

AUDEZE MOBIUS

Trudno przesądzić, jaką rolę należy tutaj uznać za podstawową; pewne jest tylko to, że *Mobiusy* zakładamy na głowę. Możemy ich używać jako bezprzewodowe (Bluetooth), ale są też dwa wejścia przewodowe – analogowe i cyfrowe. To wciąż mieści się w schemacie nowoczesnych słuchawek tego typu, lecz *Mobiusy* to specjalna propozycja dla miłośników gier komputerowych.



udeze ma ambitne rozwiązania akustyczne, które w wydaniu przenośnym stają się jeszcze większym wyzwaniem.

Duże, 10-cm przetworniki planarne zamknięto w muszlach co nie jest łatwe, ale lepiej pasuje do sprzętu mobilnego, gdzie istotna jest skuteczna izolacja. Może się też przydać w domu, lecz komfort jest w takim przypadku nieco niższy – bardziej grzeją się uszy. Pady zostały wykonane z (ekologicznej) skóry i ściśle przylegają do głowy. Muszle zawieszono na typowych widelcach, regulacja stawia optymalny opór.

Zamiast przycisków pojawiają się dwa wielofunkcyjne pokręta. Regulujemy nimi głośność i czułość mikrofonu (ten osadzony jest na wysięgniku, można go też zdemontować), a także sterujemy odtwarzaniem. Każdy z trybów pracy

– a są trzy: Bluetooth, USB-DAC oraz połączenie analogowe – wymaga zasilania (czyli naładowanych akumulatorów).

Specyfikacja Bluetooth obejmuje trzy systemy kodowania: SBC, AAC oraz LDAC. Na pierwszy rzut oka brakuje aptX, lecz korzystające z niego najczęściej smartfony z systemem Android obsługują coraz częściej format LDAC (a ten oferuje najwyższą jakość dźwięku). Z kolei LDAC ani aptX nie przyda się użytkownikom smartfonów Apple, bo amerykańska firma konsekwentnie trzyma się kodowania AAC. W każdym z mobilnych wariantów (Apple iOS i Android) sprawa została więc załatwiona optymalnie (z punktu widzenia jakości), a w rezerwie pozostaje stuprocentowo pewny standard SBC.

W słuchawkach zainstalowano nowoczesne złącze USB-C, w zestawie dostajemy jeden przewód z takim złączem

oraz drugi z tradycyjnym wtykiem USB-A.

Rozbudowane procesory sygnałowe DSP odpowiadają za przestrzeń wirtualną, a ponieważ są one przeznaczone głównie dla graczy, więc dodano do tego żyroskop pozwalający na śledzenie ruchów głowy. Jeżeli na przykład odwrócimy głowę w lewo, to źródło dźwięku pozostanie tam, gdzie było wirtualnie, czyli w naszym odbiorze przesunie się na prawo.

Procesory DSP przydadzą się jednak również do kreowania przestrzeni wielokanałowej – *Mobiusy* są kompatybilne z konfiguracją 5.1, a nawet 7.1 – taki sygnał można przesłać przewodowo, np. z komputera. System pracuje nawet w standardzie Bluetooth (wykorzystując wówczas prawdopodobnie dekodowanie matrycowe na podstawie sygnałów dwukanałowych).



Złącze USB to nie tylko źródło zasilania, ale także wejście typu USB-DAC; obok widać przycisk trybów wirtualnych "3D" przydatny szczególnie w grach komputerowych.



Do regulacji głośności (i czułości mikrofonu) służą wielofunkcyjne pokręta, którymi sterujemy też odtwarzaniem i przełączaniem trybów korekcji.



Na lewej muszli umieszczono przycisk zasilania oraz niewielki, mechaniczny wyłącznik mikrofonu

ODSŁUCH

Przy tylu bajerach *Mobiusy* mogłyby grać dwa razy słabiej, a i tak robiłyby wrażenie. W ocenie samego brzmienia odkładamy na bok kosmiczne systemy dla graczy, jednak zostajemy z przetwornikami planarnymi, a także z oryginalnym sposobem operowania sygnałami. Zadbano także o komfort – nawet gdy podłączymy źródło analogowe, to słuchawki będą pracowały w trybie aktywnym, napędzane przez wbudowany wzmacniacz. Z tego powodu brzmienie jest bardziej konsekwentne, nie trzeba się martwić o spadek “formy” przy podłączeniu do źródeł niższej jakości, a to ważna informacja ze względu na powszechne podłączanie słuchawek przenośnych do smartfonów czy tabletów.

Mobiusy wcale nie grają efekciarsko i wystrzałow, lecz gładko, kremowo, z wyczuwalną miękkością.

Mogłoby się wydawać, że taka charakterystyka niespecjalnie pasuje do wymagań gry, a jednak jest wręcz przeciwnie – pozwala na długą zabawę bez zmęczenia, niezależnie od tego okazuje się uniwersalna w sferze muzycznej.

Dźwięk jest dostatecznie przejrzysty, szybki i detaliczny, ogólną energetyczność można porównać do HiFiMAN-ów *Deva*, które jednak grają trochę jaśniej, a *Mobiusy* są bardziej nasycone w niższych rejestrach. Bas jest silny i sprawny, wysokie tony są płynne i słodkie.

Nawet bez trybów wirtualnych *Mobiusy* pokazują przestrzeń lepiej niż większość słuchawek – przesuwają pierwszy plan do przodu, dźwięk nie siedzi w środku głowy.

Słuchawki oferują także kilka trybów korekcji, większość z nich jest przeznaczona dla graczy (są tutaj nawet ustawienia dla różnych gatunków gier), ale najbardziej naturalny dźwięk uzyskamy w dwóch skrajnych pozycjach korektora, oznaczonych jako “Default” oraz “Flat”.

AUDEZE MOBIUS

CENA

1600 zł

www.audioklan.com.pl

DYSTRYBUTOR

Audio Klan

WYKONANIE

Przetworniki planarne w muszlach zamkniętych. Zaawansowane procesory DSP i czujniki.

FUNKCJONALNOŚĆ

Szeroka i nietypowa. Trzy tryby pracy: bezprzewodowy, przewodowy analogowy i cyfrowy (USB-DAC). Rozbudowana elektronika DSP wsparta czujnikami ruchu pozwala się zanurzyć w wirtualnej przestrzeni – system przygotowano dla gier i filmów. Krótki czas pracy na akumulatorach.

BRZMIENIE

Soczyste na dole, gładkie na górze, swobodna przestrzeń – przyjemne i uniwersalne, na długie sesje. Duży zakres zmian za pomocą trybów korekcji.

Typ	wokółuszne/zamknięte
Masa [g]	350
Impedancja [Ω]	bd
Wejście analogowe	tak
Wejście cyfrowe	USB-DAC
Bluetooth	bd
Kodeki BT	SBC, AAC, LDAC
NFC	nie
ANC	nie
Aplikacja mobilna	nie
Czas pracy [godz.]	10