

Porównanie modeli ezc360, ezc361, ezc362, ezc364 i ezc366

Przegląd ogólny

Poniżej przedstawiono szczegółowe porównanie pięciu modeli urządzeń do przechwytywania wideo marki **ezcap**: **ezcap360 GameDock Extreme**, **ezcap361 Dual CamLink RAW**, **ezcap362 Quad CamLink**, **ezcap364 GameDock Extreme 2.1** oraz **ezcap366 GameLink RAW Plus**. Dla każdego modelu wyszczególniono kluczowe parametry techniczne – maksymalne rozdzielczości i klatkaże nagrywania, dostępne interfejsy (USB, HDMI in/out, audio, itp.), kompatybilność z różnymi systemami operacyjnymi i urządzeniami, możliwość pracy w trybie samodzielnym (standalone), sposób zasilania, obsługę audio oraz ewentualne funkcje streamingu. Następnie omówione są sugerowane przez producenta zastosowania i praktyczne scenariusze użycia każdej z kart. Na końcu zamieszczono tabelę porównawczą podkreślającą najważniejsze różnice między tymi modelami.

ezcap360 GameDock Extreme

Specyfikacja techniczna: ezc360 to zewnętrzna karta przechwytyjąca klasy **USB 3.2 Gen1 (5 Gb/s)** z pojedynczym wejściem i wyjściem **HDMI 2.0** (funkcja **HDMI pass-through** pozwalająca na podgląd obrazu na zewnętrznym monitorze/TV). Urządzenie obsługuje sygnały wideo do **4Kp60 HDR10** przy przechwytywaniu i przelocie (pass-through), z następującymi ograniczeniami: pełna **rejestracja 4K 60 fps** jest możliwa w trybie skompresowanym (MJPEG), natomiast przy strumieniu niekompresowanym (NV12/I420) maksymalna płynność wynosi 30 fps ¹. Karta umożliwia również zapis materiału o **wysokiej częstotliwości odświeżania** w niższych rozdzielczościach – np. do **1920×1080 120 fps (niekompresowane)** lub nawet **1080p 240 fps w trybie MJPEG** ¹. Wejście i wyjście HDMI wspierają obraz **HDR10** oraz funkcję **VRR (Variable Refresh Rate)** – odpowiednio do 4K 60 Hz VRR oraz 1080p 120 Hz VRR (przy czym sygnały VRR wymagają ustawienia YUV 4:2:2 zamiast 4:2:0 na źródle, np. konsoli Xbox, aby były obsługiwane) ² ³.

Interfejs do komputera stanowi złącze **USB 3.2 Gen1 Typ-C** (kabel USB-C do A/C w zestawie) ⁴ ⁵. **Wejście wideo** to HDMI 2.0, zaś **wyjścia** obejmują port **HDMI 2.0 (przelotowy)** oraz analogowe wyjście audio jack **3,5 mm** (czteropolowy, CTIA) przeznaczone dla słuchawek lub głośników ⁶. W zakresie audio **wejściowego** urządzenie obsługuje cyfrowy sygnał HDMI (wielokanałowy LPCM **5.1/7.1** w pass-through) oraz posiada analogowe **wejście liniowe 3,5 mm (TRS)** do podłączenia zewnętrznego źródła dźwięku (np. konsoli, miksera) **oraz wejście mikrofonowe 3,5 mm** (czteropolowe CTIA) do nagrywania komentarza głosowego ⁴. Pozwala to na **miksowanie dźwięku** – sygnał z mikrofonu/line-in może być łączony z dźwiękiem HDMI i wspólnie nagrywany lub streamowany ⁷. Urządzenie sygnalizuje tryb pracy diodami LED (np. czerwona – zasilanie, niebieska – wykrycie sygnału HDMI) ⁸.

Karta **nie posiada własnego nośnika ani slotu SD**, nie umożliwia więc samodzielnego nagrywania bez podłączenia do komputera – działa w trybie **UVC** jako urządzenie przechwytyjące USB. Zasilanie pobierane jest z portu USB (5 V, **brak zewnętrznego zasilacza** w zestawie). **Wymagania systemowe** obejmują komputer z Windows 10/11 64-bit **lub macOS 11/12** (Apple M1 lub nowszy) oraz wolnym portem USB 3.2 Gen1 ⁹. Na komputerach PC zalecany jest co najmniej procesor Core i5 6-gen / i7 7-gen i karta grafiki pokroju GTX 1060, 8 GB RAM ⁹. Urządzenie jest typu **plug-and-play (UVC)** – nie

wymaga sterowników, współpracuje z większością popularnych programów do nagrywania i streamingu (OBS Studio, XSplit, VLC itp.) ¹⁰ ¹¹. Choć producent oficjalnie podaje wsparcie dla Windows i macOS, dzięki zgodności ze standardem UVC sprzęt ten może być rozpoznany również w środowisku **Linux** czy na urządzeniach mobilnych z **Androidem** (np. do mobilnego streamingu) ¹¹ ¹².

Zastosowania: ezc360 GameDock Extreme jest promowany jako karta do przechwytywania i streamingu gier w wysokiej jakości i płynności. Dzięki obsłudze sygnału 4K60 HDR i VRR nadaje się do nagrywania rozgrywki z konsol najnowszej generacji (np. **PlayStation 5, Xbox Series X**) oraz mocnych PC w pełnej jakości 4K HDR ¹³. Wysokie obsługiwane częstotliwości odświeżania (120–240 fps w 1080p) czynią z niej atrakcyjne narzędzie dla streamerów e-sportowych i graczy FPS – pozwala to zachować wyjątkowo płynny obraz i np. tworzyć powtórki w zwolnionym tempie ¹³. Wejścia audio (mikrofonowe i liniowe) umożliwiają dodawanie komentarza głosowego lub dodatkowego podkładu dźwiękowego do streamu bezpośrednio przez kartę. Przykładowe zastosowania to **streaming na żywo** (np. Twitch, YouTube) z konsoli lub drugiego komputera, nagrywanie gameplay'ów do późniejszej edycji, a także wykorzystanie konsoli/odtwarzacza jako źródła sygnału HDMI do transmisji online. Jest to urządzenie kierowane do wymagających graczy i twórców treści, którzy potrzebują przechwytywać obraz 4K lub szybki Full HD z minimalnymi opóźnieniami (opóźnienie sygnału <50 ms wg producenta) ¹⁴.

ezcap361 Dual CamLink RAW

Specyfikacja techniczna: ezc361 to nietypowa karta przechwytyjąca umożliwiająca jednoczesny **dwukanałowy zapis wideo** – posiada **dwa niezależne wejścia HDMI 1.4** (brak wyjścia HDMI pass-through) ¹⁵. Umożliwia to podłączenie dwóch źródeł HDMI jednocześnie (np. dwóch kamer, kamer sportowych, konsol, odtwarzaczy) i przechwytywanie obu sygnałów równolegle. **Interfejsem do komputera jest USB 3.2 Gen1 Typ-C** ¹⁵ o wysokiej przepustowości, co pozwala przesyłać dwa strumienie wideo. Urządzenie oferuje następujące maksymalne rozdzielczości przechwytywania: dla **kanału 1** – do **3840×2160 30 fps** (4Kp30) w trybie MJPEG ¹⁶ (lub odpowiednio niższe rozdzielczości z wyższymi klatkami, np. 1080p120), natomiast **kanał 2** obsługuje sygnał do **1920×1080 60 fps** ¹⁷. Innymi słowy, pierwsze wejście HDMI potrafi przechwycić obraz 4K (Ultra HD) z prędkością do 30 kl./s, a drugie jest ograniczone do sygnału Full HD 60 kl./s maksymalnie ¹⁸ ¹⁷. Oba kanały mogą działać jednocześnie i są **kontrolowane niezależnie** – w praktyce komputer rozpoznaje dwa oddzielne strumienie (urządzenie przedstawia się jak dwie kamery USB) ¹⁹.

Urządzenie **nie oferuje wyjścia HDMI (brak przelotu)** – przechwytywany obraz jest dostępny tylko przez USB na komputerze. W zakresie audio, **każde z dwóch wejść HDMI** obsługuje dźwięk (np. z mikrofonów kamery lub z gry), a ponadto karta posiada **2 analogowe wejścia audio 3,5 mm (Line-In)** – po jednym dla każdego kanału wideo ¹⁵ ¹⁸. Pozwala to np. podłączyć dwa zewnętrzne mikrofony lub źródła dźwięku (np. mikroporty, konsolę audio) i przypisać je do poszczególnych kanałów, co bywa przydatne przy realizacji wywiadów lub dwustanowiskowych streamów. Brak jest natomiast analogowych wyjść audio – odsłuch możliwy jest przez monitorowanie dźwięku na komputerze. Karta zasilana jest z portu USB (brak oddzielnego zasilacza, urządzenie dość kompaktowe – ~99×99×23 mm, 190 g ²⁰). **Nagrywanie bez komputera nie jest możliwe** – urządzenie musi być podpięte do hosta USB.

Wymagania i kompatybilność: Ze względu na wysokie obciążenie przepustowości, zalecany jest mocny komputer PC (min. Windows 10/11 x64, Core i5 6gen/ i7 7gen, 8 GB RAM, USB 3.2) ²¹. Oficjalnie wsparcie obejmuje system **Windows**; współpraca z macOS jest ograniczona – producent zaznacza, że przy podłączeniu do Maca dostępny będzie tylko jeden kanał wideo (wynika to z ograniczeń rozwiązania chipsetowego) ²² ²³. Oznacza to, że na MacBooku lub iMacu ezc361 zadziała jedynie jako pojedyncze źródło wideo (drugie wejście może pozostać niewykrywane). Brak jest informacji o

oficjalnym wsparciu Linux – urządzenie prawdopodobnie wymaga dedykowanego trybu pracy sterownika, więc pełna funkcjonalność dwóch kanałów może być dostępna tylko na Windows.

Zastosowania: ezc361 Dual CamLink RAW został zaprojektowany z myślą o zastosowaniach, gdzie potrzebne jest przechwytywanie obrazu z dwóch kamer lub źródeł jednocześnie. Producent opisuje go jako rozwiązanie do **wielokamerowych wideokonferencji, podwójnych ujęć w produkcjach wideo oraz streamingu HD** ²⁴. Typowe scenariusze użycia obejmują np. **transmisje na żywo z dwoma kamerami** (dwa kąty widzenia – idealne dla wywiadów, prezentacji czy podcastów w formie wideo), ewentualnie **połączenie źródła obrazu z kamery i np. slajdów z innego urządzenia**. Dzięki dwóm wejściom HDMI możliwe jest też jednoczesne przechwycenie sygnału z **dwóch konsol lub komputerów** – choć w takim przypadku należy pamiętać o braku wyjść HDMI (trzeba rozdzielić sygnał wcześniej, jeśli chcemy obserwować obraz bez lagów na monitorze). Urządzenie jest szczególnie przydatne dla streamerów i realizatorów, którzy chcą wzbogacić przekaz o **dwa niezależne strumienie wideo** – np. obraz z gry oraz podgląd z kamery gracza jednocześnie, bez potrzeby używania dwóch oddzielnych kart przechwytyjących. W połączeniu z oprogramowaniem typu OBS Studio czy vMix można przełączać się między kamerami lub tworzyć kompozycje multi-view. Podsumowując, ezc361 adresowany jest do kreatorów treści potrzebujących **taniego rozwiązania do dwukanałowego przechwytywania** (np. dla małego studia live-stream) ²⁴.

ezcap362 Quad CamLink

Specyfikacja techniczna: Model **ezcap362** to czterokanałowa karta przechwytyjąca umożliwiająca jednoczesny zapis nawet z **czterech źródeł HDMI**. Od strony sprzętowej jest to urządzenie z interfejsem **Thunderbolt 3** (40 Gb/s), co pozwala na przeniesienie ogromnego strumienia danych z 4 wejść wideo do komputera ²⁵. **Wejścia wideo:** 4 × **HDMI 1.4** (każdy kanał obsługuje maksymalnie 2160p30 lub 1080p60 sygnał na wejściu) ²⁶. **Wyjścia HDMI (pass-through)** – brak, wszystkie cztery porty służą wyłącznie jako wejścia do przechwytywania (użytkownik chcąc podglądać obraz z kamer musi skorzystać z monitorów podłączonych bezpośrednio do kamer lub oglądać podgląd na ekranie komputera). Karta nie wykonuje miksowania obrazów – każdy kanał jest niezależny. **Maksymalna rozdzielczość nagrywania:** Dwa z czterech kanałów (oznaczone jako HDMI 1 i 3) mogą przechwytywać sygnał do **3840×2160 30 fps**, natomiast pozostałe (HDMI 2 i 4) do **1920×1080 60 fps** ²⁷. Oznacza to, że jednocześnie można np. nagrywać obraz z dwóch kamer 4K (płynność 30 kl/s każda) i dwóch kamer Full HD 60 kl/s. Urządzenie wspiera standardowe formaty wideo: YUY2, NV12, I420, RGB24 oraz MJPEG – przy czym wykorzystanie formatów skompresowanych (MJPEG) może być niezbędne, aby zmieścić cztery strumienie w pasmie Thunderbolt przy wyższych rozdzielczościach ²⁸.

Karta **nie posiada analogowych wejść audio**, jedynie dźwięk cyfrowy zintegrowany w sygnałach HDMI (4 × HDMI audio) ²⁶. Każdy kanał HDMI może przenosić dźwięk stereo lub wielokanałowy (np. z kamer lub innych źródeł), ale brak osobnych analogowych wejść oznacza, że ewentualne dodatkowe źródła audio (mikrofony) trzeba podłączać przez osobny interfejs audio lub miksować w źródle przed wysłaniem do HDMI. **Zasilanie:** ezc362 jest urządzeniem wymagającym dodatkowego zasilania – w zestawie znajduje się **zewnętrzny zasilacz sieciowy (adapter)** ²⁹. Sam interfejs Thunderbolt 3 w komputerze musi również dostarczać wystarczającą moc do obsługi, ale główne zasilanie urządzenia pochodzi z gniazda DC (co jest zrozumiałe biorąc pod uwagę pobór mocy czterech modułów przechwytywania). **Wymiary** urządzenia wynoszą ok. 136×120×32 mm, waga 436 g – jest to dość solidna, metalowa konstrukcja pudełkowa ³⁰ ³¹.

Wymagania systemowe: Ze względu na interfejs Thunderbolt 3, kompatybilne są głównie komputery **Windows 10/11** z portem TB3 i odpowiednio wydajnymi podzespołami (minimum Core i5 6-gen lub AMD Ryzen 3000, dedykowana grafika pokroju GTX 1060/RX 5700, 8 GB RAM) ³². Obsługa na

komputerach Apple z Thunderbolt (macOS) jest **ograniczona do dwóch kanałów** – producent zaznacza, że z powodu architektury rozwiązania, na Macu widoczne będą tylko dwa z czterech sygnałów ³³. Może to oznaczać, że urządzenie identyfikuje się jako dwa podwójne urządzenia UVC (a macOS obsługuje tylko dwa z nich) lub wymagany jest specjalny sterownik dostępny tylko dla Windows. **Wsparcie Linux** nie zostało podane – Thunderbolt 3 UVC powinno być teoretycznie obsługiwane, ale nie gwarantowane (urządzenie skierowane jest do rynku profesjonalnego, głównie Windows). **Nagrywanie standalone:** Nie – urządzenie nie ma możliwości pracy bez komputera, pełni rolę „grabbera” dla PC.

Zastosowania: ezc362 Quad CamLink to rozwiązanie dla zaawansowanych zastosowań, gdzie potrzebny jest **wielokanałowy zapis wideo na żywo**. Producent wskazuje, że umożliwia ono przechwytywanie i strumieniowanie obrazu z czterech urządzeń HDMI jednocześnie – np. **kamer wideo (kamery cyfrowe, lustrzanki/DSLR, kamery sportowe, urządzenia mobilne z wyjściem HDMI)** ³⁴. Taki sprzęt sprawdzi się w **profesjonalnych realizacjach live-stream** – np. podczas transmisji wydarzeń sportowych, konferencji, nabożeństw kościelnych, gdzie wykorzystuje się wiele kamer i potrzebne jest płynne przełączanie między nimi. W połączeniu z oprogramowaniem do produkcji wideo na żywo (OBS Studio, vMix, Wirecast itp.), ezc362 pozwala zastąpić droższe miksery wizyjne – wszystkie cztery ujęcia trafiają osobno do komputera, gdzie realizator może je dowolnie kadrować i przełączać ³⁵. Urządzenie może też znaleźć zastosowanie w sytuacjach edukacyjnych (np. zdalne laboratoria lub wykłady, gdzie jednocześnie przechwytywana jest kamera prowadzącego, obraz z prezentacji, widok na stanowisko eksperymentalne itd.). Dzięki dwóm kanałom 4K, możliwe jest także łączenie różnych jakości – np. dwie kamery 4K (ujęcia ogólne) plus dwie tańsze kamery Full HD (zbliżenia na detale). W odróżnieniu od typowych kart do streamingu gier, model Quad CamLink jest rzadziej wybierany przez indywidualnych streamerów (ci zwykle operują jednym sygnałem z gry i ewentualnie kamerą, co rozwiązuje tańszy model dual lub pojedynczy). Ezc362 jest raczej kierowany do **semi-pro i pro studio streamingowego**, gdzie liczy się integracja wielu źródeł wideo w jednym komputerze ³⁵.

ezcap364 GameDock Extreme 2.1

Specyfikacja techniczna: Model **ezcap364** to następca ezc360, wyposażony w najnowszy interfejs HDMI 2.1, co przynosi wsparcie dla wyższych rozdzielczości i częstotliwości. Urządzenie umożliwia **przechwytywanie obrazu 4K z prędkością do 60 klatek/s** (z kompresją MJPEG; 30 fps przy strumieniu niekompresowanym) – podobnie jak ezc360 – ale dzięki HDMI 2.1 potrafi obsłużyć również **wejściowy sygnał 8K (7680×4320) 60 Hz** na przelocie oraz **pass-through w rozdzielczości do 4K 144 Hz** ³⁶ ³⁷. Oznacza to, że do karty można podłączyć np. komputer generujący sygnał 4K120 czy 4K144 (HDR, VRR) i bez opóźnień wyświetlić go na monitorze 4K144 Hz, jednocześnie nagrywając w jakości dostosowanej do możliwości USB (np. 4K60) ³⁷. **Maksymalne tryby passthrough** deklarowane przez producenta to m.in. **2160p144, 1440p144, 1080p240** (HDR) oraz VRR w zakresie 4K 48–120 Hz i 1080p do 120 Hz ³⁷ ³⁸. **Maksymalna rozdzielczość nagrywania** pozostaje na poziomie **3840×2160 60 fps (MJPEG)** lub 30 fps (YUV/RGB), **2560×1440 do 144 fps (MJPEG)** lub 60 fps (YUV) oraz **1920×1080 nawet 240 fps (MJPEG)** / 120 fps (NV12/I420) ³⁹. Obsługiwane są także niższe rozdzielczości (720p, 480p itd.) w standardowych formatach pikseli (NV12, I420, YUY2, P010 dla HDR10, RGB24) ⁴⁰.

Interfejs i złącza: ezc364 korzysta z portu **USB 3.2 Gen1 Typ-C** do komunikacji z komputerem (jak model 360) ⁴¹. Posiada **wejście HDMI 2.1** oraz **wyjście HDMI 2.1 (pass-through)** – oba zgodne ze specyfikacją 8K60. W praktyce oznacza to, że karta przyjmie sygnał np. z konsoli Xbox Series X w 8K60 lub 4K120 i wyświetli go na zgodnym telewizorze, podczas gdy do komputera przekaże obraz w jakości maks. 4K60 (limity USB) ³⁶ ³⁷. **Wejścia/wyjścia audio:** przez HDMI obsługiwane jest **LPCM 7.1 kanałów** (przelot bezstratny) ⁴². Jest też **analogowe wejście liniowe 3,5 mm (TRS)** oraz **wejście mikrofonowe 3,5 mm (CTIA)** – identycznie jak w modelu 360 – do mikszowania dodatkowego dźwięku ⁴³. Wyjście analogowe audio (słuchawkowe 3,5 mm CTIA) również jest obecne dla odsłuchu na żywo ⁴³ ⁴⁴.

Karta **nie ma trybu samodzielnej rejestracji** – wymaga komputera, pełni rolę peryferyjnej karty przechwytyjacej USB. **Zasilanie** pobierane jest z portu USB (w zestawie kabel USB-C<->USB A/C); urządzenie jest dość kompaktowe (128×92×28 mm) i lekkie (~228 g) ⁴⁵ ⁴⁶. **Kompatybilność systemowa:** Windows 10/11 (x64) oraz macOS 11/12 – wymagania sprzętowe komputera są zbliżone do modelu 360 (min. Core i5 6gen / i7 HQ, dedykowana grafika GTX 1060 lub odpowiednik, 8 GB RAM) ⁴⁷ ⁴⁸. Podobnie jak poprzednik, ezcac364 jest urządzeniem **UVC**, więc nie wymaga sterowników – działa od razu m.in. z oprogramowaniem OBS, Streamlabs, Zoom itp. Na **Linux/Android** również może być wykorzystywany (co potwierdzają materiały producenta) ¹¹ ⁴⁹ – multi-platformowość to jeden z punktów promocyjnych tego modelu.

Zastosowania: ezcac364 GameDock Extreme 2.1 to **flagowe rozwiązanie** ezcac dla graczy i streamerów oczekujących maksymalnej wydajności. Dzięki HDMI 2.1 karta ta jest gotowa na nowe wyzwania – pozwala przechwycić rozgrywkę np. z PS5 czy Xbox Series X w trybie **4K HDR 60 fps**, a jednocześnie obsłużyć podgląd w **4K 120 Hz+** (ważne dla graczy competitive, którzy grają na wysokich FPS) ³⁶ ³⁷. To czyni ją atrakcyjną dla **profesjonalnych streamerów** i twórców wideo, którzy chcą zachować pełnię wrażeń next-gen (np. streaming z zachowaniem płynności 120 Hz lokalnie). Karta może też odbierać sygnał **8K60** – co prawda samego 8K nie nagra (limit to 4K60), ale pozwala np. **podłączyć kamerę 8K lub komputer generujący 8K** i zgrywać go w niższej rozdzielczości. Jest to więc urządzenie przyszłościowe, zapewniające kompatybilność z treściami 8K. Standardowe zastosowania to **nagrywanie/streaming gier** (w najwyższych ustawieniach graficznych, z dźwiękiem przestrzennym 7.1) oraz **rejestrowanie obrazu HD w bardzo wysokich klatkach** (np. 1080p240, co może służyć analizie wideo lub tworzeniu efektownych slow-motion). Podobnie jak ezcac360, model 364 umożliwia dodanie komentarza głosowego i miks audio “na pokładzie”. Podsumowując, ezcac364 jest najbardziej zaawansowaną kartą w ofercie – rekomendowaną dla tych użytkowników, którzy potrzebują obsługi sygnałów HDMI 2.1 (8K, 4K@144 Hz, VRR) oraz najwyższej elastyczności w doborze parametrów nagrywania ³⁶ ³⁷.

ezcac366 GameLink RAW Plus

Specyfikacja techniczna: ezcac366 to kompaktowa zewnętrzna karta przechwytyjaca (o wymiarach ok. 97×59×15 mm, waga ~100 g) ⁵⁰, zaprojektowana z myślą o prostym podłączeniu i wysokiej kompatybilności z różnymi platformami. Podobnie jak modele GameDock, oferuje **wejście HDMI oraz wyjście HDMI (pass-through)**, jednak w standardzie **HDMI 1.4**. Ogranicza to maksymalny obsługiwany sygnał do **4K przy 30 fps** – co zresztą jest maksymalną rozdzielczością nagrywania tej karty (2160p30) ¹². Dodatkowo obsługiwane jest **1440p60** oraz **1080p120** (zarówno na wejściu/podglądzie jak i przy przechwycie) ⁵¹ ⁵². Innymi słowy, użytkownik może nagrywać np. Full HD w 120 kl/s lub 2560×1440 w 60 kl/s – co jest imponującym wynikiem jak na tak małe urządzenie i interfejs USB 3.2 Gen1. **Interfejs do komputera/hosta:** USB 3.2 Gen1 Typ-C (5 Gbps) – urządzenie jest UVC plug-and-play (zgodne z USB Video Class). **Wejścia/wyjścia:** 1 × HDMI IN, 1 × HDMI OUT (loop, max 2160p30) ⁵¹. **Wejście audio analogowe:** 1 × gniazdo **Line-In 3,5 mm (TRS)** do podłączenia np. zewnętrznego źródła dźwięku (mikser, odtwarzacz lub mikrofon z własnym zasilaniem) ⁵³. **Brak dedykowanego wejścia mikrofonowego** (można jednak podłączyć mikrofon przez line-in, o ile jest to sygnał liniowy lub użyć mikrofonu USB osobno). **Brak analogowego wyjścia audio** – odsłuch możliwy jest tylko poprzez sygnał na wyjściu HDMI (które przekazuje dźwięk do podłączonego monitora/TV) lub na komputerze. Karta nie wspiera zaawansowanych formatów audio z HDMI (domyślnie obsługuje audio stereo; brak informacji o obsłudze LPCM 5.1/7.1 – prawdopodobnie tylko stereo PCM). **Funkcje specjalne:** W odróżnieniu od modeli GameDock, ezcac366 nie wspiera VRR ani HDR (HDMI 1.4 nie przenosi dynamicznych metadanych HDR w standardzie, a VRR pojawiło się dopiero w HDMI 2.1). Natomiast unikalną cechą jest obecność **portu zasilania USB-C (PD)** – urządzenie ma dodatkowe gniazdo USB-C służące wyłącznie do doprowadzenia zasilania Power Delivery z ładowarki, w przypadku gdy hostem jest np. smartfon lub tablet i chcemy podtrzymać jego ładowanie podczas streamingu ¹². Ten port może także odciążyć

zasilanie z portu głównego USB przy połączeniu z komputerem (nie jest to jednak wymagane – przy połączeniu z PC zwykle wystarcza sam port USB 3.2).

Zasilanie i praca bez komputera: ezc366 jest urządzeniem zasilanym z portu USB-C hosta, ewentualnie z dodatkowego portu PD (ładowarka USB-C PD nie jest dołączona). **Nie posiada własnej pamięci ani trybu nagrywania offline**, ale dzięki wspomnianej kompatybilności z urządzeniami mobilnymi może pełnić rolę „karty przechwytyjącej do smartfona”. **Kompatybilność:** Producent wskazuje **szeroką kompatybilność z systemami** – Windows, macOS, Linux – urządzenie działa jak standardowa kamera USB (UVC) ⁵⁴. Ponadto dzięki UVC OTG obsługiwane są platformy mobilne (Android), a nawet **konsole** mogą korzystać z tego grabbera w niektórych zastosowaniach. W materiałach podkreśla się współpracę z konsolami do gier takimi jak **PS5, Xbox One/X, Nintendo Switch** itp. (jako źródła sygnału HDMI) ⁵⁵ ⁵⁶. W praktyce, ezc366 może np. umożliwić strumieniowanie rozgrywki z konsoli przy użyciu telefonu z Androidem (podłączając konsolę do HDMI IN, telefon do USB, a ładowarkę do portu PD aby telefon się nie rozładował podczas transmisji). Również podłączenie do komputera jest bezproblemowe – karta jest wykrywana automatycznie i działa z programami OBS, Zoom, Skype itp. bez dodatkowych sterowników.

Zastosowania: ezc366 GameLink RAW Plus to **uniwersalna, przenośna karta przechwytyjąca** o bardzo szerokim spektrum zastosowań. Ze względu na niewielkie wymiary i metalową, wytrzymałą obudowę ⁵⁷ ⁵⁸, świetnie nadaje się do konfiguracji mobilnych – np. **streaming IRL** (In Real Life) z profesjonalnej kamery HDMI przez smartfon, czy też nagrywanie materiału w terenie na laptopie. W domu czy studiu sprawdzi się do **nagrywania i streamingu gier** z konsol (obsługuje wszystkie obecne konsole: od retro po PS5 – te najnowsze w rozdzielczości 4K30 lub 1080p120) oraz PC. Jest to także tańsza alternatywa dla modelu 360/364 dla osób, które nie potrzebują 4K60 – np. streamerów nadających w 1080p60. Urządzenie może służyć jako **adapter HDMI->USB do kamer cyfrowych/DSLR** (zamienia dowolną kamerę z wyjściem HDMI w kamerę internetową na komputerze lub telefonie). Dzięki wejściu audio Line-In można wprowadzić dodatkowy dźwięk – np. z mikrofonu krawatowego, konsoli do miksu audio lub odtwarzacza muzyki – i zsynchronizować go z przechwytywanym obrazem. Producent w przekazie marketingowym podkreśla **szeroką kompatybilność z platformami gamingowymi** oraz **prostotę użycia** – urządzenie typu **plug & play**, które ma pozwolić graczom i twórcom treści szybko rozpocząć nagrywanie rozgrywki bez skomplikowanej instalacji ⁵⁵ ⁵⁹. Podsumowując, ezc366 jest idealny dla **hobbystów i półprofesjonalistów**, którzy potrzebują solidnej i wszechstronnej karty do streamingu i nagrywania w wysokiej jakości (ale niekoniecznie 4K60), z możliwością pracy zarówno z PC, jak i urządzeniami mobilnymi.

Najważniejsze różnice między modelami

Poniższa tabela zestawia kluczowe cechy omawianych modeli ezc366, co pozwala szybko porównać ich możliwości i zastosowania:

Cecha / Model	ezcap360 GameDock Extreme	ezcap361 Dual CamLink RAW	ezcap362 Quad CamLink	ezcap364 GameDock Extreme 2.1	ezcap366 GameLink RAW Plus
Interfejs do hosta	USB 3.2 Gen1 Type-C (5 Gb/s) ⁴	USB 3.2 Gen1 Type-C (5 Gb/s) ¹⁵	Thunderbolt 3 (40 Gb/s) ²⁵	USB 3.2 Gen1 Type-C (5 Gb/s) ⁴¹	USB 3.2 Gen1 Type-C (5 Gb/s) ¹²

Cecha / Model	ezcap360 GameDock Extreme	ezcap361 Dual CamLink RAW	ezcap362 Quad CamLink	ezcap364 GameDock Extreme 2.1	ezcap366 GameLink RAW Plus
Wejścia wideo HDMI	1 × HDMI 2.0 (4K60 max) ⁴	2 × HDMI 1.4 (Kanał1: 4K30 max; Kanał2: 1080p60 max) ¹⁸ ¹⁷	4 × HDMI 1.4 (2 kanały do 4K30, 2 kanały do 1080p60) ²⁷	1 × HDMI 2.1 (8K60 max) ⁴¹ ³⁷	1 × HDMI 1.4 (4K30 max) ⁵¹
Wyjście HDMI (pass-through)	Tak – 1 × HDMI 2.0 (mirroring wejścia) ⁴ (max 4K60 HDR, VRR do 4K60) ³ ⁶⁰	Nie (brak wyjścia HDMI – tylko wejścia)	Nie (brak – 4 niezależne wejścia)	Tak – 1 × HDMI 2.1 (max 4K144 HDR, VRR do 4K120) ³⁷ ³⁸	Tak – 1 × HDMI 1.4 (max 4K30, brak HDR/VRR) ⁵¹
Max rozdzielczość i fps (nagrywanie)	4K60 (30 fps bez kompresji, 60 fps MJPEG) ; 1440p144 (MJPEG) ; 1080p240 (MJPEG / 120 fps bez kompresji) ¹ ⁶⁰	Kanał1: 4K30 (MJPEG) ; Kanał2: 1080p60 ; inne: 1080p120 (MJPEG) ¹⁶ ¹⁷	Kanał1/3: 4K30 ; Kanał2/4: 1080p60 (łącznie 4 strumienie jednocześnie) ²⁷	4K60 (30 fps bez kompresji, 60 fps MJPEG) ; 1440p144 ; 1080p240 (podobnie jak 360) ³⁹ ⁶¹	4K30 ; 1440p60 ; 1080p120 (pełna obsługa tych trybów nagrywania) ¹² ⁵²
HDR / VRR	Tak – HDR10 i VRR (HDMI 2.0 zakres) ¹³ ³	Nie (HDMI 1.4 nie obsługuje VRR/HDR10)	Nie (HDMI 1.4 – j.w.)	Tak – HDR10, VRR (HDMI 2.1 – wyższe zakresy, np. 4K120) ⁶² ³⁷	Nie (HDMI 1.4 – brak HDR, VRR)
Wejścia analog audio	1 × Line-In (3,5 mm) + 1 × Mic-In (3,5 mm CTIA) ⁴ (mix z HDMI)	2 × Line-In (3,5 mm) – po jednym na kanał ¹⁸	Brak (tylko audio z HDMI 4 kanały) ²⁶	1 × Line-In + 1 × Mic-In (jak w 360) ⁴³	1 × Line-In (3,5 mm) ⁵³
Wyjścia analog audio	1 × Out 3,5 mm (słuchawki/line-out) ⁶	Brak	Brak	1 × Out 3,5 mm (słuchawkowe) ⁴⁴	Brak (audio out tylko przez HDMI)

Cecha / Model	ezcap360 GameDock Extreme	ezcap361 Dual CamLink RAW	ezcap362 Quad CamLink	ezcap364 GameDock Extreme 2.1	ezcap366 GameLink RAW Plus
Obsługa audio HDMI	LPCM 7.1 / 5.1 pass- through ¹³	LPCM 2.0 (wielokanał nie podany – prawd. stereo)	LPCM 2.0 (dla każdej ścieżki HDMI)	LPCM 7.1 pass-through ⁴²	LPCM 2.0 (stereo)
Zasilanie	Z portu USB (5V, bus- powered)	Z portu USB (bus- powered)	Zasilacz zewn. 12V + TB3 ²⁹	Z portu USB (bus-powered)	Z portu USB (bus-powered) + opcjonalnie PD- in (USB-C) ¹²
Wymagane OS / Sterowniki	Windows 10/11; macOS 11/12; UVC – plug&play (działa z OBS itp.) ¹⁰ ⁹	Windows 10/11; MacOS (tylko 1 kanał) ²¹ ; sterowniki UVC dla jednego kanału	Windows 10/11; MacOS (tylko 2 kanały) ³³ ; wymaga portu Thunderbolt 3	Windows 10/11; macOS 11/12; UVC – plug&play ⁴⁷ ⁶³	Windows/Mac/ Linux/Android (UVC) – szeroka kompatybilność ¹¹ ⁴⁹
Nagrywanie bez komputera	Nie (tylko do PC)	Nie	Nie	Nie	Nie (ale może współpracować z telefonem jako hostem) ¹²
Przeznaczenie / wyróżniki	Wysokie FPS, HDR/VRR – do streamingu gier w 4K60 i FullHD120+ ¹³	Dwa strumienie jednocześnie – np. multi- kamera, game+cam ²⁴	Cztery strumienie – produkcje pro (OBS/vMix) ³⁵	HDMI 2.1 (8K in, 4K144) – dla next- gen graczy , 1080p240 slow-mo ³⁶ ³⁷	Mobilność i uniwersalność – kompaktowy grabber do PC i smartfona , 4K30 max ⁵⁵ ¹²

Źródła: Specyfikacje techniczne i opisy pochodzą ze strony producenta ezcap ⁴ ⁴¹, materiałów dystrybutorów oraz dokumentacji PDF ⁶⁴ ¹². Zastosowania zostały opracowane na podstawie informacji producenta ²⁴ ⁵⁵ oraz typowych scenariuszy użytkowania tych urządzeń. Powinny one pomóc w doborze odpowiedniego modelu do planowanego zastosowania – od prostego nagrywania na żywo jednej kamery lub konsoli (ezcap366), poprzez streaming z dwiema kamerami (ezcap361) czy wysokiej jakości gameplay 4K HDR (ezcap360/364), aż po profesjonalne realizacje z wieloma źródłami HDMI (ezcap362). każde z opisanych urządzeń ma nieco inną grupę docelową i możliwości, co podsumowuje powyższa tabela porównawcza. ¹³ ³⁴

11 44 49 63 Ezcap364 8k60 Hdmi Capture Card Supports Android & Linux Systems Features 4kp60 1080p240 1440p144 Recording - Buy 8k Hdmi Capture 8k Hdmi game Capture Usb Hdmi Capture Card Streaming Video Capture Card video Recording Capture Card android Compatible Capture Card linux Compatible Capture Card macos Compatible Capture Card Product on Alibaba.com
https://www.alibaba.com/product-detail/ezcap364-GameDock-Extreme-2-1-HDMI_1600502131692.html

12 50 51 53 64 p.globalsources.com
<https://p.globalsources.com/IMAGES/PDT/SPEC/752/K1218253752.pdf?ver=6039067119>

15 16 17 18 19 20 21 22 23 ezcap361 Dual CamLink RAW-ezcap - Video Streaming Capture Card
<https://www.ezcap.com/ezcap361>

24 ezcap361 dual-channel video conferencing multi-camera dual-camera shooting DSLR high-definition live streaming capture card - Newegg.com
[https://www.newegg.com/p/2S7-09MK-003S6?](https://www.newegg.com/p/2S7-09MK-003S6?srsltid=AfmBOoq1_tOoOGOLeBoVWHxUZCtMG3Hq_BCrR_mvQ3TowMxf3rOeYsZj)
[srsltid=AfmBOoq1_tOoOGOLeBoVWHxUZCtMG3Hq_BCrR_mvQ3TowMxf3rOeYsZj](https://www.newegg.com/p/2S7-09MK-003S6?srsltid=AfmBOoq1_tOoOGOLeBoVWHxUZCtMG3Hq_BCrR_mvQ3TowMxf3rOeYsZj)

25 26 27 28 29 30 31 32 33 ezcap362 Quad CamLink-ezcap - Video Streaming Capture Card
<https://www.ezcap.com/ezcap362>

34 [PDF] Item: Quad CamLink Model: ezcap362 - Global Sources
<https://pdt.static.globalsources.com/IMAGES/PDT/SPEC/119/K1218249119.pdf>

35 Capture Box 4input HDMI Ezcap362 Thunderbolt 3 Quad Camlink
<https://www.thietbigao.com/san-pham/chi-tiet-san-pham/capture-box-4input-hdmi-ezcap362-thunderbolt-3-quad-camlink.html>

36 37 38 39 40 41 42 43 45 46 47 48 61 62 ezcap364 GameDock Extreme 2.1-ezcap - Video Streaming Capture Card
<https://www.ezcap.com/ezcap364>

52 What is ezcap 366 GameLink RAW Plus ?introduction and overview
<https://www.youtube.com/watch?v=8kYYGPwK1JY>

54 ezcap366 GameLink RAW, 4K HDMI Video Capture Card - USB 3.1 ...
<https://www.amazon.in/ezcap366-GameLink-HDMI-Video-Capture/dp/B0DCZ2X8F9>

55 56 57 58 59 Ezcap366a Gamelink Raw Plus 4k Video Game Capture Box For Live Streaming Game Accessories Essential - Buy 4k Capture Box video Game Recorder live Streaming Accessory Product on Alibaba.com
https://www.alibaba.com/product-detail/ezcap366A-GameLink-RAW-Plus-4K-Video_1601206598887.html