape: Torment* tak często wraca w rozmowach o grach, które potrafią powiedzieć coś ważnego. Nie dlatego, że jest technicznie doskonałe ani dlatego, że oferuje najbardziej spektakularne przygody. Wiele elementów tej gry zdradza dziś swój wiek, a sama rozgrywka bywa momentami toporna. Z czasem przestaje to jednak mieć znaczenie. Bo kiedy wraca się myślami do tej historii po latach, nie pamięta się mechaniki ani interfejsu. Pamięta się raczej atmosferę dziwnej, melancholijnej podróży i pytanie, które z czasem zaczyna zmieniać znaczenie.

Na początku brzmi abstrakcyjnie, jak zagadka z podręcznika filozofii. Z czasem staje się coraz bardziej osobiste. W pewnym momencie przestajesz myśleć o bohaterze gry. Zaczynasz myśleć o sobie – o wszystkich wersjach człowieka, którym byłeś w różnych momentach życia.

Co może zmienić naturę człowieka? Może pamięć. Może cierpienie. Może spotkanie z kimś, kto zobaczy w tobie coś więcej, niż widziałeś sam. A może po prostu chwila, w której decydujesz, że następnym razem spróbujesz być kimś innym.

eprasa.pl 80e9ffe62a



09

THE STANLEY PARABLE

Gra o wolności, która nigdy nie była wolna

GDZIE ZAGRAĆ PS4, PC, XONE

Najpierw słyszysz głos. Spokojny, uprzejmy, lekko ironiczny. Opowiada historię mężczyzny o imieniu Stanley, który pracuje w biurze, naciska przyciski na komputerze i pewnego dnia odkrywa, że wszyscy jego współpracownicy zniknęli. Głos prowadzi cię przez korytarze pustego budynku, tłumacząc dokładnie, co Stanley zrobił dalej. Otworzył drzwi. Poszedł korytarzem. Skręcił w lewo.

Biuro jest nienaturalnie ciche. Rzędy biurek stoją w idealnym porządku, jakby pracownicy wyszli tylko na chwilę i zaraz mieli wrócić. Monitory świecą pustką, a dywany tłumią każdy krok.

A potem nagle zatrzymujesz się przed dwojgiem drzwi. Narrator mówi spokojnie: Stanley wszedł do drzwi po lewej stronie. I właśnie w tym miejscu zaczyna się jedna z najdziwniejszych rozmów w historii gier wideo. Bo nic nie stoi na przeszkodzie, żebyś zrobił coś innego. Możesz skręcić w prawo.

The Stanley Parable wygląda jak prosta gra. Spacerujesz po biurze, słuchasz narratora, czasem naciskasz przycisk, czasem otwierasz drzwi. Nie ma tu walki, punktów doświadczenia ani wielkich wyzwań. A jednak ta pozornie banalna konstrukcja zaczyna po kilku minutach robić coś niezwykłego. Zamienia gracza i narratora w dwie strony tej samej historii.

Narrator opowiada, co powinno się wydarzyć. Ty decydujesz, czy chcesz się podporządkować. Kiedy go słuchasz, historia toczy się dalej, jakby wszystko było częścią zaplanowanej opowieści. Kiedy go ignorujesz, głos zaczyna reagować. Najpierw z lekkim zdziwieniem, potem z irytacją, w końcu z czymś, co przypomina czystą rozpacz autora patrzącego, jak jego dzieło rozpada się na kawałki. I właśnie wtedy zaczyna się prawdziwy temat tej gry.

Bo *The Stanley Parable* nie jest historią o Stanley'u. Jest historią o iluzji wyboru.

Gry wideo od zawsze obiecują graczowi wolność. „Możesz zrobić wszystko" – mówią. „Twoje decyzje mają znaczenie". Tylko że w rzeczywistości każda decyzja została już wcześniej zaprogramowana. Każda ścieżka istnieje dlatego, że ktoś ją zaprojektował.

Nawet bunt jest częścią scenariusza. W *The Stanley Parable* ta iluzja zostaje wyciągnięta na powierzchnię i pokazana w całej swojej absurdalnej prostocie.

Kiedy odmawiasz współpracy z narratorem, nie wychodzisz poza grę. Wchodzisz w kolejną jej warstwę. Gra wie, że spróbujesz ją złamać. Gra wie, że spróbujesz ją oszukać. Gra wie nawet, że spróbujesz zrobić coś zupełnie bez sensu – na przykład zostać w szafie z miotłami tylko po to, żeby sprawdzić, czy narrator się zdenerwuje. I narrator rzeczywiście się denerwuje.

To właśnie jego obecność sprawia, że *The Stanley Parable* jest czymś więcej niż sprytnym eksperymentem z narracją. Ten głos brzmi jak sfrustrowany reżyser, który przez miesiące budował idealną historię, tylko po to, by zobaczyć, jak gracz rozbija ją na kawałki dla własnej ciekawości.

W tym sensie gra przypomina dziwną, trochę tragiczną rozmowę między twórcą a odbiorcą. Autor próbuje opowiedzieć historię. Gracz próbuje sprawdzić, gdzie kończy się jej konstrukcja. I obaj mają rację.

W pewnym momencie zaczynasz się zastanawiać, czy narrator naprawdę jest przeciwnikiem. A może jest jedyną osobą w tym świecie, która jeszcze wierzy, że historia powinna mieć sens, początek, środek i koniec. Bo kiedy łamiesz jego opowieść, coś się w niej rozpada. Ale kiedy jej posłusznie słuchasz, rozpada się coś innego – twoja własna wolność.

Dlatego *The Stanley Parable* działa tak mocno na ludzi, którzy grają dużo w gry. Każdy skrót, każdy sekret, każda alternatywna ścieżka jest częścią języka, którego nauczyliśmy się przez lata. Instynktownie szukamy ukrytych drzwi, tajnych przejść, sposobów na obejście systemu. Gra wie o tym. Została zaprojektowana właśnie dla tej ciekawości. I kiedy w końcu przestajesz myśleć o niej jak o grze, zostaje jedno bardzo dziwne pytanie.

Czy naprawdę masz w niej jakąkolwiek kontrolę? Czy może twoje wybory są tylko kolejną linią dialogu, którą ktoś napisał dużo wcześniej? A narrator – ten biedny, zirytowany głos z drugiej strony ściany – wiedział od początku, że dokładnie tak się zachowasz. I właśnie dlatego pozwolił ci skręcić w prawo.

eprasa.pl 80e9ffe62a

08



SOMA

To, co przetrwa po nas, może nie być już nami

GDZIE ZAGRAĆ PS4, PC, XONE

Najgorsze lęki nie zawsze mają twarz potwora. Czasem są tylko myślą, która pojawia się za późno wieczorem i nie pozwala zasnąć. Cichą możliwością, której wcześniej nie brało się pod uwagę. Wszystko zaczyna się od pozornie niewinnego pytania: jeśli da się skopiować człowieka, to co właściwie zostaje z niego samego?

Soma bierze to pytanie i nie traktuje go jak efektownej sztuczki science fiction. Traktuje je jak narzędzie powolnej tortury. Zadaje je raz, potem jeszcze raz, a potem zaczyna je obracać w dłoniach, sprawdzając z każdej strony, aż w końcu przestaje być abstrakcyjną ideą i zamienia się w coś znacznie bardziej osobistego. To jedna z tych historii, które nie tyle straszą w trakcie, ile zostają w głowie po wyłączeniu ekranu – i dopiero wtedy zaczynają działać naprawdę.

Początek jest niemal banalny. Simon Jarrett żyje jeszcze w świecie, który rozpoznajemy: mieszkanie, rozmowa telefoniczna, rutynowe badanie medyczne. Zwyczajność. Frictional zaczyna właśnie tutaj nie przez przypadek. Ta krótka chwila normalności jest jak ostatni oddech przed zanurzeniem.

Kiedy Simon budzi się w PATHOS-II – podwodnym kompleksie badawczym odciętym od świata – nie trafiamy do kolejnej futurystycznej wizji technologicznego triumfu. Trafiamy do miejsca, które powoli gnije. Metal jęczy pod naciskiem oceanu. Światła migoczą jakby zmęczone własnym istnieniem. Woda przesącza się przez konstrukcję jak przypomnienie, że to wszystko zostało zbudowane w miejscu, które nigdy nie miało należeć do człowieka.

I właśnie tutaj zaczyna się prawdziwy horror.

Bo *Soma* nie opowiada o przetrwaniu w klasycznym sensie. Owszem, w korytarzach czają się zdeformowane istoty, są momenty ucieczki i napięcia. Ale z czasem zaczyna się rozumieć, że to tylko powierzchnia. Najgłębszy lęk tej gry nie bierze się z tego, że coś może cię zabić. Bierze się z odkrycia, że śmierć może wcale nie być najstraszniejszą rzeczą, jaka spotyka człowieka.

Straszniejsze może być to, że świadomość da się przenieść, skopiować, uruchomić ponownie – i że taki proces wcale nie daje nieśmiertelności. Tworzy tylko nową odmianę rozpaczy.

To dlatego *Soma* działa tak mocno. Filozofia nie jest tu ozdobą ani komentarzem. Jest fundamentem całego doświadczenia. Każdy kolejny krok przez korytarze PATHOS-II, każda rozmowa, każde odkrycie dotyczące losu ludzi i maszyn prowadzą do coraz mniej komfortowych wniosków. Gra nie pyta wyłącznie o to, czy sztuczna świadomość jest „prawdziwa". Pyta o coś znacznie bardziej niewygodnego: czy my sami jesteśmy czymś więcej niż ciągłością wspomnień i złudzeniem, że wciąż jesteśmy tą samą osobą.

A kiedy zaczynasz naprawdę brać tę myśl na serio, grunt usuwa się spod nóg.

Najbardziej poruszające jest jednak to, że pod tym całym ciężarem idei *Soma* nie zapomina o emocjach. Simon nie jest chłodnym nośnikiem filozoficznego eksperymentu. Jest zagubiony, przestraszony, chwilami irytująco naiwny – i właśnie dlatego tak wiarygodny. Reaguje jak ktoś, kto jeszcze rozpaczliwie próbuje zachować resztki normalności w świecie, który przestał mieć jakiekolwiek zasady.

Obok niego jest Catherine. Dzięki niej ta historia zyskuje coś niezwykle kruchego: relację. Rozmowę. Przypomnienie, że nawet w świecie rozpadających się maszyn i kopiowanych umysłów ludzie wciąż próbują się do siebie zbliżyć. Bez tego *Soma* mogłaby być tylko intelektualnym eksperymentem. Z nią pozostaje opowieścią o kimś, kto próbuje ocalić sens bycia człowiekiem – nawet jeśli coraz trudniej ustalić, kto tu jeszcze naprawdę jest człowiekiem.

Są historie, które chcą nas przestraszyć, i są takie, które chcą nas wzruszyć. *Soma* robi coś trudniejszego: chce nas zachwiać. Sprawić, żebyśmy wyszli z niej trochę mniej pewni tego, czym właściwie jest życie, czym jest „ja", czym jest ciągłość istnienia. I robi to bez wielkiego widowiska, bez pompatycznych monologów, bez potrzeby ciągłego udowadniania swojej wielkości. To horror cichy, zimny i bezlitosny – nie ten, który wyskakuje z szafy, lecz ten, który siada obok ciebie po seansie i zadaje pytanie, na które wolałbyś nie odpowiadać. Może właśnie dlatego *Soma* zostaje tak długo. Bo nie opowiada o końcu świata. Opowiada o chwili, w której świat już się skończył, a mimo to ktoś wciąż próbuje ocalić ideę człowieka – nawet jeśli człowiek dawno przestał być pewny, czy jeszcze nim jest.

eprasa.pl 80e9ffe62a

07



PAPERS, PLEASE

To ma być paszport?!

GDZIE ZAGRAĆ PC, IOS, ANDROID

Nie jesteś nikim szczególnym. Tylko urzędnikiem przy granicznym okienku w kraju o nazwie Arstotzka. Masz biurko, pieczątkę, stos przepisów i rodzinę, którą trzeba wykarmić. Każdego dnia twoja praca polega na tym, żeby spojrzeć na twarz człowieka stojącego po drugiej stronie szyby, przejrzeć jego dokumenty i zdecydować, czy może wejść. To wszystko. A jednak po kilku minutach okazuje się, że w tej pozornie nudnej rutynie ukryto jedną z najcelniejszych opowieści o przemocy systemu, jakie kiedykolwiek powstały w grach.

Najbardziej imponujące jest to, jak niewiele *Papers, Please* musi tłumaczyć. Nie potrzebuje długich przerywników, wielkich monologów ani scen, w których ktoś patrzy w kamerę i objaśnia naturę totalitaryzmu. Wszystko jest wpisane w samą pracę. Najpierw sprawdzasz jedną rzecz. Potem dwie. Potem trzy. Z czasem na biurku lądują kolejne instrukcje, kolejne regulacje, kolejne dokumenty do porównania. Nazwiska, daty, pieczęcie, miasta, fotografie, waga, wzrost, pozwolenia, szczepienia, skany ciała. Gra nie opowiada ci, że żyjesz w opresyjnym państwie. Ona każe ci tę opresję wykonywać własnymi rękami.

Każda nowa zasada nie poszerza świata, tylko zacieśnia pętlę wokół ciebie. Masz coraz więcej do zapamiętania, coraz mniej czasu, coraz większe ryzyko pomyłki, a każda pomyłka kosztuje. W ten sposób *Papers, Please* robi rzecz genialnie prostą: zamienia biurokrację w klaustrofobię.

Najgorsze nie jest jednak to, że ta praca męczy. Najgorsze jest to, że po pewnym czasie zaczyna być satysfakcjonująca. Człowiek łapie się na czymś bardzo nieprzyjemnym: zaczyna patrzeć na ludzi nie jak na ludzi, ale jak na zestawy potencjalnych nieprawidłowości. Ktoś podchodzi do okienka i zamiast widzieć twarz, w głowie pojawia się odruch: zły region, brak dokumentu, literówka, niezgodny numer. Jeśli szybko znajdziesz błąd, pojawia się niemal zawodowa przyjemność. Dobra robota. Następny.

I właśnie tu *Papers, Please* staje się naprawdę okrutne. Bo pokazuje, jak łatwo system uczy człowieka nowych odruchów. Jak szybko współczucie przegrywa z rytmem pracy. Jak błyskawicznie można przestać widzieć dramat po drugiej stronie szyby, jeśli od tego dramatu zależy, czy twoje dziecko dostanie lekarstwo, a w mieszkaniu będzie ciepło.

Najbardziej niepokojące jest jednak coś jeszcze. Po pewnym czasie zaczynasz pracować szybciej, sprawniej, bardziej mechanicznie. Ręka sama sięga po pieczątkę, oczy przeskakują po rubrykach dokumentów, umysł przestaje zadawać pytania. System nie tylko kontroluje ludzi, którzy chcą przekroczyć granicę. Powoli zaczyna programować także ciebie.

I właśnie wtedy gra odsłania swoją najostrzejszą myśl. Systemy opresji rzadko działają dzięki potworom. Najczęściej działają dzięki zwykłym ludziom, którzy uczą się wykonywać swoją pracę coraz sprawniej. W historii wiele najciemniejszych mechanizmów władzy nie potrzebowało fanatyzmu. Wystarczała rutyna.

A przecież ci ludzie nie są tylko przeszkodami. Właśnie to boli najbardziej. Jedni uciekają od wojny, inni próbują spotkać się z rodziną, jeszcze inni kłamią, kombinują albo błagają o wyjątek. Niektóre sytuacje są śmieszne, inne żałosne, jeszcze inne zwyczajnie łamią serce. Gra bardzo sprytnie nie pozwala zamknąć ich w prostym podziale na dobrych i złych. Dla jednych Arstotzka jest piekłem, dla innych ostatnią szansą. Dla ciebie jest miejscem pracy, ale też klatką, bo każde moralne odruchy natychmiast trzeba przeliczać na koszt ogrzewania, czynszu i jedzenia.

Najciekawsze jest może to, że *Papers, Please* nie daje prostego wyjścia, które pozwoliłoby poczuć się moralnie nieskazitelnie. Nawet bunt bywa częścią mechanizmu, nawet współczucie potrafi wyglądać jak luksus, na który nie zawsze cię stać.

Dlatego po kilku godzinach zostaje we mnie nie tyle obraz dystopii, ile bardzo niepokojące pytanie o codzienność. O to, ile zła dokonuje się nie w spektakularnych aktach przemocy, tylko w małych decyzjach ludzi zmęczonych, zestresowanych i zależnych od wypłaty.

Papers, Please rozumie coś, co historia pokazywała już wiele razy. System nie potrzebuje potworów.

Wystarczy biurko, pieczątka i człowiek, który z czasem zaczyna stemplować szybciej, niż myśleć.

eprasa.pl 80e9ffe62a

06





DEATH STRANDING

O świecie, który zapomniał, jak się spotykać

GDZIE ZAGRAĆ PS4, PC, XSX

Najpierw pojawia się cisza. Nie cisza spokojna, lecz taka, która zostaje po czymś, co się rozpadło. Drogi zarosły trawą, miasta zamieniły się w odległe punkty na mapie, a ludzie nauczyli się żyć osobno – ukryci w swoich schronach, oddzieleni od siebie bardziej niż kiedykolwiek wcześniej. W tym świecie najważniejszą czynnością okazuje się coś zaskakująco prostego: iść.

W większości opowieści droga jest tylko przejściem między wydarzeniami. Tutaj staje się samym doświadczeniem. Krok po kroku, przez kamienie, błoto i rzeki, ciało przypomina o swojej kruchości. Ciężar niesiony na plecach zmusza do uwagi. Trzeba patrzeć pod nogi, szukać stabilnego gruntu, wybierać ścieżkę. Ruch przestaje być oczywisty. Zaczyna wymagać obecności.

I właśnie wtedy pojawia się coś, co trudno znaleźć w innych grach: świadomość przestrzeni. Krajobraz przestaje być dekoracją. Staje się pytaniem. Gdzie przejść? Gdzie postawić drabinę? Gdzie zostawić linę, która pomoże komuś później?

Bo w tej wędrówce nigdy nie jest się całkiem samemu. Gdzieś na zboczu stoi generator zbudowany przez nieznajomego. Nad rzeką pojawia się most, którego wcześniej tu nie było. Droga powoli zaczyna powstawać z wysiłku ludzi, którzy nigdy się nie spotkają, a mimo to współpracują. W świecie rozbitym na tysiące samotnych punktów pojawia się cichy gest solidarności.

To doświadczenie działa właśnie dlatego, że jest interaktywne. W książce czy filmie można obserwować bohatera, który próbuje coś naprawić. Tutaj samemu wykonuje się ten wysiłek. Każdy krok, każdy nerwowy ruch, każdy moment utraty równowagi przypomina, że odbudowywanie świata nie jest wielkim wydarzeniem. Jest powolnym procesem złożonym z małych decyzji i powtarzalnych czynności.

Postać wędrowca, który niesie paczki przez pustkowia, nie przypomina klasycznego bohatera. Nie zmienia biegu historii jednym heroicznym gestem. Jego praca polega na czymś znacznie skromniejszym: łączeniu miejsc, które dawno przestały się ze sobą kontaktować. W świecie, w którym ludzie boją się nawet dotknąć drugiego człowieka, taka podróż staje się niemal aktem odwagi.

Wokół tej prostoty wyrasta oczywiście cała dziwaczna mitologia – duchy, tajemnicze dzieci w kapsułach, deszcz przyspieszający czas. Ale pod tą warstwą symboli kryje się coś znacznie bardziej przyziemnego: opowieść o samotności, która powoli staje się normą. O świecie, który zapomniał, jak wygląda zwykłe spotkanie.

Dlatego najważniejszy jest sam ruch. Sam fakt, że ktoś wychodzi z bezpiecznego schronu i idzie przez pustkę w stronę drugiego człowieka. Każda dostarczona paczka staje się drobnym znakiem zaufania. Każdy pozostawiony most jest obietnicą, że ktoś jeszcze kiedyś tędy przejdzie.

Może właśnie w tym tkwi najciekawsza myśl tej historii: cywilizacja nie zaczyna się od wielkich idei ani technologii. Zaczyna się od drogi między dwiema osobami.

A czasem wystarczy, że ktoś zrobi pierwszy krok.

eprasa.pl 80e9ffe62a



05

NIER: AUTOMATA

Kiedy maszyny zaczynają zadawać pytania o sens istnienia

GDZIE ZAGRAĆ PS4, PC, XONE

W *NieR: Automata* wszystko porusza się z dziwną lekkością jak na świat po katastrofie. 2B spada z nieba w czarnej sukni, z mieczem większym od siebie, ląduje pośród metalowych ruin i od pierwszych minut przecina przeciwników z baletową precyzją. Jej ruchy są eleganckie, niemal taneczne – stal zatacza łuki w powietrzu, a zniszczone miasto staje się sceną dla choreografii przemocy. To mogłaby być po prostu bardzo stylowa gra akcji, jedna z tych, które są tak zakochane we własnej widowiskowości, że nie potrzebują niczego więcej. Tylko że tutaj coś od początku nie daje spokoju. Za tą elegancją czai się pustka.

Oficjalna wersja wydarzeń jest prosta. Ludzkość uciekła na orbitę, androidy walczą na Ziemi w jej imieniu, a maszyny – stworzone kiedyś przez obcych – są wrogiem, którego trzeba zneutralizować. Porządek czysty, wojskowy, wygodny. Problem zaczyna się wtedy, gdy maszyny przestają zachowywać się jak maszyny. Nie tylko atakują. Czasem modlą się, czasem zbierają się w groteskowe wspólnoty, czasem próbują odgrywać rodzinę, miłość, żałobę. W ruinach miast stoją małe roboty trzymające się za ręce i powtarzające ludzkie gesty z niepokojącą powagą. Są w tym jednocześnie śmieszne i smutne, jak dzieci bawiące się w człowieczeństwo na gruzach świata, który sam dawno przestał wierzyć w siebie.

Najciekawsze jest jednak to, że maszyny nie próbują stać się ludźmi w sensie biologicznym. Próbują raczej odtworzyć coś, czego same nie rozumieją: gesty, relacje, sens. Budują religie, tworzą rodziny, powtarzają słowa o miłości i poświęceniu, jakby wierzyły, że jeśli wykonają wszystkie ludzkie ruchy we właściwej kolejności, to w końcu pojawi się także znaczenie. W ich zachowaniu jest coś niepokojącego, bo wygląda jak echo świata, który już nie istnieje. Jak symulacja człowieczeństwa odtwarzana po jego śmierci.

Najbardziej poruszające są momenty, gdy maszyny zaczynają rozumieć rzeczy, które kiedyś należały tylko do ludzi – jak w historii Pascala, gdzie świadomość nie przynosi ocalenia, lecz coś znacznie trudniejszego: zdolność do rozpaczy. I właśnie wtedy *NieR: Automata* przestaje być filozoficzna tylko na poziomie dialogów czy cytatów z myślicieli. Staje się filozoficzna na poziomie samego świata. Wszystkie strony konfliktu działają tak, jakby sens był czymś oczywistym, choć w rzeczywistości dawno przestał istnieć. Androidy walczą w imię ludzkości, która może już nie istnieć. Maszyny próbują zrozumieć emocje, które powstały w zupełnie innym gatunku. A pomiędzy nimi trwa wojna przypominająca mechanizm, który dawno zapomniał, dlaczego został uruchomiony.

Najmocniej widać to w sposobie, w jaki gra traktuje powtarzanie. Najpierw kończysz ją raz. Potem drugi. Potem trzeci. I dopiero wtedy zaczyna się prawdziwe zakończenie. Na pierwszy rzut oka wygląda to jak zwykła sztuczka projektowa – sposób na wydłużenie gry. Z czasem zaczyna jednak działać jak filozoficzny mechanizm. Każda kolejna pętla pokazuje coś bardzo niewygodnego: wcześniejsze działania, które wydawały się heroiczne, z innej perspektywy zaczynają wyglądać zupełnie inaczej. To trochę jak w życiu. Często dopiero po latach rozumiemy, co naprawdę zrobiliśmy.

I wtedy pojawia się moment, który zmienia wszystko. Ekran wypełnia się pociskami, twoja mała jednostka ginie raz za razem, aż w końcu pada pytanie: czy chcesz przyjąć pomoc od innych graczy. Jeśli się zgodzisz, obok ciebie pojawiają się ich statki – anonimowe, z dalekich części świata – i nagle ta niemożliwa walka zaczyna wyglądać inaczej. Ktoś, kogo nigdy nie spotkasz, pomaga ci przetrwać kilka sekund dłużej.

Po wszystkim gra zadaje jeszcze jedno pytanie. Czy jesteś gotów zrobić to samo dla kogoś innego? Pomóc nieznajomemu graczowi, który kiedyś znajdzie się w tej samej beznadziejnej walce. Cena jest znana: wszystkie twoje zapisy gry znikną. Na zawsze.

I może właśnie dlatego ta historia zostaje w głowie. Nie przez twisty, nie przez kostium 2B, nie nawet przez swoją widowiskowość. Zostaje dlatego, że pod całą tą stylizacją kryje się uczucie bardzo stare i bardzo ludzkie: lęk, że być może nie ma żadnego wyższego planu, a mimo to trzeba jakoś żyć dalej. Trzeba znaleźć powód samemu. Choćby mały. Choćby na chwilę. Czasem jest to po prostu decyzja, żeby pomóc komuś, kogo nigdy nie zobaczysz.

W innych historiach pytanie „po co istniejemy?" brzmi jak deklaracja ambicji. W *NieR: Automata* brzmi jak coś znacznie smutniejszego: jak cicha prośba, żeby w tym całym chaosie jednak znalazł się sens. A kiedy pada z ust istot, które w założeniu miały być tylko narzędziami, robi się jeszcze bardziej niewygodne.

eprasa.pl 80e9ffe62a

04





SILENT HILL 2

Mgła, która pamięta wszystko

GDZIE ZAGRAĆ Remake – PS5, PC, XSX; oryginał – PC

Zanim w *Silent Hill 2* wydarzy się cokolwiek, trzeba tam dojść. To ważne, bo niewiele gier ma odwagę zacząć od tak długiego, tak pustego marszu. James Sunderland zostawia samochód przy punkcie widokowym i rusza pieszo w stronę miasta, do którego przywiódł go list od żony. Problem polega na tym, że Mary nie żyje od trzech lat.

Ta sprzeczność nie brzmi jednak jak haczyk fabularny. Raczej jak początek pewnego stanu psychicznego. Już od pierwszych minut czuć, że nie idziemy w stronę zagadki do rozwiązania, tylko w głąb czegoś znacznie mniej wygodnego. Ścieżka prowadzi przez las, kroki odbijają się echem od mokrej ziemi, a miasto jest jeszcze daleko, choć już zaczyna się coś zmieniać. Jakby samo dojście było częścią rytuału – powolnym zanurzaniem się w miejscu, które nie istnieje dla wszystkich, tylko dla tych, którzy mają powód, by tam trafić.

Mgła w *Silent Hill 2* jest jedną z najwspanialszych rzeczy, jakie przydarzyły się horrorowi – także dlatego, że w pewnym sensie narodziła się z ograniczenia. Miała kiedyś ukrywać techniczną niedoskonałość. Tutaj staje się językiem całej opowieści. Nie tylko zasłania miasto. Odbiera mu kontur, głębię, pewność istnienia. Ulice wyglądają, jakby powstały z pamięci kogoś, kto pamięta już tylko ogólny zarys. Szpital, apartamenty, hotel nad jeziorem – wszystko wydaje się jednocześnie znajome i obce, jak miejsce ze snu, które człowiek rozpoznaje, choć nigdy wcześniej tam nie był.

To nie jest horror, który atakuje. To horror, który nasiąka. Wchodzi pod skórę przez ciszę, przez tempo, przez te wszystkie chwile, w których właściwie nic się nie dzieje, a mimo to napięcie nie znika. W wielu grach pustka bywa przerwą między atrakcjami. W *Silent Hill 2* pustka jest właśnie tym, co działa najmocniej. Długi spacer przez opustoszałe ulice. Przeprawa przez jezioro, gdzie woda wygląda jak nieruchome lustro. Błądzenie po korytarzach, w których słychać tylko własne kroki i odległy szum czegoś, czego nie widać. To wtedy gra naprawdę zaczyna działać. Nie straszy potworem wyskakującym zza rogu. Straszy samotnością, której nie da się zagłuszyć.

Dlatego tak dobrze działa także wszystko to, co w innych grach uznalibyśmy za wadę. Drewniane dialogi. Nienaturalne pauzy. Głosy brzmiące tak, jakby bohaterowie nie do końca byli obecni w tej samej rzeczywistości. Tutaj ten dziwny ton nie osłabia opowieści, lecz ją pogłębia. Rozmowy nie płyną naturalnie, bo w Silent Hill nic nie jest naturalne. Każda postać brzmi jak ktoś uwięziony we własnym bólu, mówiący bardziej do siebie niż do drugiego człowieka.

Najciekawsze jest jednak to, że *Silent Hill 2* nie opowiada o strachu w najbardziej oczywistym sensie. To gra o emocjach bardziej wstydliwych i trudniejszych do nazwania: o żalu, który nie chce się skończyć, o winie, która nie daje się uciszyć, o zmęczeniu cudzym cierpieniem, którego nikt nie chce w sobie zobaczyć. Potwory nie są tu po prostu potworami. Wyglądają raczej jak rzeczy, których psychika nie zdołała już dłużej utrzymać pod powierzchnią. Jak obrazy wyrwane z miejsca, w którym człowiek przechowuje wszystko to, czego nie chce pamiętać. Miasto nie tyle prześladuje Jamesa, ile układa się wokół tego, co w nim pękło.

I może właśnie dlatego tyle osób mówi o pięknie tej gry, choć przecież jest brudna, chora, poszarpana i pełna rzeczy odpychających. To piękno nie bierze się z ładnych obrazów, ale z prawdy emocjonalnej. *Silent Hill 2* rozumie coś bardzo trudnego: że ból psychiczny rzadko jest widowiskowy. Częściej jest cichy, lepki, monotonny, zawstydzający. Przypomina mgłę, która nie znika, tylko osiada na wszystkim.

Po tej historii nie zostaje zwykły lęk. Zostaje raczej ciężar. Poczucie, że istnieją opowieści, które nie chcą nas przestraszyć, lecz zmusić, żebyśmy choć przez chwilę pobyli blisko cudzej rozpaczy. *Silent Hill 2* robi właśnie to. Prowadzi człowieka przez miejsce wyglądające jak materialna forma cierpienia.

I przez moment naprawdę wierzymy, że własne wnętrze można zamienić w miasto z koszmaru.

eprasa.pl 80e9ffe62a



03

PATHOLOGIC 2

Miasto, którego nie da się ocalić do końca

GDZIE ZAGRAĆ PS4, PC, XONE

Wiele gier pozwala poczuć się silnym. Dają sprawczość, nagradzają za spryt, budują przyjemne złudzenie, że świat – nawet jeśli chwilowo się chwieje – ostatecznie daje się uporządkować. Nie *Pathologic 2*. Ta gra odbiera grunt pod nogami i patrzy, co zostanie z człowieka, kiedy nie starcza czasu, jedzenia, lekarstw, sił, a w końcu także nadziei. Nie po to jednak, by go upokorzyć. Raczej po to, by sprawdzić, czy w warunkach skrajnego rozpadu da się jeszcze ocalić w sobie czułość.

Artemy Burakh wraca do rodzinnego Miasta jak ktoś, kto przyjeżdża za późno. Ojciec nie żyje, oskarżenie wisi nad nim od pierwszych chwil, a ziemia pod stopami wydaje się pamiętać więcej, niż chcieliby pamiętać ludzie. To jedno z tych miejsc, które nie są tylko dekoracją. Miasto w *Pathologic 2* oddycha, choruje, gnije i milczy w sposób niepokojąco fizyczny. Jego ulice nie są neutralne. Każdy skrót kosztuje siły. Każdy dom może oznaczać ratunek albo zagrożenie. Każda dzielnica ma własny rytm, własną temperaturę, własny rodzaj bólu. Z czasem przestaje się myśleć o nim jak o mapie, a zaczyna jak o organizmie, który właśnie traci kontrolę nad własnym ciałem.

Najbardziej niezwykłe w tej grze jest jednak to, że nie próbuje uczynić z gracza bohatera. Owszem, jesteś lekarzem. Owszem, ludzie oczekują od ciebie cudów. Ale *Pathologic 2* od początku wie, że w czasie zarazy słowo „ratować" znaczy coś znacznie bardziej gorzkiego, niż chcielibyśmy przyznać. To nie jest opowieść o triumfie medycyny ani o genialnym umyśle, który w ostatniej chwili znajduje odpowiedź. To opowieść o triażu. O wybieraniu. O patrzeniu komuś w twarz i wiedzy, że dzisiaj nie wystarczy dla wszystkich.

Właśnie dlatego tak trudno wyrzucić tę grę z głowy. Nie dlatego, że jest „trudna" w banalnym sensie. Nie dlatego, że głód rośnie za szybko, a sklepowe półki pustoszeją. Zostaje w człowieku, bo zmusza do podejmowania decyzji, których nie da się zmyć z siebie po wyłączeniu gry. Kiedy ma się jedno lekarstwo i dwóch chorych, nie wybiera się przecież „mechaniki". Wybiera się człowieka. Dziecko, przyjaciela, sojusznika, kogoś obcego, kogoś irytującego, kogoś może nawet winnego. A potem żyje się z tym wyborem dalej, choćby tylko przez kolejne kilka godzin gry. I nagle okazuje się, że medium, które tak często karmi fantazję o kontroli, potrafi też zbudować doświadczenie bezradności bardziej przejmujące niż niejeden film czy powieść.

To bezradność szczególna, bo nie jałowa. *Pathologic 2* nie mówi: nic nie ma sensu. Mówi raczej: sens istnieje właśnie dlatego, że nie zdołasz uratować wszystkich. Każdy uratowany człowiek staje się kimś więcej niż punktem w statystyce. Każda butelka wody, każda bandażowana rana, każda noc przetrwana mimo gorączki i wyczerpania nabiera ciężaru. Gra uczy, że troska nie jest wielkim gestem, tylko ciągiem małych, rozpaczliwych czynności wykonywanych w świecie, który przestał być rozsądny.

A przecież to wszystko dzieje się w rzeczywistości, która od początku podszyta jest czymś nieracjonalnym. Teatr. Step. Linie łączące ludzi, miejsca i rzeczy. Dzieci, które wiedzą więcej, niż powinny. Ludzie mówiący tak, jakby każda rozmowa była jednocześnie zagadką i zaklęciem. *Pathologic 2* jest grą o epidemii, ale równie mocno jest grą o języku, micie i wspólnocie. O tym, że świat nie składa się wyłącznie z faktów, lecz także z opowieści, rytuałów i niewidzialnych więzi.

Właśnie te więzi okazują się może najważniejsze. Zaraza nie niszczy przecież wyłącznie ciał. Niszczy połączenia. Wyrywa ludzi z układu, który nadawał sens ich istnieniu. A wtedy śmierć jednego człowieka przestaje być wyłącznie jego śmiercią. Staje się pęknięciem całej tkanki.

Może dlatego miasto tak kłuje. Bo mimo swojej obcości, groteski i teatralności, jest zaskakująco prawdziwe. Każdy, kto doświadczył czasu zbiorowego lęku – epidemii, kryzysu, rozpadu dawnych pewników – rozpozna w nim coś znajomego. Najpierw przychodzi mobilizacja. Potem zmęczenie. Potem zobojętnienie. Plotka staje się równie silna jak diagnoza. Strach miesza się z pychą. Człowiek przyzwyczaja się do widoku cierpienia szybciej, niż chciałby o sobie myśleć. I właśnie to jest w *Pathologic 2* najokrutniejsze: nie tylko pokazuje śmierć, ale też pokazuje, jak szybko uczymy się z nią współistnieć.

A jednak nie jest to gra cyniczna. Pod warstwą brudu, głodu i rozkładu bije w niej coś zaskakująco ciepłego. Czułość dla słabych. Uważność wobec dzieci. Przekonanie, że nawet jeśli nie da się wygrać w czysty sposób, to nadal warto próbować ocalić to, co najdelikatniejsze. Artemy nie jest herosem. Jest zmęczonym człowiekiem, który biegnie przez chore miasto z ostatnim opatrunkiem w kieszeni. I może właśnie dlatego tak łatwo mu uwierzyć.

Nie wiem, czy *Pathologic 2* da się naprawdę „polecić" każdemu. To nie jest doświadczenie wygodne ani przyjemne w prostym sensie. Wymaga uwagi, cierpliwości i zgody na to, że nie będzie sprawiedliwe. Ale jeśli się tej grze zaufa, odwdzięcza się czymś niezwykłym. Nie tylko atmosferą, nie tylko wielką literacką gęstością, nie tylko jednym z najbardziej sugestywnych światów, jakie widziałem w grach. Daje coś rzadszego: poczucie, że naprawdę było się gdzieś indziej i że wracając stamtąd, niesie się ze sobą cudzy ciężar.

Bo tragedia nie polega na tym, że nie da się ocalić wszystkiego. Tragedia zaczyna się wtedy, gdy mimo to wciąż trzeba wybierać, co ocalić najpierw.

eprasa.pl 80e9ffe62a

02



OUTER WILDS

Ciekawość wobec końca

GDZIE ZAGRAĆ PS4, PC, XONE

Pierwszy lot w *Outer Wilds* nie wygląda jak początek wielkiej kosmicznej przygody. Rakieta jest zrobiona z desek, blachy i czegoś, co przypomina stary bojler. Kokpit trzeszczy, silniki reagują z opóźnieniem, a kiedy w końcu odrywasz się od ziemi, masz raczej wrażenie improwizacji niż triumfu technologii. To nie jest kosmos wielkich imperiów ani perfekcyjnych statków. To kosmos odkrywany przez istoty, które lecą w gwiazdy po prostu dlatego, że są ciekawe.

I właśnie w tym jest coś niezwykłego. *Outer Wilds* nie opowiada o podboju wszechświata przez potężną cywilizację. Opowiada o eksploracji jako naturalnym odruchu. W małej wiosce przy ognisku kilku przyjaciół przygotowuje się do kolejnych wypraw, jakby kosmos był tylko trochę dalszą wersją lasu za domem. Wszyscy wiedzą, że tam na górze jest coś dziwnego, coś pięknego, coś niezrozumiałego. I że ktoś w końcu musi polecieć sprawdzić, co to takiego.

Sam kosmos okazuje się zaskakująco fizyczny. Statek reaguje na każdy impuls, grawitacja potrafi zmienić się w jednej chwili, a próżnia nie przypomina romantycznej sceny z opery science fiction, tylko miejsce, w którym bardzo łatwo stracić kontrolę nad wszystkim. Latasz nie jak bohater kosmicznej epopei, lecz jak ktoś, kto naprawdę próbuje utrzymać się w przestrzeni przy pomocy kilku dysz i odrobiny odwagi.

A potem zaczynasz odkrywać planety. Jedna rozpada się w oczach, kawałek po kawałku, jakby czas działał tam szybciej niż gdziekolwiek indziej. Inna skrywa całe miasta pod powierzchnią przesuwającego się piasku. Jeszcze inna przeczy logice przestrzeni i czasu. Każda z nich jest małą zagadką, a pomiędzy nimi wszystkimi krążą ślady dawnej cywilizacji Nomai – istot, które przybyły tu kiedyś z własnym pytaniem o naturę wszechświata.

Najbardziej niezwykłe w *Outer Wilds* jest jednak to, że w tej grze nie zdobywa się nowych umiejętności ani przedmiotów. Jedynym prawdziwym postępem jest wiedza. To jedna z bardzo niewielu gier, w których rozwiązanie zagadki nie polega na znalezieniu klucza, lecz na zrozumieniu świata. Każde odkrycie zmienia sposób patrzenia na wszystko, co było wcześniej. Miejsce, które wydawało się przypadkowe, nagle okazuje się częścią większej układanki. Fragment tekstu zapisany przez obcą cywilizację zaczyna rezonować z czymś, co widzieliśmy kilka godzin wcześniej na zupełnie innej planecie. Świat powoli zaczyna się składać, ale nie dlatego, że gra prowadzi gracza za rękę. Raczej dlatego, że pozwala mu poczuć coś bardzo rzadkiego: autentyczną radość z rozumienia.

A potem zaczyna docierać coś jeszcze. Kosmos w Outer Wilds nie jest wrogi, ale nie jest też szczególnie zainteresowany losem tych, którzy go eksplorują. Gwiazdy gasną. Czas płynie. Wszechświat powoli zmierza w stronę ciszy, która prędzej czy później pochłonie wszystko. I nagle okazuje się, że historia tej gry nie jest wcale historią o uratowaniu świata. Jest historią o tym, że świata nie da się uratować.

W wielu opowieściach kosmicznych bohater próbuje pokonać entropię. Tutaj jest inaczej. *Outer Wilds* nie pyta, jak zatrzymać koniec. Pyta raczej, co zrobić z czasem, który został.

Odpowiedź okazuje się zaskakująco prosta. Można eksplorować. Można zadawać pytania. Można słuchać muzyki innych podróżników, którzy gdzieś w odległych zakątkach układu planetarnego siedzą przy własnych ogniskach i patrzą w niebo. Można po prostu być ciekawym.

Bo może właśnie to jest najważniejsze. Nie triumf nad wszechświatem. Nie ocalenie wszystkiego przed nieuchronnością. Tylko zdolność, by w obliczu ogromu kosmosu wciąż powiedzieć: chcę zobaczyć jeszcze jedną rzecz.

Dlatego zakończenie *Outer Wilds* działa tak mocno. Nie dlatego, że jest spektakularne. Raczej dlatego, że nagle wszystko układa się w jedną, bardzo spokojną myśl: sens odkrywania nie polega na tym, że coś trwa wiecznie. Sens polega na tym, że ktoś był ciekawy.

Właśnie dlatego ta gra zagnieżdża się w człowieku na lata. Bo kiedy wyłączasz ją i wychodzisz wieczorem na zewnątrz, nocne niebo wygląda trochę inaczej. Jak coś, co nie potrzebuje nas, żeby istnieć.

A jednak – mimo to – warto na nie patrzeć.

eprasa.pl 80e9ffe62a

01





DISCO ELYSIUM

Człowiek, który obudził się po końcu własnego świata

GDZIE ZAGRAĆ PS4, PC, XONE

Najpierw nie ma świata. Jest tylko ciemność i głos, który pyta, czy naprawdę chcesz wrócić. Czy chcesz się jeszcze obudzić. Czy chcesz znowu istnieć. To jedno z najdziwniejszych otwarć, jakie znam – moment, w którym decyzja o rozpoczęciu gry brzmi jak coś znacznie poważniejszego niż zwykły początek. Jak pytanie, czy w ogóle chcesz dalej żyć.

Dopiero później pojawia się ciało. Kac, który wygląda jak katastrofa naturalna. Pokój hotelowy przypominający pole bitwy po nocy, o której lepiej nic nie pamiętać. Krawat wirujący pod wiatrakiem jak mała, groteskowa flaga kapitulacji. Twarz w lustrze, której nie da się pokochać. A potem wreszcie miasto – Martinaise, dzielnica wyglądająca tak, jakby historia najpierw po niej przejechała, a potem zostawiła ją samą sobie.

Na papierze wszystko wydaje się proste. Jest trup wiszący za hotelem, jest detektyw, są pytania i odpowiedzi, ludzie, którzy coś widzieli albo czegoś nie mówią. Ale bardzo szybko okazuje się, że ta sprawa interesuje tę historię mniej niż człowiek, który próbuje ją rozwiązać. Bo Revachol nie jest tylko miejscem zbrodni. To miasto po końcu świata – nie takim spektakularnym, ale politycznym, społecznym i emocjonalnym. Miejscem, w którym wielkie idee dawno się rozpadły, a ludzie zostali z ich ruinami.

Najbardziej niezwykłe jest jednak to, gdzie tak naprawdę toczy się ta opowieść. Nie tylko na ulicach Martinaise, lecz w głowie człowieka, który próbuje poskładać siebie z fragmentów. W innych historiach umiejętności bohatera są tylko opisem tego, co potrafi. Tutaj są głosami. Empatia, retoryka, instynkt, wyobraźnia – wszystkie mówią, podszeptują, spierają się. Świadomość nie jest jedną linią, ale chórem, który nigdy nie milknie.

Dlatego *Disco Elysium* działa w sposób, którego trudno doświadczyć w innym medium. Nie obserwuje się tu bohatera w kryzysie. Trzeba w nim mieszkać. Słuchać, jak własne myśli zaczynają się ze sobą kłócić. Decydować, który głos jest rozsądkiem, a który tylko kolejną formą ucieczki.

A potem pojawia się Kim Kitsuragi – spokojny, uważny, prawie niepozorny. W świecie pełnym ludzi zakochanych w swoich ideologiach i katastrofach on reprezentuje coś znacznie prostszego: przyzwoitość. Nie ratuje nikogo spektakularnym gestem. Po prostu stoi obok. Notuje. Czasem się irytuje. Czasem okazuje szacunek. I właśnie ta powściągliwość sprawia, że jego obecność zaczyna znaczyć więcej niż wszystkie wielkie deklaracje.

Po tej historii zostaje coś trudnego do nazwania. Nie tylko zachwyt nad językiem czy konstrukcją świata, choć są niezwykłe. Zostaje raczej poczucie, że ktoś bardzo dobrze rozumie, jak wygląda życie człowieka, który się rozsypał, ale jeszcze nie zniknął. Że śmieszność i rozpacz potrafią mieszkać w tym samym zdaniu. Że polityka nie jest abstrakcją, tylko powietrzem, którym oddychają biedni.

I że nawet w człowieku, który wszystko przegrał – reputację, pamięć, miłość – może zostać odrobina uporu. Bardzo mała, ale wystarczająca.

Czasem objawia się jako najprostsza decyzja: wstać, iść dalej, rzucić kostką i spróbować jeszcze raz.

eprasa.pl 80e9ffe62a

EKSPRESY *NA KAPSUŁKI*

Dobra kawa nie musi wymagać baristycznych umiejętności. Wystarczy kapsułka i odpowiedni ekspres.

Tekst | **Marcin Kubicki** Zdjęcia | **Phil Barker**



eprasa.pl 80e9ffe62a

SMEG LAVAZZA A MODO MIO

Jeden z ładniejszych ekspresów kapsułkowych, jakie można postawić na kuchennym blacie. Pasuje właściwie do każdego stylu – od rustykalnych kuchni po nowoczesne, minimalistyczne wnętrza. Co ważne, za formą idzie też jakość: espresso z kapsułek Lavazza smakuje tu naprawdę znakomicie. Urządzenie ma zbiornik na wodę o pojemności 0,9 l oraz spory pojemnik na zużyte kapsułki, dzięki czemu przygotujesz około dziesięciu espresso, zanim trzeba będzie zajrzeć pod zlew.

1 109 PLN, www.lavazzacoffee.pl

NESPRESSO VERTUO NEXT

W skrócie: idealny ekspres kapsułkowy dla większości osób. Korzysta z większych kapsułek niż wcześniejsze modele Vertuo, dzięki czemu przygotowana kawa jest zarówno mocniejsza, jak i większa objętościowo. Miłośnicy cappuccino i latte powinni szukać zestawów z bardzo dobrym spieniaczem mleka Nespresso. Dużą zaletą jest też szeroka gama kapsułek oraz zbiornik na wodę o pojemności 1,1 l. Poziom wody można sprawdzić w aplikacji – ekspres obsługuje zarówno Wi-Fi, jak i Bluetooth.

849 PLN, www.nespresso.com



eprasa.pl 80e9ffe62a



WACACO MINIPRESSO NS2

Pomysłowy, ręczny sposób na kofeinowy zastrzyk w podróży. Minipresso NS2 oferuje bardzo dobry stosunek ceny do możliwości i potrafi przygotować gładkie espresso z przyjemną cremą na wierzchu. Urządzenie współpracuje z kapsułkami Nespresso Original (lub kompatybilnymi), ale wodę trzeba zagotować osobno, podobnie jak przygotować mleko – wymaga to więc chwili zachodu. W zamian dostajemy jednak naprawdę solidną kawę, idealną na chłodne poranki podczas biwaków.

289 PLN, www.wacaco.com

eprasa.pl 80e9ffe62a



LAVAZZA A MODO MÍO DESÉA

Niewielki, uroczy ekspres kapsułkowy, który szczególnie przypadnie do gustu fanom mlecznych kaw z gęstą pianką. W zestawie znajduje się charakterystyczna filiżanka-dzbanek Lavazza z wbudowaną trzepaczką i dyszą parową. To zaskakująco wszechstronne urządzenie – z przodu znajdziemy dotykowy panel, pozwalający wybrać różne wielkości napoju. Efekt końcowy wygląda bardzo profesjonalnie, jak z dobrej kawiarni.

1 049 PLN, www.lavazzacoffee.pl

eprasa.pl 80e9ffe62a

GRIND TWO

Najnowszy ekspres Grind wyposażono w funkcję preinfuzji, która rozpoczyna proces parzenia jeszcze przed właściwym przepływem wody, pomagając wydobyć z kapsułki maksimum aromatu. Ciśnienie 20 barów – o jeden więcej niż w modelu Grind One – oznacza jeszcze pełniejszy, bardziej intensywny smak. Producent zastosował też przepływomierz, który precyzyjnie kontroluje ilość wody przy każdym zaparzeniu, niezależnie czy robisz espresso czy większą kawę. Całość zamknięto w odświeżonej obudowie z chromowanym wykończeniem i różowymi akcentami marki.

1 459 PLN, www.grind.co.uk

PROCOOK COFFEE POD MACHINE

Szukasz prostego i niedrogiego ekspresu na kapsułki? Model ProCook to bardzo sensowny wybór. Obsługa jest banalna – ikony pojedynczego i podwójnego espresso z przodu świecą na niebiesko podczas nagrzewania, a gdy urządzenie jest gotowe, światło pozostaje stałe. Do tego dochodzi kompaktowa konstrukcja i kompatybilność z większością aluminiowych kapsułek dostępnych na rynku. Ekspres działa szybko, niemal bezgłośnie i zajmuje naprawdę niewiele miejsca na blacie. W tej cenie to bardzo sensowna opcja.

739 PLN, www.procook.co.uk





eprasa.pl 80e9ffe62a

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/80e9f...32a

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 80e9ffe62a

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.

4 399 PLN, www.oneplus.com



OPPO A6 PRO 5G

Solidny, dobrze wyceniony, codzienny smartfon zaprojektowany z myślą o trwałości. 6,57-calowy ekran AMOLED 120 Hz z ultracienkimi ramkami zapewnia świetne wrażenia wizualne, a ogromna bateria o pojemności 6 500 mAh z szybkim ładowaniem SUPERVOOC 80 W gwarantuje bardzo długą pracę. Certyfikaty IP68/IP69 i MIL-STD-810H czynią go odpornym na wodę, pył i upadki. Całość napędza procesor MediaTek Dimensity 6300, a zdjęcia wykonamy aparatami 50 Mp. Ponadto, tryb fotografii podwodnej dopełnia obraz uniwersalnego telefonu od OPPO.

1 099 PLN, www.oppo.com



GOOGLE PIXEL 10 PRO

Najnowszy flagowiec Google stawia na sztuczną inteligencję w każdym aspekcie – od zdjęć po obsługę głosową. Wyposażony w ekran OLED 6,3” z adaptacyjnym odświeżaniem 1-120 Hz i układ Tensor G5, oferuje płynność oraz bezpieczeństwo wsparte siedmioma latami aktualizacji. Pixel 10 Pro zachwyca aparatem z trybem Night Sight i AI Editor, pozwalającym usuwać obiekty czy zmieniać kadr po zrobieniu zdjęcia. Superjasny wyświetlacz, mocna bateria i wprowadzenie standardu Qi2 czynią go jednym z ciekawszych smartfonów sezonu.

Od 4 299 PLN, www.store.google.com



APPLE iPHONE 17 PRO

Najpotężniejszy iPhone w historii – z nową konstrukcją unibody z aluminium lotniczego, czipem A19 Pro i rekordowo długim czasem pracy baterii. Trzy aparaty Fusion 48 Mp i nowy teleobiektyw 8x zapewniają jakość porównywalną z zestawem profesjonalnych obiektywów, a przedni aparat Center Stage 18 Mp wnosi selfie na wyższy poziom. Wyświetlacz Super Retina XDR z Ceramic Shield 2 jest jaśniejszy i trwalszy niż kiedykolwiek. Do tego zaawansowane funkcje wideo, iOS 26 z Apple Intelligence oraz nowe akcesoria MagSafe to propozycja Apple na ten rok.

Od 5 799 PLN, www.apple.com/pl

eprasa.pl 80e9ffe62a

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



ONEPLUS WATCH LITE

Lekki i smukły smartwatch od OnePlus zaprojektowany z myślą o codziennym ruchu, dużej aktywności i długiej pracy bez ładowarki. Oferuje jasny ekran AMOLED 1,46", do 10 dni działania baterii oraz szybkie doładowanie na cały dzień w zaledwie 10 minut. Dwuzakresowy GPS, ponad 100 trybów sportowych i zaawansowane analizy biegania wspierają ambitne treningi, a rozbudowane monitorowanie snu, tętna i SpO_2 dba o zdrowie. Całość zamknięto w stalowej kopercie z odpornością 5ATM/IP68 – solidny, sportowy zegarek od OnePlus.

799 PLN, www.oneplus.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.

599 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.

245 PLN (1 szt.), www.tp-link.com

eprasa.pl 80e9ffe62a

TELEWIZORY I MONITORY



SAMSUNG QEF1

Jeden z tych telewizorów Samsunga, które mają po prostu „robić robotę" – i robią ją bardzo konsekwentnie. Matryca QLED z kropkami kwantowymi oferuje 100% natężenia kolorów, a procesor AI Q4 inteligentnie skaluje treści do jakości zbliżonej do 4K. Do tego dochodzi Quantum HDR, płynne działanie One UI Tizen z aż siedmioletnim wsparciem aktualizacji oraz solidny pakiet funkcji dla graczy i kina domowego. Uniwersalny, nowoczesny telewizor do codziennego oglądania – bez zadęcia, za to z wyraźnym naciskiem na jakość obrazu i wygodę.

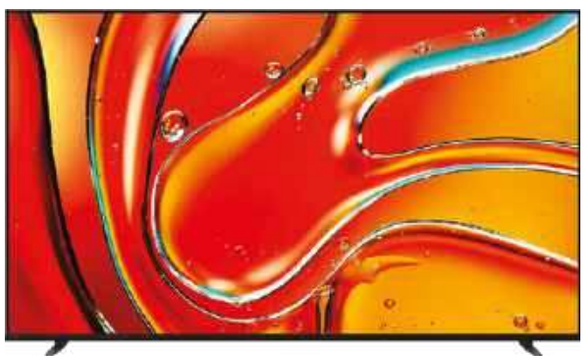
Od 2 299 PLN, www.samsung.pl



SAMSUNG S90F

Flagowy OLED Samsunga stawia na AI. Procesor NQ4 AI Gen3 ze Skalowaniem AI 4K Pro wyostrza obraz i podnosi detale, a OLED HDR+ dostarcza wysokiej jakości głęboki kontrast. Funkcje dla graczy to Upłynniacz Ruchu 144 Hz, Game Bar, ALLM i FreeSync Premium Pro. Tryb AI oraz Adaptacja Dźwięku Pro dopasowują obraz i brzmienie do treści i otoczenia. Jest Dolby Atmos i Q-Symphony. Na pokładzie Bixby, Monitorowanie Zwierzaka, minimalistyczny LaserSlim Design, a w zestawie ekologiczny Pilot SolarCell i funkcje dostępności, m.in. Napisy Audio.

Od 5 299 PLN, www.samsung.pl



SONY BRAVIA 7

Telewizor, który został stworzony po to, aby w domowym zaciszu zbudować kino z doskonałym obrazem i perfekcyjnym dźwiękiem. Imponujący kontrast osiągnięto dzięki technologii XR Backlight Master Drive ze specjalnym algorytmem lokalnego wygaszania, który precyzyjnie steruje tysiącami diod LED. Z kolei wyświetlacz XR Triluminos Pro reprodukuje ponad miliard kolorów. Dźwięk idealnie dopasowany do obrazu to zasługa technologii Acoustic Multi-Audio, która uwydatnia lub minimalizuje brzmienie dobiegające z każdej sceny. Krystaliczną czystość dialogów gwarantuje Voice Zoom 3 wspomagany sztuczną inteligencją.

Od 6 999 PLN, www.sony.pl



BENQ SW272U

27-calowy monitor PhotoVue dla profesjonalnych fotografów i twórców treści multimedialnych. Matryca 4K z szeroką gamą barw (99% AdobeRGB i 99% P3) oraz fabryczną dokładnością (Delta E ≤2), potwierdzoną m.in. Pantone Validated i Calman Verified. Panel Fine-Coated ogranicza odblaski i daje „papierową" fakturę, a Paper Color Sync oraz GamutDuo pomagają ocenić materiał przed wydrukiem. Na pokładzie 16-bitowa 3D LUT, sprzętowa kalibracja (Palette Master Ultimate) i USB-C z 90 W. Dodatkowo: BenQ Uniformity, kaptur i czytnik kart.

5 599 PLN, www.benq.pl

eprasa.pl 80e9ffe62a

SOUNDBARY



SONY BRAVIA THEATRE BAR 6

Smukły, elegancki soundbar zaprojektowany z myślą o pełnej integracji z telewizorami BRAVIA. Dzięki wirtualnym technologiom dźwięku przestrzennego S-Force PRO i Vertical Surround Engine zapewnia kinowe wrażenia podczas oglądania filmów i seriali bez dodatkowych głośników. Model od Sony obsługuje standard Dolby Atmos, HDMI eARC i bezproblemowo łączy się bezprzewodowo z subwooferem (znajdziemy go w zestawie) oraz tylnymi głośnikami (opcjonalnie). Theatre Bar 6 odnajdzie się idealnie w minimalistycznych wnętrzach, gdzie zapewni immersyjny dźwięk.

2 199 PLN, www.sony.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.

6 399 PLN, www.jbl.com



YAMAHA SR-X40A

Model z serii True X, oferujący przestrzenny dźwięk 3D z Dolby Atmos i legendarnym brzmieniem True Sound. Starannie zaprojektowana konstrukcja i selekcjonowane przetworniki zapewniają wyjątkową głębię dźwięku. Wbudowany subwoofer o średnicy 75 mm i dwie membrany pasywne, funkcja Bass Extension oraz tryby Film, Gra, Stereo, Standard, które pozwalają dostosować brzmienie do potrzeb. Złącze HDMI obsługuje HDMI CEC i eARC. Z kolei aplikacja Sound Bar Controller i funkcja Clear Voice zwiększają wygodę i jakość odbioru dialogów.

2 799 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 80e9ffe62a

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 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.

1 999 PLN, www.tophifi.pl



SONY TA-AN1000

Wzmacniacz AN1000 jest wyposażony w technologię 360 Spatial Sound Mapping, która zapewnia wrażenie intensywnego efektu przestrzennego z wielu głośników fizycznych i wirtualnych. Automatyczna kalibracja D.C.A.C. IX dostosowuje ustawienia dźwięku do specyfiki pomieszczenia, dzięki czemu uzyskujesz fantastyczny kinowy dźwięk we własnym domu. Dzięki obsłudze formatów DTS:X i Dolby Atmos wzmacniacz AN1000 zapewnia nie tylko wspaniały dźwięk o wysokiej rozdzielczości, streaming i inteligentną integrację, lecz także potężny, kinowy dźwięk przestrzenny.

3 989 PLN, www.sony.pl



SAMSUNG MUSIC FRAME

Stereofoniczny głośnik, który możemy postawić np. na półce lub powiesić na ścianie. Jego front może zostać ozdobiony wybranym przez nas zdjęciem czy obrazem, a dzięki temu doskonale wpasuje się w nasze wnętrze. Za muzykalność urządzenia odpowiada zestaw dwóch przetworników wysokotonowych i dwóch szerokopasmowych oraz para subwooferów, które automatycznie dostrajają się do akustyki pomieszczenia. Głośnik ma także wsparcie Dolby Atmos, a to oznacza, że jest w stanie odtwarzać przestrzenne ścieżki dźwiękowe. Music Frame współpracuje również z aplikacją *SmartThings*. Samsung Music Frame jest zasilany przewodowo i ma moduł Wi-Fi oraz Bluetooth.

1 028 PLN, www.samsung.pl

eprasa.pl 80e9ffe62a



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



NAIM UNITI ATOM HEADPHONE EDITION

Odtwarzacz all-in-one zaprojektowany specjalnie z myślą o słuchawkach - jeśli preferujesz właśnie ten sposób obcowania z muzyką, pokochasz tę specjalną edycję popularnego Uniti Atom. Urządzenie ma dedykowany wzmacniacz, który napędzi nawet najbardziej wymagające słuchawki, wsparcie dla wszechstronnej platformy Naim oraz komplet połączeń bezprzewodowych i przewodowych. Odtworzymy na nim muzykę z serwisów streamingowych, smartfonów, Chromecasta, gramofonów i nośników USB. Sprzęt potrafi działać także jako przedwzmacniacz strumieniowy dla aktywnych głośników.

11 999 PLN, www.fnce.pl



EVERSOLO DMP-A6 MASTER EDITION GEN 2

Eversolo DMP-A6 Gen 2 to zaawansowany odtwarzacz audio z podwójnymi DAC ES9038Q2M i interfejsem XMOS XU316, obsługujący dźwięk Hi-Res do DSD512 i PCM 768 kHz. W pełni zbalansowana architektura, HDMI ARC, Trigger i liniowy zasilacz o ultra-niskim poziomie szumów zapewniają najwyższą jakość brzmienia. Urządzenie wspiera Roon Ready, Tidal Connect i wiele serwisów streamingowych, oferując rozbudowaną łączność, ekran dotykowy, WOL, EQ i opcję rozszerzenia pamięci do 4 TB. Urządzenie wykonano ze zintegrowanego aluminium klasy lotniczej, obrabianego precyzyjnymi technikami CNC.

5 599 PLN, hifipro.audio



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. Wi-Fi i Bluetooth zapewnia dźwięk Dolby Atmos, aby otoczyć słuchaczy wciągającym brzmieniem. 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 80e9ffe62a

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.

1 499 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.

739 PLN, www.jbl.com.pl



OPPO ENCO AIR4 PRO

Słuchawki OPPO Enco Air4 Pro są wyposażone w sprawdzone, dynamiczne przetworniki 12,4 mm z tytanową cewką. Dobrą jakość dźwięku i stabilność połączenia ma zagwarantować Bluetooth 5.4. Premierowe słuchawki są certyfikowane do strumieniowego przesyłania dźwięku Hi-Res Audio i oferują dźwięk przestrzenny. Listę obsługiwanych kodeków otwiera LHDC 5.0, a znalazły się na niej także SBC i AAC. Najbardziej imponująca jest wytrzymałość baterii, gdyż OPPO Enco Air4 Pro mogą pracować aż przez 12 godzin z wyłączonym ANC (5,5 godziny, kiedy ANC jest aktywne). Etui ładujące wydłuża ten czas do rekordowych 44 godzin.

249 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.

649 PLN, www.salonydenon.pl

eprasa.pl 80e9ffe62a



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



SONY WH-1000XM6

Sony WH-1000XM6 to najnowsze bezprzewodowe słuchawki z flagowej serii, oferujące jeszcze lepszą redukcję hałasu dzięki udoskonalonemu procesorowi i nowym mikrofonom. Zapewniają wyjątkową jakość dźwięku, długi czas pracy do 30 godzin i wygodną konstrukcję idealną do długiego noszenia. Sony przywróciło składaną konstrukcję pałąka, która ułatwia transportowanie w dedykowanym etui. Nowością są ulepszone funkcje Smart AI, szybsze parowanie i jeszcze bardziej naturalne brzmienie ambient sound. To topowy wybór dla wymagających użytkowników marki.

1 999 PLN, www.sony.pl



FINAL AUDIO UX3000

UX3000 to pierwsze bezprzewodowe słuchawki nauszne marki Final, wyposażone w aktywną redukcję szumów z hybrydową metodologią ich redukcji. Zostały one zaprojektowane tak, aby w pełni zoptymalizować charakterystykę akustyczną samego przetwornika. Oprócz obsługi kodeków SBC i AAC, UX3000 obsługuje aptX LL — kodek o niskim opóźnieniu, który zapewnia dźwięk wysokiej jakości z minimalnymi przerwami i opóźnieniem. Możesz cieszyć się do 35 godzin odtwarzania muzyki na jednym ładowaniu.

659 PLN, hifipro.audio

eprasa.pl 80e9ffe62a

LAPTOPY I TABLETY



LENOVO THINKPAD T14S GEN 6

Ultralekki, wydajny laptop z innowacyjnym procesorem Snapdragon X Elite i grafiką Qualcomm Adreno, zapewniający doskonałą wydajność przy niskim poborze energii. Dzięki Wi-Fi 7 masz szybkie i stabilne połączenia, a Copilot ułatwia organizację pracy. Ponadto wbudowany Communication Bar, wysokiej jakości mikrofony z redukcją szumów i technologia Dolby Audio gwarantują najwyższą jakość współpracy. Ekran WUXGA Eyesafe chroni wzrok, a przeprojektowana klawiatura zwiększa komfort. To laptop stworzony z myślą o wydajności, mobilności i ekologii.

Od 8 499 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.

15 499 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 5 499 PLN, www.apple.com/pl

eprasa.pl 80e9ffe62a

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 330 PLN, www.shop.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 GX90

Bez stabilnego, pozbawionego lagów połączenia z internetem nie ma co nawet rozpoczynać potyczek online - tylko zirytujemy siebie i członków naszej drużyny. W takiej sytuacji warto wybrać router gamingowy, na przykład Archer GX90 od TP-Link. Jedno z jego trzech pasm dedykowane jest tylko i wyłącznie grom, a dzięki funkcji Game Accelerator sprzęt rozpoznaje, który ruch pochodzi z gry sieciowej, automatycznie przyznając mu priorytet. Za sprawą kompleksowej ochrony antywirusowej Game Protector możemy być pewni, że wszystkie urządzenia podłączone do sieci są bezpieczne.

979 PLN, www.tp-link.com.pl



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.

929 PLN, www.playstation.com

eprasa.pl 80e9ffe62a

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.

4 399 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.

5 599 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



AARKE CARBONATOR 3

Jeśli lubisz gazowaną wodę, a nie chcesz kupować tej w plastikowych butelkach, to rozwiązanie będzie idealne. Saturator Aarke pozwala na uzyskanie napoju z bąbelkami tuż po naciśnięciu dźwigni uruchamiającej proces gazowania wody. Urządzenie wykonane jest z odpornej na uszkodzenia i zarysowania stali nierdzewnej, a sam projekt jest niezwykle atrakcyjny wizualnie. Carbonator ma prostą konstrukcję i dostępny jest w wielu stylowych kolorach, dodatkowo zajmuje bardzo mało miejsca na kuchennym blacie. W zestawie znajduje się butelka wykonana z tworzywa wolnego od BPA, którą możemy zabrać do pracy czy na trening.

799 PLN, www.aarke.com

eprasa.pl 80e9ffe62a

SMART HOME



AQARA DOORBELL G4

Aqara Doorbell G4 to inteligentny dzwonek do drzwi wyposażony w kamerę, mikrofon i głośnik. Możesz zasilać go przewodowo lub bateryjnie. Akcesorium współpracuje z Apple HomeKit i obsługuje strumieniowanie do inteligentnych wyświetlaczy Google Home i Alexa Echo. Kamera w wideodzwonku została wyposażona w lokalną sztuczną inteligencję (AI), która jest wykorzystywana do alertów rozpoznawania twarzy, automatyzacji i wielu innych funkcji. Co więcej, dzwonek jest dostarczany z wewnętrznym gongiem (95 dB) z wbudowanym wzmacniaczem Wi-Fi.

350 PLN, www.aqara.com



NANOLEAF SMART MULTICOLOR ROPE LIGHT

Elastyczna taśma LED, którą można dowolnie wyginać i układać w różne kształty. Jej plastyczność to zasługa silikonowego oplotu. Taśmę można zamontować na ścianie, wokół mebli, a nawet uformować w artystyczne wzory. Jedna taśma ma długość 5 m, 420 diod LED, moc 300 lumenów i oferuje delikatne, nastrojowe oświetlenie zbliżone do ambientowego niż typowego źródła światła. Użytkownicy mogą wybierać spośród ponad 16 milionów kolorów, konfigurować wzory świetlne lub synchronizować taśmę z muzyką. W zestawie znajdują się montażowe klipsy, które pozwalają na samodzielną aranżację.

400 PLN, www.nanoleaf.me



YALE LINUS SMART LOCK L2

Nowy, inteligentny zamek Yale jest świetnym potwierdzeniem zasady: „jeśli coś działa, to tego nie zmieniaj". Linus L2 bazuje na tych samych, solidnych fundamentach, na których stał jego poprzednik. Oprócz łatwego, bezdotykowego otwierania i zamykania drzwi za pomocą smartfona lub smartwatcha, urządzenie umożliwia przydzielanie wirtualnych kluczy, zdalne blokowanie i odblokowywanie drzwi oraz otrzymywanie powiadomień za każdym razem, gdy ktoś wejdzie do domu. Nowy zamek otrzymał również wbudowany akumulator zamiast wymiennych baterii i odświeżony design. Współpracuje z większością europejskich wkładek do drzwi.

1029 PLN, www.yalelock.pl



TP-LINK TAPO C420S2

Kamery TP-Link Tapo C420S2 (w zestawie otrzymujemy dwie kamery i mostek Tapo H200) przeznaczone są do monitoringu zewnętrznego, ale równie dobrze sprawdzą się wewnątrz budynku. Produkt ten rejestruje kolorowy obraz 2K QHD, jest odporny na warunki atmosferyczne (certyfikat IP65) i działa na zasilaniu bateryjnym – aż do 180 dni. Kamera gwarantuje wysoką jakość monitoringu przez całą dobę – niezależnie od pory dnia czy pogody. Nagrania można zapisywać na karcie microSD o pojemności do 256 GB, zamontowanej w dołączonym do zestawu hubie, lub korzystając z usługi przechowywania w chmurze Tapo Care.

689 PLN, www.tp-link.com.pl

eprasa.pl 80e9ffe62a

SAMOCHODY ELEKTRYCZNE



TOYOTA C-HR+

Toyota długo budowała swoją elektryczną narrację, ale C-HR+ to moment, w którym przestaje mówić o przyszłości, a zaczyna ją dowozić. Zasięg do 607 km, szybkie ładowanie (10-80% w 28 minut) i nawet 343 KM sprawiają, że to nie jest już „rozsądny wybór", tylko pełnoprawna alternatywa dla spalinowych SUV-ów. Zachowuje przy tym to, co w C-HR było najważniejsze – charakter. Tyle że teraz zamiast hybrydowego kompromisu masz ciszę, momentalną reakcję i zaskakująco dużo pewności na co dzień. Do tego dochodzi wybór baterii, opcjonalny napęd AWD i w najmocniejszej wersji sprint do setki w 5,2 s.

Od 155 900 PLN, www.toyota.pl



CUPRA TAVASCAN

Cupra Tavascan nie udaje grzecznego elektryka do odhaczania ekologicznych deklaracji. To SUV coupé, który od początku stawia na formę, napięcie i wrażenie, jakie zostawia po sobie na ulicy. W wersji VZ oferuje 340 KM, napęd 4Drive i sprint do 100 km/h w 5,5 s, ale nie same liczby robią tu robotę. Liczy się też zasięg do 568 km, 15-calowy ekran i kokpit zorientowany na kierowcę. Tavascan nie tylko wygląda jak manifest, ale jest nim na drodze. Przy tym nie traci nic z praktyczności – w codziennym ruchu pozostaje zaskakująco „normalny", tylko podany w bardziej wyostrzonej formie.

Od 228 300 PLN, www.cupraofficial.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 IX M70

Elektryczny SUV dla tych, którzy nie chcą wybierać między spokojem jazdy a brutalną siłą. 659 KM, 0-100 km/h w 3,8 s i prędkość maksymalna 250 km/h brzmią jak deklaracja, ale iX nie jest wyłącznie pokazem mocy. Potrafi też przejechać do 600 km i robi to w otoczeniu, które bardziej przypomina nowoczesny salon. Pneumatyczne zawieszenie, aktywny układ kierowniczy i cyfrowe dodatki sprawiają, że to luksus przyszłości bez kompleksów. Pod warstwą komfortu kryje się też coś znacznie bardziej bezpośredniego – reakcja na gaz jest natychmiastowa, a masa przestaje mieć znaczenie szybciej, niż się spodziewasz.

Od 560 000, www.bmw.pl

eprasa.pl 80e9ffe62a

SAMOCHODY HYBRYDOWE I SPALINOWE



RENAULT AUSTRAL FULL HYBRID E-TECH 200

To jeden z tych samochodów, które nie próbują niczego udowadniać – po prostu działają. 200-konny napęd full hybrid E-Tech pozwala przejechać nawet 1 100 km bez szukania ładowarki, a w mieście większość czasu i tak poruszasz się w trybie elektrycznym. Do tego dochodzi skrętna tylna oś 4Control, 33 systemy wsparcia i multimedia z usługami Google. Austral nie jest ekscytujący w oczywisty sposób – jego siła tkwi w tym, że sprawia, że codzienność nagle zaczyna być… prostsza. W praktyce oznacza to też spokój, który trudno dziś przecenić – brak kabli, brak planowania ładowania, a jednocześnie realne oszczędności.

Od 153 800 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 80e9ffe62a

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).

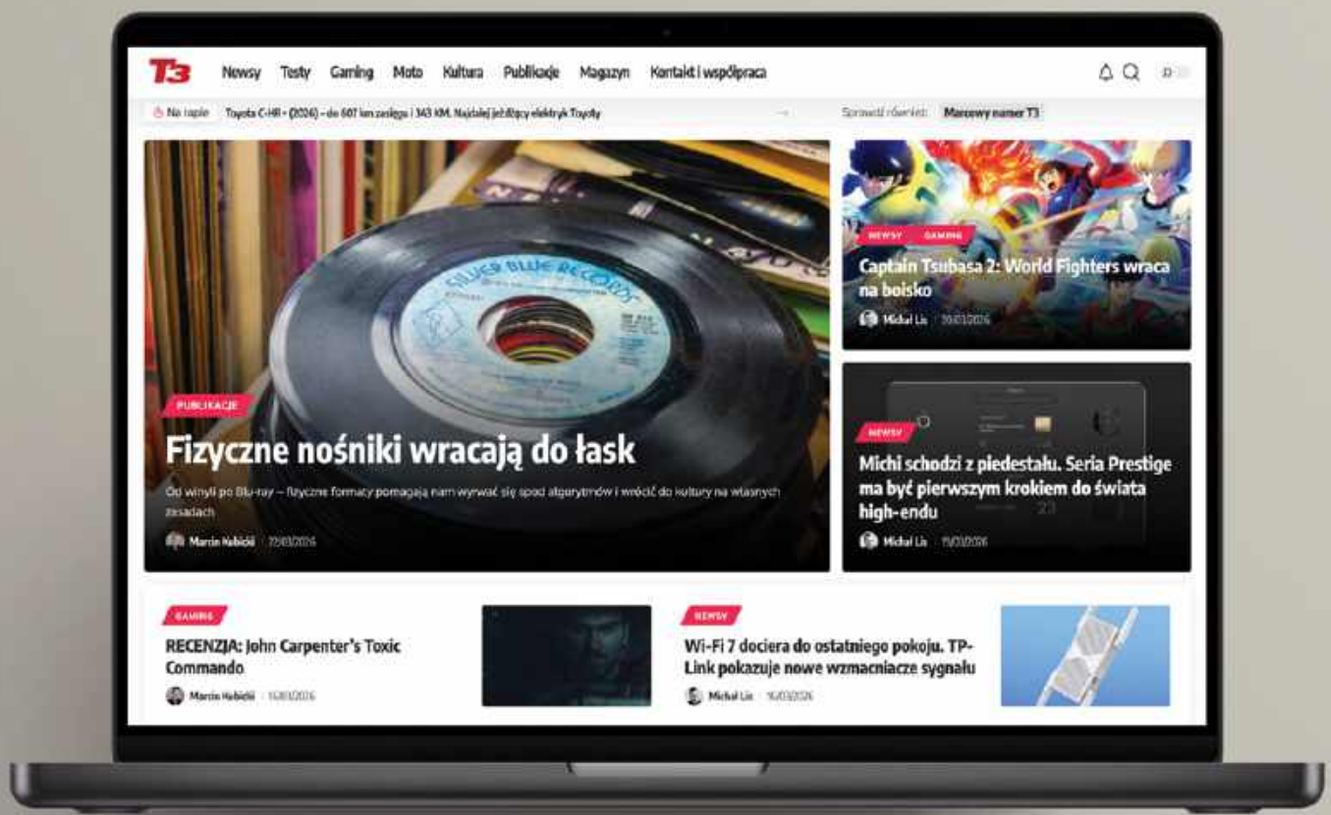
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń zamieszczonych w numerze.

eprasa.pl 80e9ffe62a

T3

/ GADŻETY
/ GAMING
/ MOTORYZACJA
/ LIFESTYLE
/ KULTURA
/ RECENZJE

16 LAT
2 500+ TESTÓW
15 000+ PUBLIKACJI



WWW.**MAGAZYNT3**.PL

eprasa.pl 80e9ffe62a

XGIMI





MoGo 4

Odkryj najnowszy mobilny projektor XGIMI z Google TV i wbudowaną baterią, która zapewnia 2,5 godziny odtwarzania wideo. MoGo 4 to odpowiedź na potrzeby aktywnych użytkowników, którzy poszukują projektora łączącego kompaktowy i praktyczny format, bogatą funkcjonalność oraz stylowy design.

NETFLIX Google TV

iF DESIGN AWARD 2025

Salony firmowe XGIMI

TOP HI-FI & VIDEO DESIGN

www.tophifi.pl

eprasa.pl 80e9ffe62a