



## Tt eSPORTS VENTUS R & DRACONEM RGB



**LINK (<https://www.nexthardware.com/recensioni/periferiche-di-gioco/1170/tt-esports-ventus-r-draconem-rgb.htm>)**

Il nuovo mouse simmetrico della divisione gaming di Thermaltake alza il livello dello scontro nella fascia entry level.

La sua divisione per il mercato gaming, nota come Tt eSPORTS, ha invece origini decisamente più recenti, per quanto sia subito riuscita a stabilire una buona presenza sul mercato grazie al rilascio di una serie di periferiche di indubbia qualità, alcune delle quali anche molto originali in quanto a design come nel caso del mouse Level 10M e della tastiera "a prova di liquido" Knucker, sempre con un occhio di riguardo al prezzo finale.

I protagonisti di questa nostra recensione si presentano come perfette incarnazioni dello "spirito" Tt eSPORTS, ovvero il mouse VENTUS R, accompagnato per l'occasione dal primo tappetino del marchio a fregiarsi di un'illuminazione a 16,8 milioni di colori, il DRACONEM RGB.

Il Tt eSPORTS VENTUS R ruota attorno ad una nostra apprezzatissima conoscenza, il sensore ottico PixArt PMW 3310, capace di una risoluzione massima di 5000 DPI, ma gradito dai giocatori per ben altri (e più importanti) motivi come l'elevata velocità massima di funzionamento, l'accuratezza impeccabile ed il lift-off contenuto.

L'ultima tessera di questo puzzle è la retroilluminazione di classe RGB, ormai un vero e proprio must-have, discretamente facile da implementare su un mouse dati i costi irrisori e di sicuro effetto per le esigenze di personalizzazione.

Sotto questo ultimo aspetto non avremo solo il nuovo mouse Tt eSPORTS a fare da protagonista, ma saremo supportati dal DRACONEM RGB, un mousepad rigido in plastica con illuminazione a LED multicolore lungo tutto il perimetro, riprendendo il design lanciato da Razer con il Firefly, un prodotto ampiamente discusso (e discutibile), ma anche valido alla prova del mercato.

Nonostante un prezzo non proprio contenuto, il tappetino del serpente ha venduto bene e, sicuramente, non sbaglia Thermaltake nel tentativo di offrirne uno concorrente.

Mouse	Tt eSPORTS VENTUS R
↔ Design	Simmetrico per destrorsi
↔ Materiali	↔ Plastica

↔ Switch	↔ Omron (durata 20 milioni di attuazioni)
↔ Sensore	PixArt PMW 3310 (ottico)
Risoluzione	100-5000 DPI in step di 100
Polling rate	1000Hz, 500Hz, 250Hz e 125Hz
Numero pulsanti	5 pulsanti + scroll meccanico
Illuminazione	RGB LED a due zone
Effetti	Statico, Pulsante e Spectrum Cycle
MCU	ARM 32 bit
Memoria on board	256kB
↔ Regolazioni del sensore	Risoluzione
↔ Software	Tt eSPORTS Command Center 1.0.2
↔ Peso	72g (misurati)
Dimensioni	113,52 X 60,45 X 37,40mm
↔ Cablaggio	1.8M gommato con terminale USB

<b>Mousepad</b>	<b>Tt eSPORTS DRACONEM RGB</b>
↔ Tipologia superficie	Rigida in plastica, micro-texture
↔ Dimensioni	355 x 255 x 4mm
↔ Funzionalità RGB	Perimetro retrolluminato con 5 effetti
↔ Software	Non necessario, controlli integrati

Il nostro approccio sarà , come sempre, privo di ogni pregiudizio che possa influenzarci negativamente o positivamente: lasceremo che a parlare siano le prestazioni, la qualità dei materiali e delle finiture e, ovviamente, il prezzo. Seguiteci, dunque, nelle prossime pagine di questa recensione!

## 1. Unboxing

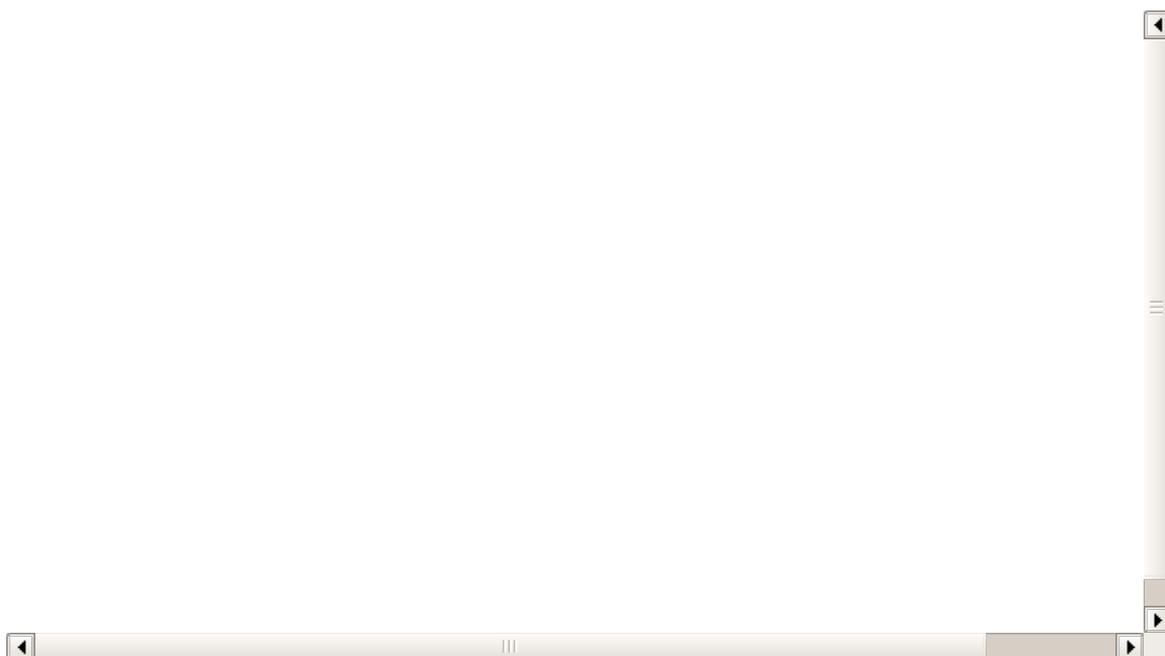
### 1. Unboxing

Come nostro solito partiamo con l'unboxing dei due prodotti oggetto della nostra odierna recensione, inglobati in confezioni di cartone dal design tipicamente Tt eSPORTS ...





La confezione è facilmente apribile a libro e, grazie alla presenza di un blister opportunamente sagomato, consente di provarne rapidamente dimensioni ed ergonomia in caso ci si rechi in un negozio fisico per l'acquisto.



In alto il consueto video di unboxing direttamente dal nostro canale ufficiale [YouTube](https://www.youtube.com/user/NEXTHARDWARE) (<https://www.youtube.com/user/NEXTHARDWARE>).

## 2. VENTUS R - Parte prima

## 2. VENTUS R - Parte Prima

In un lasso di tempo abbastanza ristretto per le solite dinamiche di un produttore di accessori, il brand Tt eSPORTS è stato capace di produrre un numero elevatissimo di periferiche, non solo con concept totalmente diversi ma anche con leggere variazioni sulla livrea di un certo prodotto per accontentare le esigenze più disparate.

Il VENTUS R giunto in redazione ha dei punti in comune con il primo VENTUS, un mouse ambidestro realizzato per i giocatori competitivi e caratterizzato da un'ampia griglia a nido d'ape sulla parte dorsale posteriore.



Questa è probabilmente la versione più simile all'originale, dopo i due VENTUS X e VENTUS Z, con un design simmetrico ma non ambidestro, profondamente differente, però, nella scelta di usare un sensore ottico di moderna concezione come il PixArt PMW 3310 in luogo della tecnologia laser sinora integrata da Tt eSPORTS sulla maggior parte delle proprie soluzioni.

il VENTUS R misura esattamente 125mm in lunghezza e non si sviluppa molto né in altezza, né in larghezza, entrando di diritto nella schiera dei classici mouse compatti e leggeri.



La finitura consiste in uno smalto nero apparentemente di buona qualità , che conferisce al VENTUS R un aspetto di base "neutro" ed un grip di buon livello.

Di qualità anche altri aspetti non visibili, ma anche più importanti, come gli switch Omron certificati per 20 milioni di attuazioni e l'encoder Alps per la rotellina di scorrimento.



A dispetto della forma totalmente simmetrica, Tt eSPORTS ha deciso predisporre il VENTUS R per l'utilizzo con la mano destra, piazzando i due pulsanti aggiuntivi direttamente sul lato sinistro. Poco più sotto troviamo i due grip laterali in plastica texturizzata i quali, leggermente meno "adesivi" rispetto alla gomma, hanno due pregi fondamentali: costano poco da produrre e sono meno sensibili all'usura.



Sulla scocca posteriore abbiamo il distintivo sistema di ventilazione a nido d'ape che nasconde, al suo interno, una delle due zone di illuminazione a LED.



Il cablaggio è un gommato piuttosto standard in questa fascia di prezzo, non sottile come diametro e lungo 1,8m con terminale USB in nudo acciaio.

### 3. VENTUS R - Parte seconda

### 3. VENTUS R - Parte seconda

Passiamo ora ai dettagli meno evidenti del VENTUS R, ma non per questo meno importanti ...



Per la base Tt eSPORTS ha optato per una configurazione a due pad surfer in teflon nero di dimensioni generose, in mezzo ai quali troviamo la feritoia del sensore ottico PixArt PMW 3310 da 5000 DPI.



Ancora più in basso, in corrispondenza dell'estremità inferiore, è presente un particolare che ha subito catturato la nostra attenzione, ovvero una vite a croce di piccolo diametro.



Svitandola ne abbiamo compreso la funzione: la scocca posteriore del VENTUS R è removibile, ma il motivo di tale opzione non si trova in alcun manuale Tt eSPORTS!

Tale caratteristica potrebbe essere dovuta ad esigenze di manutenzione così come alla possibilità che Thermaltake spinga i "makers" a costruirsi la propria scocca, magari rendendo pubblici i progetti sulla falsa riga dell'iniziativa ROCCAT, oggi consolidata in una vera e propria libreria con file disponibili al pubblico.



Attivando per la prima volta il mouse vediamo in azione le due zone di illuminazione a LED RGB, una sotto la griglia di ventilazione e l'altra integrata nella rotellina di scorrimento.





#### 4. DRACONEM RGB

#### 4. DRACONEM RGB

Ed ecco l'altro protagonista della nostra recensione, gentilmente concesso da Thermaltake: il Tt eSPORTS DRACONEM RGB.



La superficie utile è di 355x255mm, ovvero quella di un classico mousepad di taglia L, una via di mezzo tra i compatti taglia S adatti alle scrivanie più piccole e quelli grandi preferiti invece dai low senser. I bordi, rifiniti in plastica lucida, nascondono la principale caratteristica di questo hardpad, ovvero l'illuminazione RGB.



Ma non è arrivato ancora il momento di parlare di questo, perché prima dobbiamo esaminarne i dettagli funzionali a cominciare dalla natura della superficie, in polimero a grana particolarmente fine, che dovrebbe assicurare un buon tracciamento sia per sensori laser che per gli ottici.

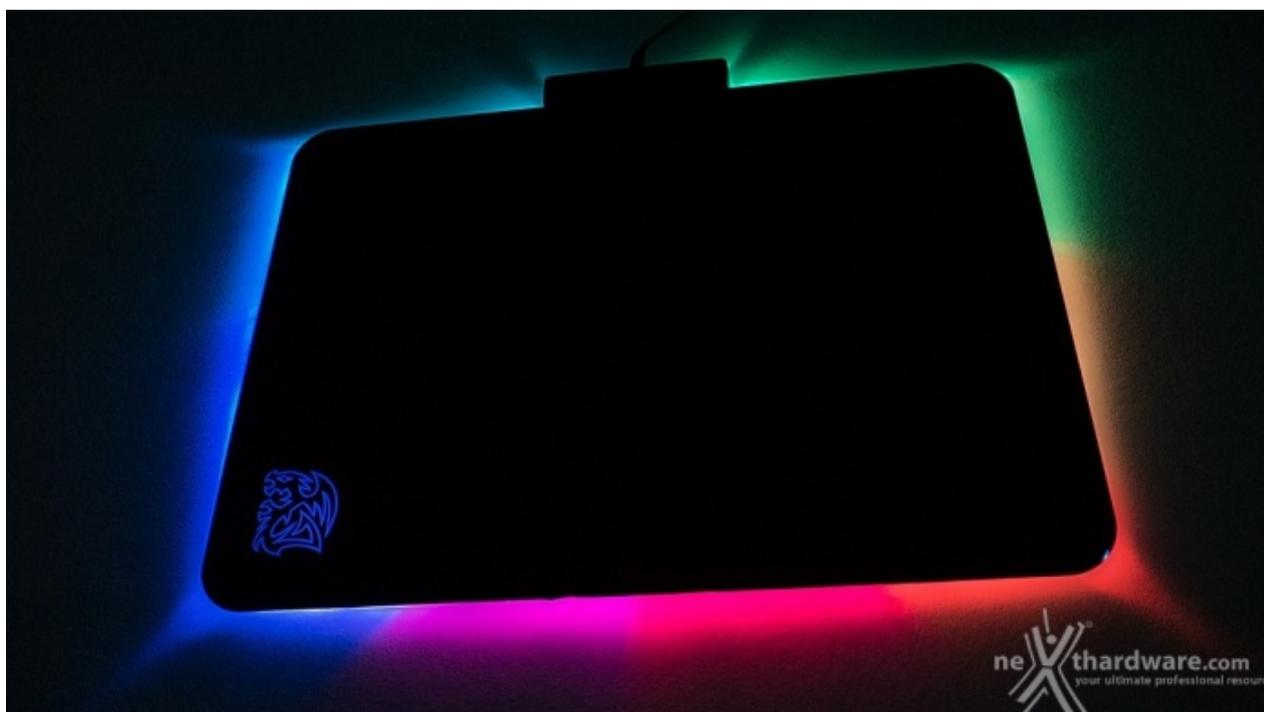


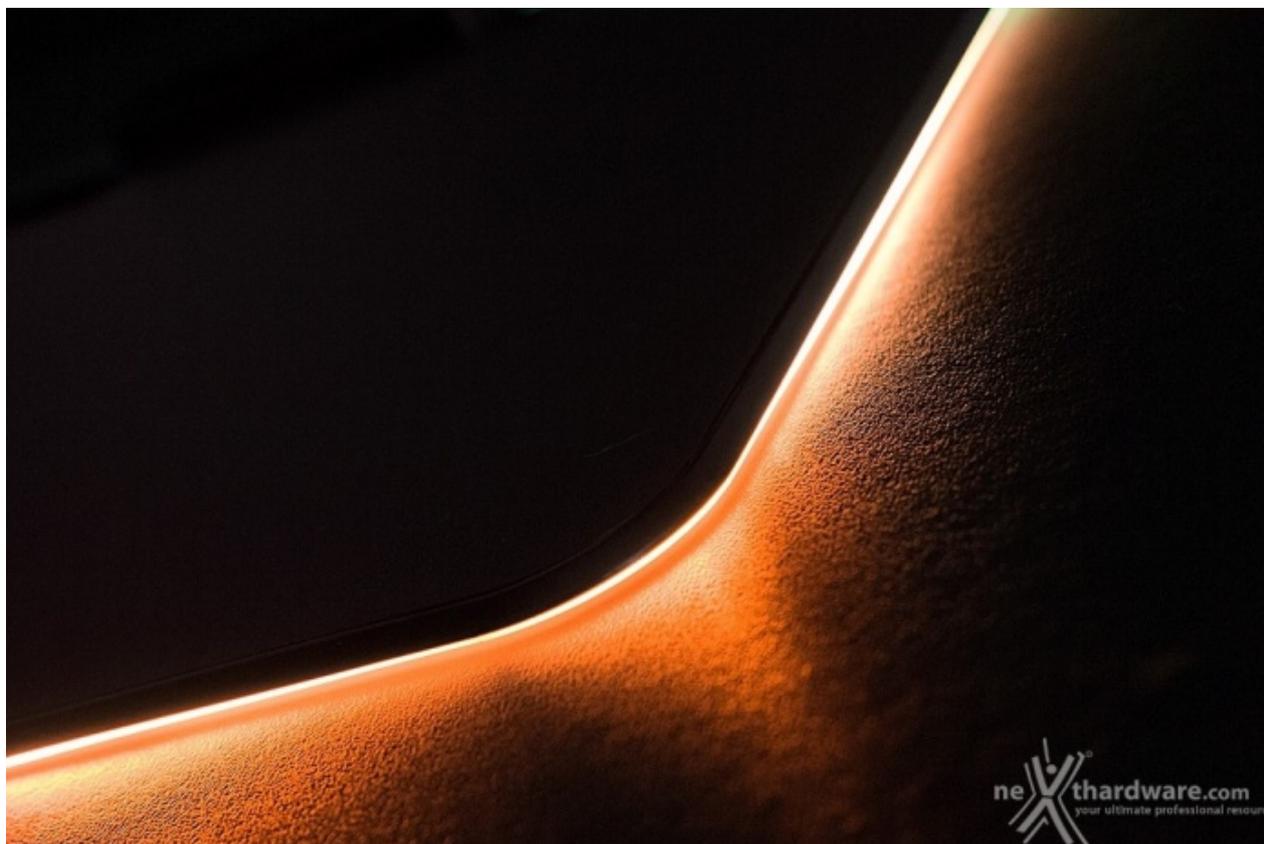
La base, invece, risulta realizzata in gomma antiscivolo testurizzata, un elemento che, come la foto mostra, offre un grande attrito e ne assicura la stabilità più totale sulla nostra scrivania.



Scartata l'idea di un controllo via software, Tt eSPORTS ha scelto di affidare la funzionalità RGB a due pulsanti integrati:

- ON/OFF BRIGHTNESS, che premuto brevemente varia la luminosità e per un tempo più lungo disattiva l'illuminazione;
- RGB MODE, che consente di scegliere l'effetto di illuminazione tra Static, Pulse, Spectrum, Running e Wave.





Con l'intento di contenere i costi ci sono sicuramente dei compromessi da accettare, come anche la luminosità scarsa al massimo step utilizzato.

Su quest'ultimo passaggio c'è poco da preoccuparsi comunque: la luminosità a vari livelli è perfettamente utile per riprodurre un effetto di contorno in ambienti bui, un po' meno per consentirci di scattare agilmente alcune foto.

## 5. Tt eSPORTS Command Center

### 5. Tt eSPORTS Command Center

Il software che si occupa della gestione e della personalizzazione del VENTUS R è il Tt eSPORTS Command Center, il medesimo utilizzato dall'azienda taiwanese per tutti i prodotti di recente uscita, giunto per l'occasione alla build↔ 1.0.2.30 con firmware 1.08.

A differenza di software avanzati come Synapse di Razer o ENGINE di SteelSeries di tipo cloud-based, Command Center non consentirà di salvare online i propri profili personalizzati.

Ad ovviare a questa mancanza, ci pensa il microcontrollore ARM Cortex a 32 Bit installato sul PCB, dotato di 64kB di memoria dedicata per salvare via hardware tutte le impostazioni ed avere sempre a portata fino a cinque profili personalizzati.

Segnaliamo doverosamente che durante i test non si sono manifestati problemi di alcuna natura che ne andassero a compromettere l'installazione o il corretto funzionamento.



Il Command Center si struttura in una singola grande sezione dove si potrà modificare la mappatura dei pulsanti disponibili, creare innumerevoli profili personalizzati (oltre ai cinque presenti di default) ed assegnarli all'avvio di un software a scelta, nonché scegliere le impostazioni del sensore e dell'illuminazione RGB.



Da qui abbiamo inoltre accesso alla "Battle mode", un effetto di illuminazione particolare che varia la sua tonalità di colore a seconda della frequenza dei click.

## Macro

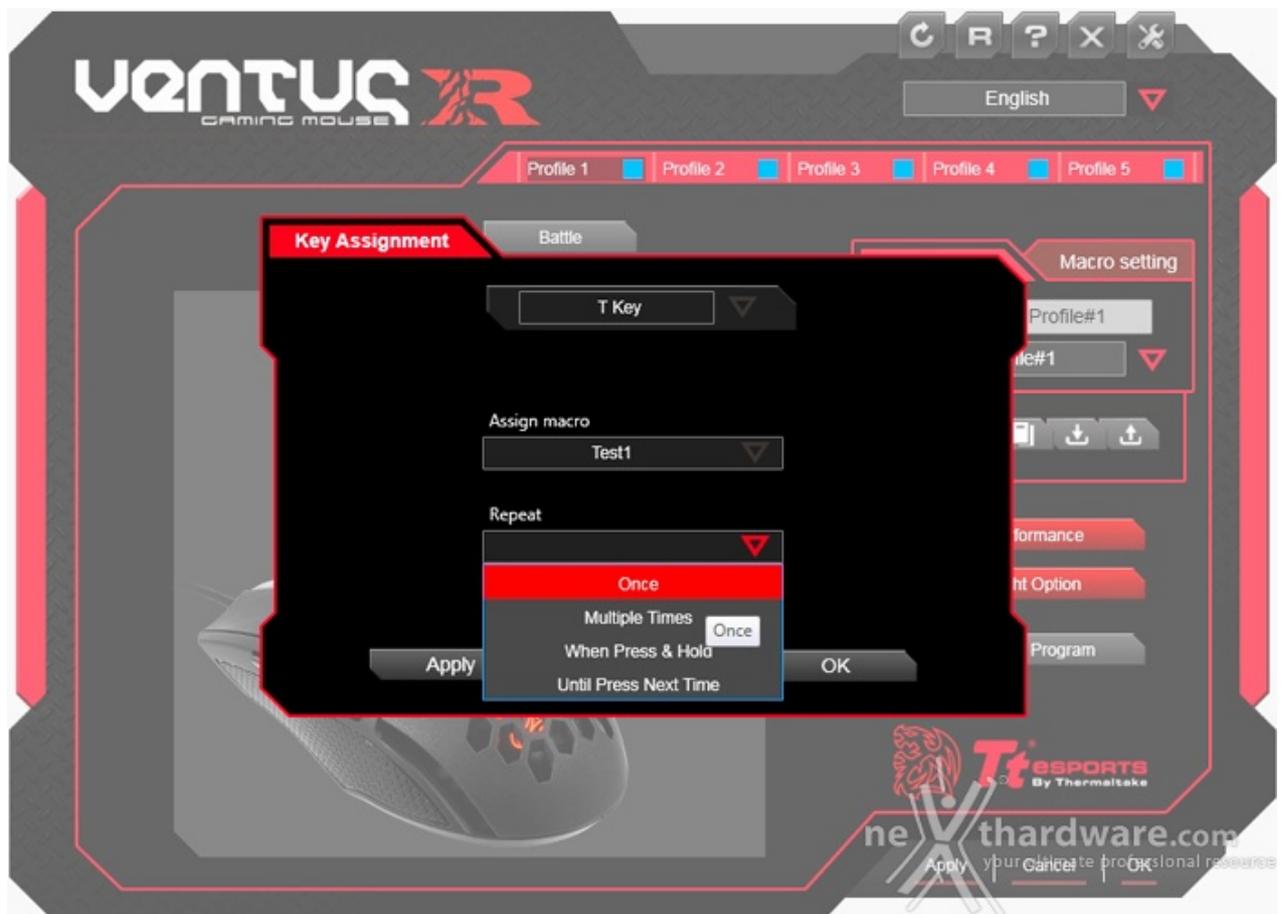


La creazione delle Macro è affidata ad un tool di tipo live recording: basterà infatti cliccare sul pulsante "REC", digitare la combinazione nel giusto tempismo e stoppare la registrazione premendo nuovamente lo stesso inserendo, all'occorrenza, relativi ritardi tra una pressione e l'altra.

Ciò permetterà anche agli utenti meno esperti di creare in poco tempo delle Macro efficaci, pronte per essere utilizzate nei propri giochi preferiti.



- **Default**, riporta il tasto alla funzione originale;
- **T Key**, abilita l'assegnazione di Macro;
- **Single Key**, consente l'inserimento di assegnazioni semplici come funzioni del mouse e digitazioni da tastiera;
- **Sensitivity**, permette di impostare un tasto per il cambio dei DPI;
- **Launch Program**, consente il lancio di un eseguibile;
- **Profile switch +**, passa al profilo successivo;
- **Profile switch -**, passa al profilo precedente;
- **Disable**, disabilita il tasto.



T Key, poi, è la funzionalità che ci consente di inserire una Macro già precedentemente programmata, da assegnare con molteplici funzionalità di ripetizione o attivazione a seconda delle esigenze.

### Light Option



Le opzioni di illuminazione si basano sulla presenza di due differenti zone dotate di LED RGB da programmare con l'ausilio di una tavolozza o in maniera più precisa grazie ai valori RGB o ai codici esadecimali.

## Performance



Da ultimo, ma non meno importante, abbiamo il tool che ci consente di regolare le prestazioni del sensore come la risoluzione ed il polling rate.

Molto pratica la possibilità di scegliere se utilizzare tutti i livelli disponibili o programmarne solo uno o due, per poter scorrere fra i vari preset in maniera pratica.

Assente, purtroppo, la regolazione del lift off, sempre disponibile su questo sensore ed un sistema di calibrazione di quest'ultimo.

## 6. Prova sul campo

## 6. Prova sul campo

Dopo aver esaminato ogni dettaglio costruttivo, è tempo di passare alla prova del più recente mouse targato Tt eSPORTS, come sempre con un'ampia scelta di superfici tra cui, ovviamente il DRACONEM RGB.

Il punto di pressione ottimale per i pulsanti principali è avanzato sui primi 10/15mm dalla punta della periferica.



Il sensore di cui parliamo grazie a Tt eSPORTS è una nostra vecchia conoscenza e universalmente apprezzata, ovvero l'ottico PMW 3310, ultimo "figlio" della divisione sensori di Avago ora passata in PixArt.

La sua forza risiede nella sua straordinaria accuratezza mista ad una velocità massima così elevata da essere difficilmente raggiungibile anche dal più low-sensor fra i giocatori con il più scorrevole tappetino esistente, rendendo i movimenti veloci perfettamente prevedibili.



Fatte queste doverose premesse andiamo a buttarci su Counter Strike: Global Offensive, il titolo FPS

competitivo che più ci consente di toccare con mano la precisione di un mouse senza filtri ed artifici.

L'accuratezza e la totale assenza di interpolazioni come l'accelerazione hardware o lo snapping ci offre tutto quanto è necessario per giocare al meglio delle nostre capacità .

Buoni i grip laterali che, sebbene non in gomma, svolgono un lavoro decente nel tenere le dita in posizione con durata nel tempo, rispetto a quest'ultima, comunque migliore.



↔

## 7. Conclusioni

## 7. Conclusioni

Thermaltake ha confezionato davvero un bel prodotto con il VENTUS R, un mouse che offre le medesime tecnologie che troveremmo su una soluzione di fascia alta ad un prezzo davvero allettante, circa 40€, alzando inesorabilmente il livello dello scontro in questo segmento.

Piccoli, con componenti meccanici di qualità, sensori di prim'ordine e frequentemente simmetrici, questa tipologia di mouse competitivi ha solo nel recente periodo visto una maggiore attenzione da parte dei produttori, complice l'elevata richiesta ed il boom del gaming su PC, portando inevitabilmente ad una situazione molto vantaggiosa per le scelte dei giocatori.

Con il sensore ottico PixArt PMW 3310 da 5000 DPI, capace di prestazioni impeccabili, il VENTUS R si posiziona già tra i migliori della categoria e completa la sua dotazione con microswitch Omron da 20 milioni di attuazioni ed un encoder Alps, due componenti che assicurano un elevato ciclo di vita utile per la periferica.

Sulla scocca abbiamo degli inserti testurizzati, non in gomma ma pur sempre validi, due tasti laterali ed una rifinitura decisamente industriale, poco "premium" ma perfettamente funzionale, resistente e con un buon grip, che in ultima analisi è la cosa più importante.

Un particolare interessante è il design ventilante a nido d'ape, sebbene poco utile su un mouse non adatto in primo luogo ad una presa di tipo Palm, che lascia intravedere un sistema di illuminazione RGB con 16,8 milioni di colori tra i quali scegliere e tanti effetti a corredo.

Da qualsiasi punto lo si voglia guardare, è difficile trovare qualcosa che non vada sul VENTUS R, anche senza utilizzare quel metro di giudizio leggermente "buonista", quasi obbligatorio per un prezzo al

pubblico così basso ...

Un discorso tutto differente per il DRACONEM RGB, il primo mousepad multicolore targato Tt eSPORTS che è inoltre un accessorio alla moda, nato per soddisfare le esigenze di chi vuole una scrivania moderna e personalizzata in ogni dettaglio.

Siamo perciò su un altro pianeta rispetto alle ridotte ma molto specifiche richieste di un tipico giocatore competitivo, ma ciò non significa che Tt eSPORTS abbia perso di vista l'essenza di un vero tappetino: il DRACONEM RGB è pur sempre uno spazioso hardpad in plastica perfetto per chi necessita di velocità e compatibilità, con finiture precise ed una base che "incolla" alla scrivania.

Il nuovo DRACONEM RGB (da non confondere con il DRACONEM classico in alluminio) compete direttamente con il capostipite di queste soluzioni, il Razer Firefly ma, al contrario di quest'ultimo, sceglie un approccio totalmente driver-less.

Di conseguenza lo stile è un po' meno ricercato e ci si rende presto conto di una illuminazione non molto intensa fra i livelli consentiti, ma comunque più che sufficiente allo scopo.

Grazie a questi "minus" Tt eSPORTS riesce però in un aspetto importante, ovvero portare il limite minimo di accesso a questa tipologia di prodotti a 46,99€, un prezzo oggettivamente più digeribile e molto meno lontano da un classico tappetino in plastica rigida.

### **VOTO: 5 Stelle**



#### **PRO**

- Ergonomia e peso
- Switch e rotellina di qualità
- Sensore eccellente
- Buona personalizzazione
- Prezzo

#### **CONTRO**

- Nulla da segnalare

***Si ringrazia Thermaltake per l'invio dei prodotti oggetto della nostra recensione.***

