

HyperX Cloud Revolver



LINK (<https://www.nexthardware.com/recensioni/periferiche-di-gioco/1136/hyperx-cloud-revolver.htm>)

Chiara vocazione gaming, ma anche buona musica per le orecchie più esigenti ...

HyperX, divisione enthusiast di Kingston Technology, è nata con lo scopo di sviluppare e promuovere diverse linee di prodotti destinati ad un pubblico di appassionati e giocatori con un brand forte ed aggressivo.

Impostasi subito al grande pubblico per la qualità delle proprie memorie RAM e delle soluzioni di storage basate su NAND Flash beneficiando della straordinaria esperienza del gruppo nel settore, HyperX ha ampliato presto il suo campo di azione facendo debuttare sul mercato anche prodotti legati strettamente al mondo del gaming, in particolare una validissima linea di cuffie.

Stiamo parlando, ovviamente, delle Cloud e Cloud II, due soluzioni già passate per il nostro laboratorio ed uscite sulle nostre pagine con valutazioni molto positive, che hanno riscosso da subito un largo consenso tra gli appassionati del settore.

Per poco meno di un anno, infatti, le Cloud sono state un punto di riferimento per ogni altra cuffia da gioco, in forza di una qualità costruttiva convincente ed una resa sonora che ha rotto con la tradizionale "cattiva fama" associata a questa tipologia di prodotti.

Mentre la qualità audio in senso stretto veniva considerata una chimera da molti possessori di cuffie "da gioco", HyperX dimostrava, già con l'uscita del suo primo headset, che è possibile sviluppare una soluzione valida a 360° senza per questo far lievitare in modo esponenziale il prezzo di acquisto.

Basate sul modello da studio Takstar Pro 80, le Cloud non sono un prodotto originale, in quanto già la scandinava QPAD le aveva commercializzate come QH-90, ma sono diventate senza alcun dubbio uno dei più fragorosi successi commerciali degli ultimi tempi.

Per ampliare ulteriormente la linea di cuffie Cloud, HyperX ha deciso di non modificare la propria rotta e, grazie alla collaborazione con un produttore tedesco (non ancora noto), ne ha realizzato una nuova iterazione nella forma delle Revolver.

Le ultime arrivate differiscono profondamente dai precedenti modelli, essendo un prodotto totalmente differente alla radice, ma ne mantengono inalterata la filosofia di base, ovvero la versatilità di utilizzo, la qualità a tutto tondo, la robustezza e... le cuciture rosse.

Le specifiche disponibili sulle HyperX Cloud Revolver dipingono esattamente questa situazione, rendendoci evidenti le differenze: driver in neodimio da 50mm invece che da 53mm, risposta in frequenza più ampia, impedenza più contenuta e maggiore pressione sonora.

HyperX Cloud Revolver ↔	
↔ Tipologia	Headset stereo
↔ Design padiglioni	Chiusi circumaurali (con ventilazione)
↔ Diametro Driver	50mm
↔ Impedenza	30 ohm
Risposta in frequenza	12-28000 Hz
↔ SPL	1'4.5 dB SPL/mW a 1kHz

↔ Potenza in ingresso	30mW nom.
↔ Microfono	Condensatore electret
↔ Schema polare	unidirezionale
↔ Peso	360g
↔ Peso con microfono	376g
↔ Tipo e lunghezza cavo	↔ 1m + estensore con controllo in linea (2m)
↔ Conessioni	3,5mm jack TRRS quadripolare con adattatore PC dual jack audio e microfono

Riusciranno ad elevare ulteriormente l'asticella di riferimento?

1. Unboxing

1. Unboxing

Il primo impatto rivela un prodotto senza dubbio differente dal solito, pur sempre circondato da elementi molto familiari come la particolare confezione, con i suoi elementi stilistici che riconducono rapidamente ad HyperX.



↔

Una delle particolarità delle Cloud, fra le concorrenti, è proprio una particolare cura del packaging, non solo esteriormente, ma anche internamente.



Le nostre Cloud Revolver sono "immerse", come sempre, in un foam pretagliato che le protegge efficacemente insieme a tutti gli accessori a corredo.

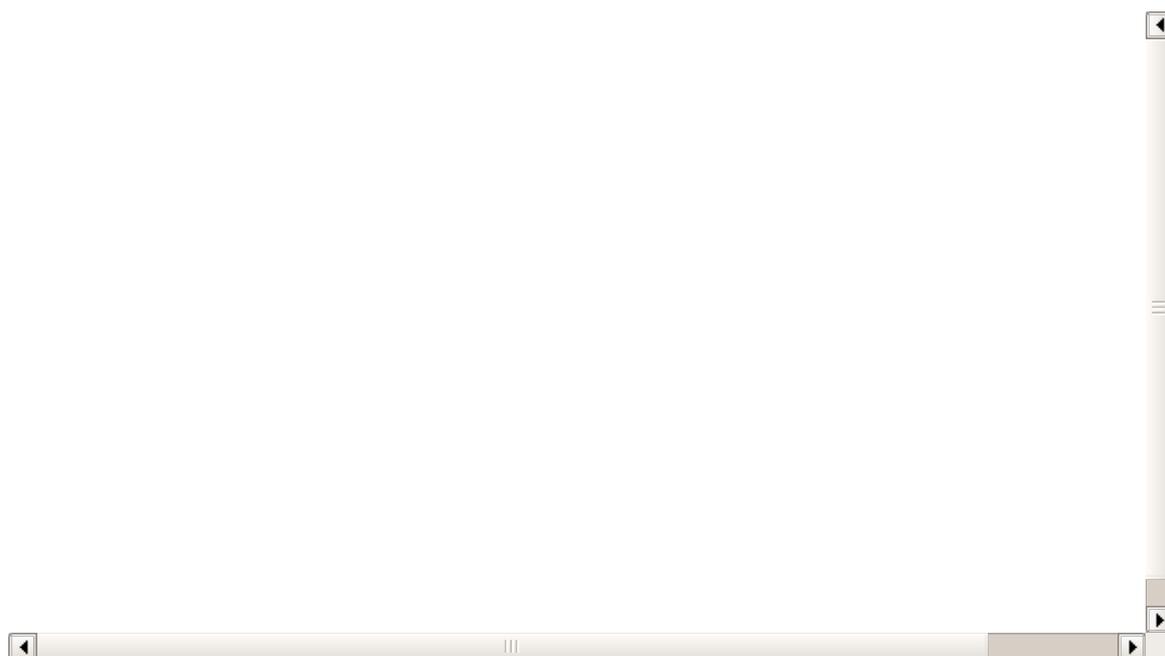


Ad accoglierci, nella parte interna della scatola, troviamo un personalissimo benvenuto nel "club" da parte di una voce autorevole nel brand, nello stesso modo consolidato da anni di pratica da parte di Razer ma,

al di fuori di questo settore, anche da altri brand "premium".



Il bundle, non necessariamente sullo stesso livello delle altre Cloud, include le cuffie stesse, il microfono modulare e flessibile ed il cavo adattatore/sdoppiatore per passare da TRRS a doppio TRS compatibile con le normali connessioni disponibili su PC.



2. Viste da vicino - Parte prima

2. Viste da vicino - Parte prima

Con il corposo bundle alle spalle, o quasi, passiamo ad uno sguardo ravvicinato delle nostre Cloud Revolver.



Lo schema a banda sospesa è stata una delle principali scelte progettuali per le nuove Cloud Revolver, in netta rottura con il passato dove trovavamo un arco con regolazioni a scomparsa, ora sostituito da una soluzione autoregolante.

In questa tipologia di cuffie, la regolazione avviene per il bilanciamento tra l'elasticità dei supporti della banda, il peso stesso del prodotto e la forza applicata dai padiglioni al lato della testa.



Il design ricorda molto da lontano la produzione AKG, al di là dei molti dettagli stilistici originali e senza dubbio molto più "gaming" rispetto ai dettami seguiti da una cuffia da studio.



Il frame in metallo incontra il padiglione in plastica ai margini dello stesso, dove troviamo una decisa caratterizzazione estetica grazie a degli elementi in stile "reattore", che ricordiamo essere non

retroilluminati.



Ufficialmente cuffie dal design chiuso, un'analisi ravvicinata del padiglione rivela una serie di fori di ventilazione che potrebbero far ricadere le Revolver nell'insieme generale delle cuffie "semi-aperte".

Il motivo di tali lavorazioni, di certo non estetico, riguarda la progettazione della camera acustica e la conseguente "signature" tipica di una determinata cuffia.

I modelli che adottano tale soluzione riescono solitamente ad ottenere parte delle qualità di una cuffia chiusa come, ad esempio, un maggior respiro della scena sonora.



Eccezionalmente simile a quella delle Cloud prima serie, la generosa imbottitura in foam assicura un elevato comfort anche dopo ore di utilizzo intenso.



Il sistema di regolazione a "scomparsa" risulta solido e soprattutto abbastanza silenzioso, con una buona forza elastica che previene in modo efficace i continui "riassestamenti".

3. Viste da vicino - Parte seconda

3. Viste da vicino - Parte seconda

Andiamo ora a scoprire gli accessori, il relativo montaggio e come funzionano.



Sul margine inferiore troviamo il connettore per il microfono, appositamente sagomato per accettare l'accessorio incluso in confezione, con un buon grado di forza di ritenzione.



Il microfono, ad asta flessibile, mostra un nuovo e più moderno design, molto massivo, con un elemento a condensatore electret posto sulla capsula terminale.

Si tratta di una soluzione con pattern polare unidirezionale, i cui vantaggi rispetto al classico omnidirezionale saranno spiegati nella prova sul campo.



Utilizzando un connettore di tipo TRRS quadripolare, le HyperX Cloud Revolver si assicurano la piena compatibilità con una serie di dispositivi mobili che utilizzano detto standard per la maggiore compattezza ed il ridotto uso di componenti.

Per la connessione al PC sarà necessario comunque uscire con due jack 3,5mm TRS e, per fare ciò, ci viene in aiuto il cavo prolunga lungo 2 metri e con controllo per il volume ed il microfono.

Le dimensioni non sono eccessive ed il pulsante di disattivazione è comodo e facilmente utilizzabile secondo necessità per l'accensione del microfono.

Questo accessorio porta il cavo nativamente disponibile (1 metro) sino a 3 metri, consentendoci di arrivare con comodità al pannello posteriore delle connessioni del PC.

4. Prova sul campo

4. Prova sul campo

Dopo un periodo "standard" di rodaggio, che portiamo sempre avanti sulle cuffie in arrivo sul nostro banco di prova, abbiamo creato il nostro personale benchmark fatto di varie tracce musicali, per la maggior parte FLAC ad alto bitrate, videogiochi e titoli in qualità Blu-Ray (audio AC3 o DTS).

La sorgente di riferimento è una ASUS Xonar D2X, una scheda di fascia alta che dovrebbe rendere giustizia alle qualità pubblicizzate da HyperX per le sue nuove Cloud Revolver.



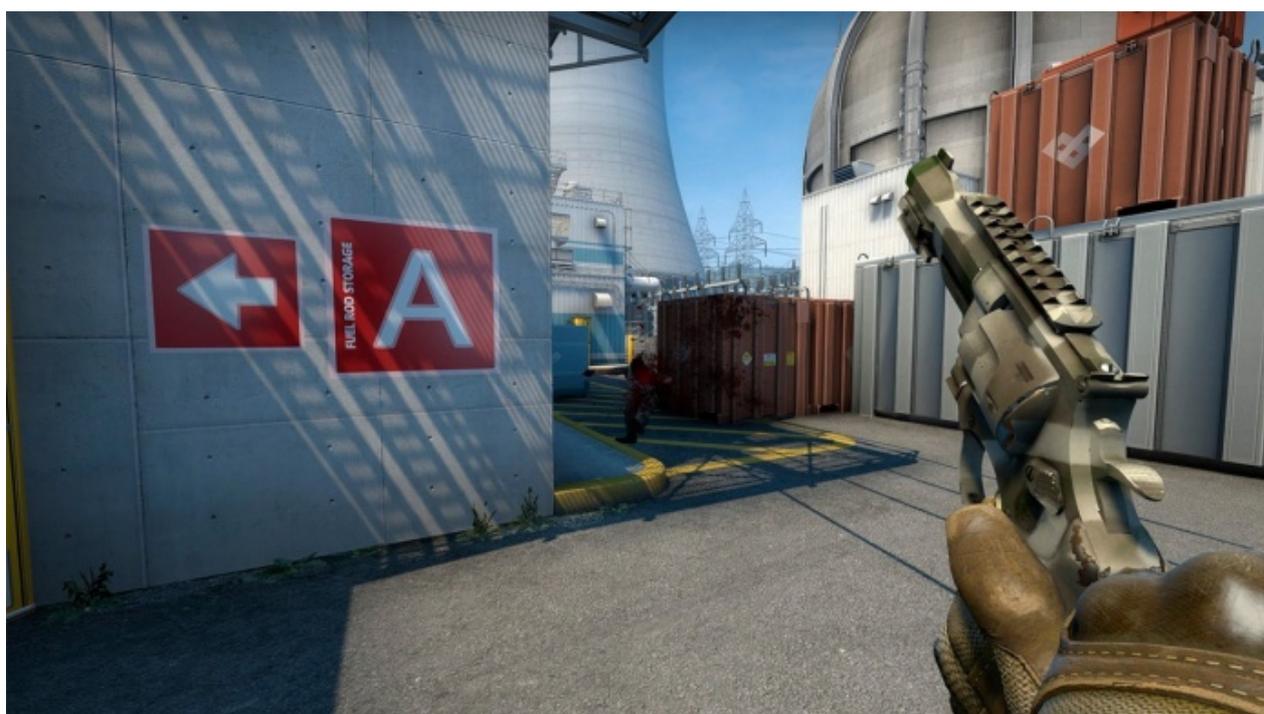
Subito, appena iniziati i nostri test, le Cloud Revolver ci sorprendono con la forza di una scena sonora vibrante e totalmente coinvolgente, dove tutti gli strumenti hanno un proprio posto ben definito in uno spazio considerevole ed i bassi sono secchi e potenti.

In proporzione a questi, le Cloud Revolver offrono un comportamento leggermente diverso, più preciso e dettagliato, analitico, risultante in una disposizione di voci e strumenti più separata.

È proprio questo maggior dettaglio generale e la risposta dei medi, da uno standard particolarmente severo,↔ che rende le voci, come quelle di artisti molto dotati quali Micheal Bublè o Nina Simone, un pelo più fredde e più artificiali.↔

In contrapposizione, brani strumentali e rock classici beneficiano di una marcia in più, con buona pace degli amanti di batterie e chitarre elettriche ed ovviamente nostra, che abbiamo dato giusto spazio ad uno sperduto brano di Van Halen.

Qualche giocatore potrebbe trovare più sensato un acquisto nel campo delle cuffie propriamente d'ascolto, ma non senza superare due inconvenienti piuttosto notevoli, quali la scarsità di modelli di cuffie con design closed back disponibili e l'assenza di microfono integrato.



Counter Strike Global Offensive, solitamente qui usato come "metro" per la capacità di riprodurre passi e spari con precisione e accuratezza di posizionamento nella scena sonora, è sicuramente diventato un "benchmark" più facile a seguito dell'aggiornamento dell'anno scorso, che ha portato un miglioramento complessivo nel comparto audio.

In questo frangente l'enorme dettaglio e la capacità di separazione delle Cloud Revolver, unitamente ad una scena sonora aperta, ci dà la possibilità di avvertire spari e passi con la massima precisione possibile, anche senza l'emulazione multicanale.

Il vantaggio rispetto alle altre Cloud è marginale, probabilmente più evidente con sorgenti di qualità maggiore ed inerente più che altro alla maggiore analiticità delle Revolver.

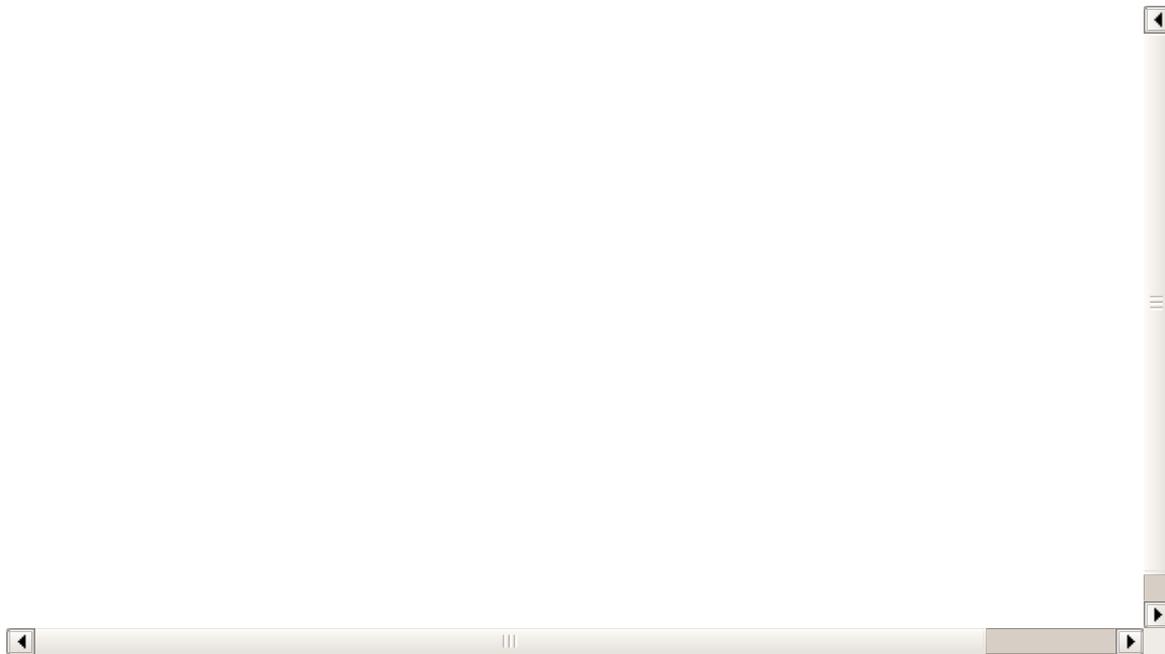
Le eccellenti capacità di queste cuffie, tra bassi profondi e alti cristallini, saranno ovviamente gradevoli allo stesso modo con altre tipologie di giochi grazie ad un buon bilanciamento complessivo.



Il comfort offerto, messo da noi a dura prova, si è dimostrato essere di altissimo livello così come sostenuto dalla stessa azienda e non ci saremmo aspettati altrimenti sulla base di quanto abbiamo già osservato analizzandone la struttura.

Lo spessore del foam posto a rivestimento interno del padiglione, a dirla tutta, aveva inizialmente suscitato in noi qualche dubbio, poi completamente fugato dalla prova dei fatti.

I padiglioni ampi e larghi con forma ovale accomodano seguendo meglio le forme naturali della testa e dell'orecchio rispetto ad un design circolare perfetto, aderendo in modo ottimale con l'aiuto della pelle sintetica che, inoltre, offre un buon isolamento passivo.



Concludiamo con il test del microfono in registrazione, ottenuta utilizzando una Xonar D2X come ADC, senza preamplificazione del microfono, a guadagno inalterato e senza alcun filtro applicato.

Il microfono integrato cattura la voce con lo schema polare unidirezionale, con un'efficacia tanto maggiore quanto più la sorgente (noi) è perpendicolare al microfono e tanto minore quanto più la sorgente ruota attorno all'asse polare.

Di fatto si viene a creare una specie di cono entro cui tutti i suoi vengono registrati, attenuando fortemente tutti quelli periferici, per creare, dunque, un effetto di cancellazione del rumore.

Con la preamplificazione del microfono il guadagno va oltre ogni scala, motivo per cui ne consigliamo la disattivazione, considerando la già sufficiente sensibilità di base.

5. Conclusioni

5. Conclusioni

Che dire ... un altro centro perfetto messo a segno da HyperX con delle leggere quanto comode cuffie da gioco, capaci di offrire quello che spesso manca ad un prodotto di questo tipo, ovvero una buona resa nell'ascolto di musica.

Si potrebbe obiettare come non sia tutta farina del sacco Kingston, ma fintanto che i risultati contano, e sono di tale livello, ci preoccuperemo ben poco di come sono stati ottenuti.

Dalle tracce musicali al gioco, le Cloud Revolver appagano con bassi profondi ed una scena sonora da sala, molto spaziosa e piena di dettagli che potrebbe incontrare o meno i gusti musicali di un determinato ascoltatore, ma che si mostra oggettivamente utilissima nei videogiochi.

Nessun passo indietro sulla qualità, con una struttura a fascia sospesa che prende il posto dello schema unibody delle prime Cloud, di pari robustezza, con imbottiture sempre generose ovunque ad eccezione del rivestimento interno sui padiglioni, probabilmente ridotto per esigenze progettuali e di resa acustica.

L'avanzamento concreto in termini di costruzione è da ricercare nello stile, sicuramente più moderno, e nel nuovo microfono a cancellazione di rumore, prestante ed affidabile.

Dall'esperienza con le Cloud II serie arriva anche lo schema dei cablaggi, studiato per offrire una decisa versatilità con un ampio ventaglio di utilizzi, venendo incontro alle esigenze di un mercato che lo chiede espressamente per fare fronte alle necessità derivanti dal possesso di vari dispositivi, non solo mobile, come le console di nuova generazione (PS4 e Xbox One) ed i più recenti laptop da gaming e non.

La disponibilità, purtroppo, sarà reale solo dal 9 maggio.

Voto: 5 Stelle



PRO

- Qualità dei materiali
- Design
- Scena sonora ampia e dettagliata
- Compatibilità
- Prezzo competitivo

CONTRO

- Nulla da segnalare

Si ringrazia HyperX per l'invio del prodotto oggetto della nostra recensione.



nexthardware.com