



nexthardware.com

a cura di: **Francesco Morgantini - Kernan - 04-08-2020 15:00**

HyperX Cloud Orbit S



LINK (<https://www.nexthardware.com/recensioni/periferiche-di-gioco/1452/hyperx-cloud-orbit-s.htm>)

In poche parole, le cuffie gaming più avanzate di sempre!

Anche se è passato quasi un anno ormai dal loro rilascio sul mercato, siamo lieti di portarvi la recensione delle HyperX Cloud Orbit S, un headset gaming che in questi ultimi mesi ha ricevuto solo elogi da parte di testate ed utenti e che, senza dubbio, ha ridisegnato uno standard per quanto riguarda la fascia enthusiast.

C'è chi le ha definite le cuffie da gioco più "avanzate" di sempre o chi, semplicemente, le ritiene le migliori attualmente su piazza grazie alla qualità audio sopra le righe che sono in grado di offrire, ma andiamo per gradi.



Iniziamo subito con il dire che, nonostante le Cloud Orbit S siano targate HyperX, in realtà si tratta a tutti gli effetti di un rebranding delle Audeze Mobius con le quali condividono quasi tutto.

Il nome Audeze suonerà poco familiare a molti videogiocatori ma, in realtà, si tratta di un marchio californiano che, seppur relativamente giovane (in quanto nato nel 2008), ha saputo subito distinguersi nel mercato dell'alta fedeltà e, ad oggi, gode di una certa stima tra gli audiofili.

In particolare, l'azienda si è specializzata nella produzione di cuffie con driver magnetici planari e non è un caso che anche le Mobius, e dunque le Cloud Orbit S, adottino questa tecnologia.

E' la prima volta che vediamo questa tipologia di diffusori implementati su delle cuffie rivolte ad un'utenza videoludica e già questo rende l'idea di quanto le nuove top di gamma di casa HyperX portino una ventata di novità in questo settore.

Come se non bastasse, a caratterizzare ancora di più le Cloud Orbit S ci pensa la tecnologia "Waves NX 3D Audio", capace di offrire un audio posizionale di assoluto livello con la possibilità di attivare anche la tecnologia "head tracking" che permette di simulare la presenza di sorgenti audio collocate nello spazio tridimensionale.



L'unica vera differenza sostanziale rispetto alle Audeze Mobius sta nell'assenza della connettività wireless, infatti le Orbit sono cuffie esclusivamente wired e ciò consente loro un posizionamento di prezzo leggermente inferiore.

Ad ogni modo, le Cloud Orbit S sfoggiano una compatibilità multiplatforma di tutto rispetto poiché dotate di cavi USB Type A, USB Type C e jack da 3,5mm TRRS, che ne permettono l'utilizzo con PC, Xbox One, PS4 e dispositivi mobile.

Tra le altre caratteristiche di spicco segnaliamo la presenza di cuscinetti in memory foam rivestiti in pelle ed un microfono unidirezionale con asta removibile e pop filter di serie.

Come sempre, prima di procedere con la nostra analisi, vi invitiamo a consultare la tabella con le principali specifiche tecniche del prodotto e vi ricordiamo che è disponibile anche la variante "non S", che si differenzia per l'assenza della tecnologia head tracking.

Modello	HyperX Cloud Orbit S
Tipologia	Headset Stereo con tecnologia 3D Waves Nx ed head tracking
Design padiglioni	Circumaurale chiuso
Driver	Driver magnetici planari Audeze da 100mm
Risposta in frequenza	10Hz-50kHz
Livello pressione sonora	> 120dB
THD	< 0,1% (1kHz, 1mW)
Peso netto	360g
Peso con microfono	371g
Tipo e lunghezza cavo	Da USB Type C a USB Type A - 3m

tipo e lunghezza cavo	jack da 3,5mm TRRS (4 poli) - 1,2m
Microfono	Condensatore a elettrete
Schema polare	Unidirezionale con cancellazione rumore
Compatibilità	PC, PS4, Xbox One, MAC, dispositivi mobili e Nintendo Switch

Buona lettura!

1. Unboxing

1. Unboxing



La confezione che accoglie le Cloud Orbit S è in perfetto stile HyperX e ricorda molto quella delle Cloud Alpha S.

La parte frontale mette in risalto le nuove cuffie e tutte le sue caratteristiche principali insieme ad i loghi di Audeze e Wave NX, mentre il retro offre una panoramica delle possibilità di connessione e dei controlli integrati.

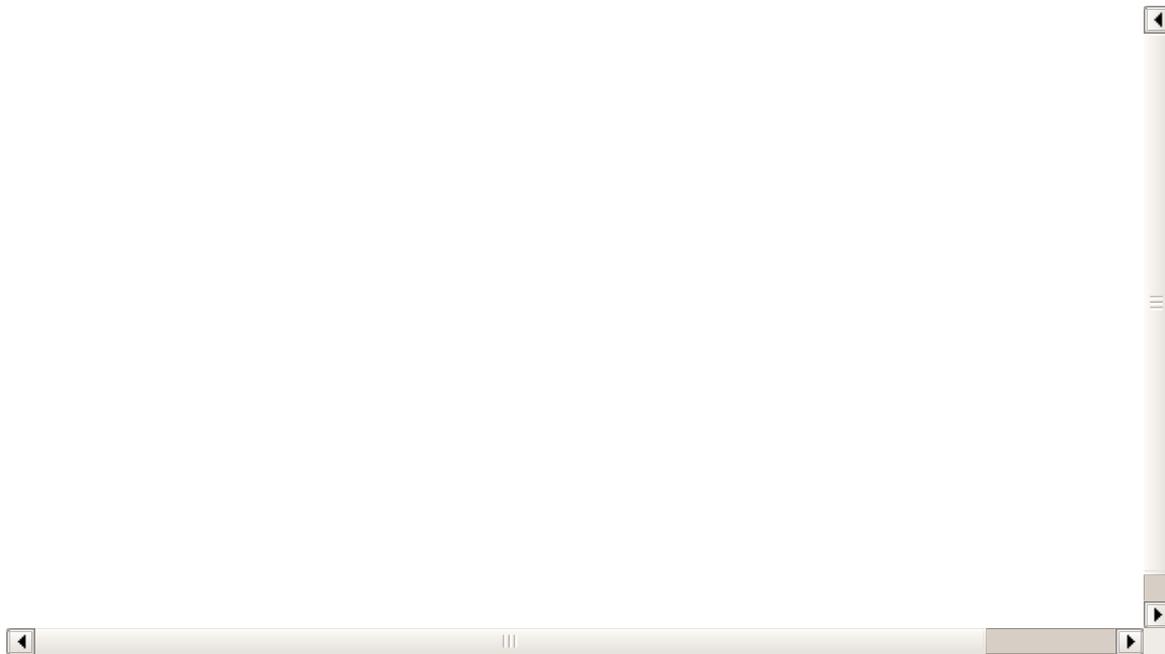


Le cuffie sono "affogate" in morbida spugna per preservarle da polvere e graffi e al di sotto di esse è presente una scatola nera in cartone che contiene tutti gli accessori forniti a corredo.



Il bundle include una pratica sacca da trasporto in tessuto, la guida rapida, il microfono removibile, e tre cavi differenti: da USB-C a USB-A, da USB-C a USB-C e infine quello jack da 3,5mm↔ di tipo TRRS.

Come di consueto, vi lasciamo al video di unboxing direttamente dal nostro canale [Prophecy Tech by Nexthardware](https://www.youtube.com/channel/UC4NxRiICBRI-jDPwpyyZJaQ) (<https://www.youtube.com/channel/UC4NxRiICBRI-jDPwpyyZJaQ>).



Non dimenticate di mettere un like!

2. Viste da vicino - Parte Prima

2. Viste da vicino - Parte Prima



Le Cloud Orbit S presentano un design semplice, privo di fronzoli, ma dall'estetica comunque gradevole e,

nonostante siano realizzate prevalentemente in plastica, risultano robuste e decisamente ben assemblate.



Sia l'archetto che entrambi i due padiglioni sono caratterizzati esternamente da una finitura gommata liscia, molto piacevole al tatto, che dà subito l'idea di un prodotto premium compensando, in parte, l'assenza di materiali "nobili" come, ad esempio, l'alluminio, che generalmente troviamo su cuffie di alta gamma.



Nonostante portino con sé due driver Audeze da ben 100mm l'uno, le dimensioni delle Orbit rimangono senza dubbio contenute e stessa cosa si può dire del peso, infatti i 368g che le caratterizzano rappresentano un ottimo compromesso, soprattutto tenendo in considerazione la presenza della batteria interna, indispensabile per poterle utilizzare in caso di connessione analogica.



L'archetto, imbottito nella parte interna a contatto con la testa, presenta il classico sistema telescopico che ne permette l'estensione a scatti su entrambi i lati.



I padiglioni basculanti possono essere inoltre ruotati verso l'interno, fino a 90° , caratteristica molto apprezzata soprattutto da chi è abituato a riporre le cuffie attorno al collo durante i momenti di pausa.



HyperX ha dotato le Orbit di cuscinetti ovali in memory foam dallo spessore consistente, in grado di circondare completamente il padiglione auricolare e garantire un ottimo grado di comfort.

Purtroppo, come mostrato in fase di unboxing, quelli di serie rivestiti in pelle sono gli unici forniti in dotazione e, a quanto pare, almeno per il momento, sul sito di HyperX non sembra essere disponibile alcuna variante in tessuto.

3. Viste da vicino - Parte Seconda

3. Viste da vicino - Parte Seconda



Il pezzo forte delle Cloud Orbit S è rappresentato senza dubbio dai due driver magnetici planari da 100mm targati Audeze.

Il principio di funzionamento dei driver magnetici planari è simile a quello dei driver dinamici, poiché utilizzano sempre campi elettromagnetici per creare onde sonore.



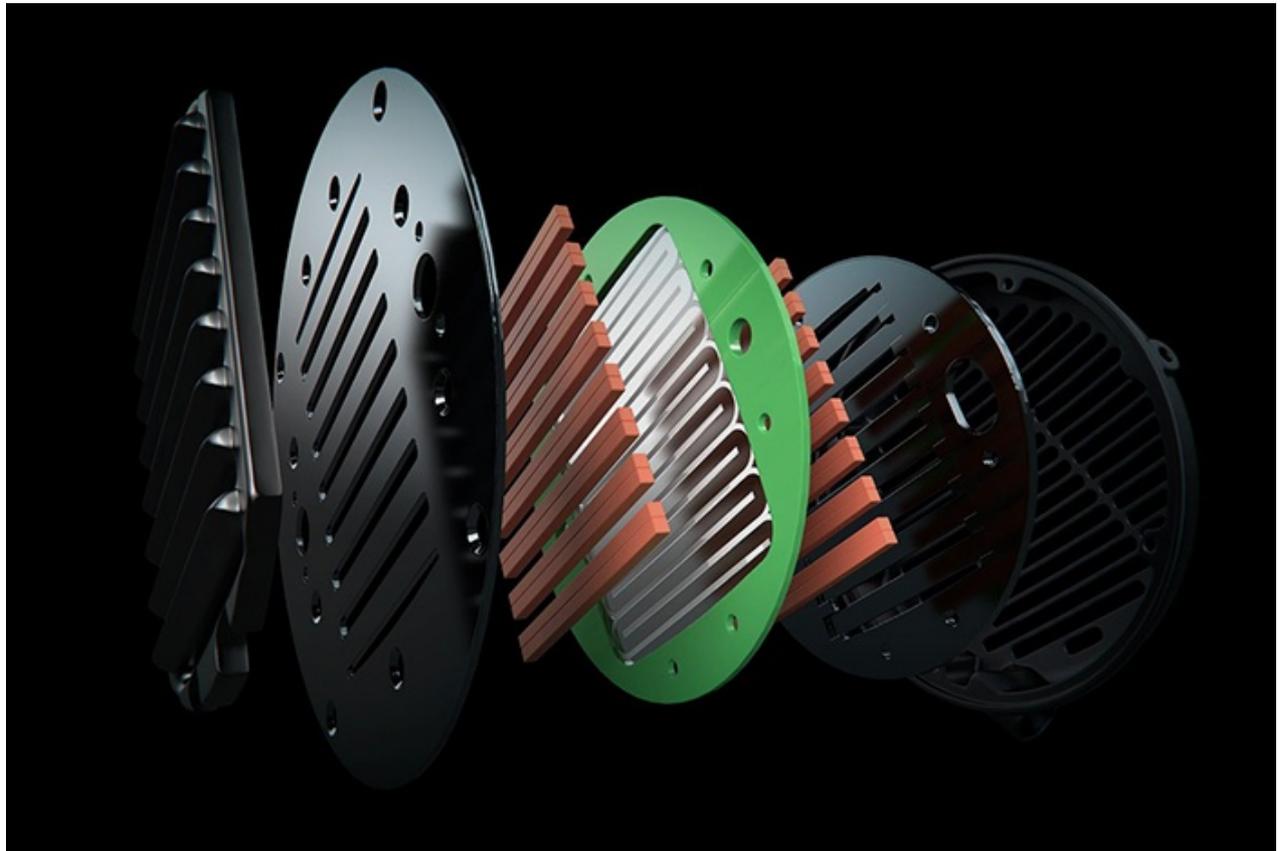
Mentre nei driver dinamici convenzionali il diaframma è collegato direttamente ad una bobina mobile che lo fa vibrare, nelle soluzioni di tipo planare il diaframma è costituito da un film sottile immerso in un campo magnetico ed è intrecciato con dei sottilissimi conduttori elettrici.

Quando la corrente attraversa i conduttori presenti nella membrana, avviene un'alterazione del campo magnetico che induce il movimento della stessa.

Il suono si genera dunque senza che avvenga alcun contatto fisico tra le parti: la membrana, essendo

sottilissima e leggerissima, risponde alle sollecitazioni ad una velocità infinitamente superiore rispetto a quanto avviene con i diffusori dinamici tradizionali ed inoltre, essendo sollecitata in modo uniforme, dà luogo ad un movimento molto più preciso e controllato, caratterizzato da una minor distorsione.

I driver magnetici planari sono infatti rinomati per essere meno suscettibili alle distorsioni e, generalmente, offrono eccezionali livelli di trasparenza, dettaglio e potenza.





Il padiglione sinistro ospita un numero considerevole di controlli che permettono di gestire le cuffie in larga parte senza mettere mano al software sebbene, ovviamente, ne siano provviste.

Sono presenti sia la ghiera per la regolazione del volume di sistema che quella relativa al guadagno del microfono, le quali sono associate ad altri comandi che per semplicità di esposizione abbiamo racchiuso nella seguente tabella.

Pulsante/controllo	↔ Azione	Funzione
↔ ↔ Ghiera microfono	Scroll	↔ Regolazione volume microfono
	↔ Pressione + successivo scroll	↔ Cambio profilo EQ
	↔ Pressione per 2 secondi	↔ Cambio modalità audio
Ghiera volume ↔	↔ Scroll	Regolazione volume di sistema
	Pressione + successivo scroll	↔ Cambio traccia musicale
	↔ Pressione per due secondi	Disattivazione ricarica USB



Proseguendo lungo il profilo del padiglione, subito dopo le connessioni ed il punto di attacco del microfono trova posto il pulsante dedicato alla modalità audio 3D e, anche in questo caso, abbiamo creato una tabella con le azioni che è possibile eseguire agendo su esso.

Pulsante/controllo	Azione	Funzione
Pulsante 3D	Singola pressione	Impostazione nuovo punto centrale
	Doppia pressione↔	Variazione della modalità di ingresso (USB/analogica)
	Pressione per 2 secondi	Cambio modalità 3D



Come precedentemente accennato, le Orbit mettono sul piatto una molteplice possibilità di connessioni

per una flessibilità d'uso di tutto rispetto.↔



Per il collegamento a PC, PS4 e Nintendo Switch, è disponibile un cavo intrecciato di ottima qualità , lungo tre metri, con connettore USB Type-A, mentre per l'utilizzo con dispositivi mobili o joypad abbiamo a disposizione due ulteriori cavi, lunghi rispettivamente 1,5 e 1,2m, con connettore USB Type-C e Jack da 3,5mm TRRS.

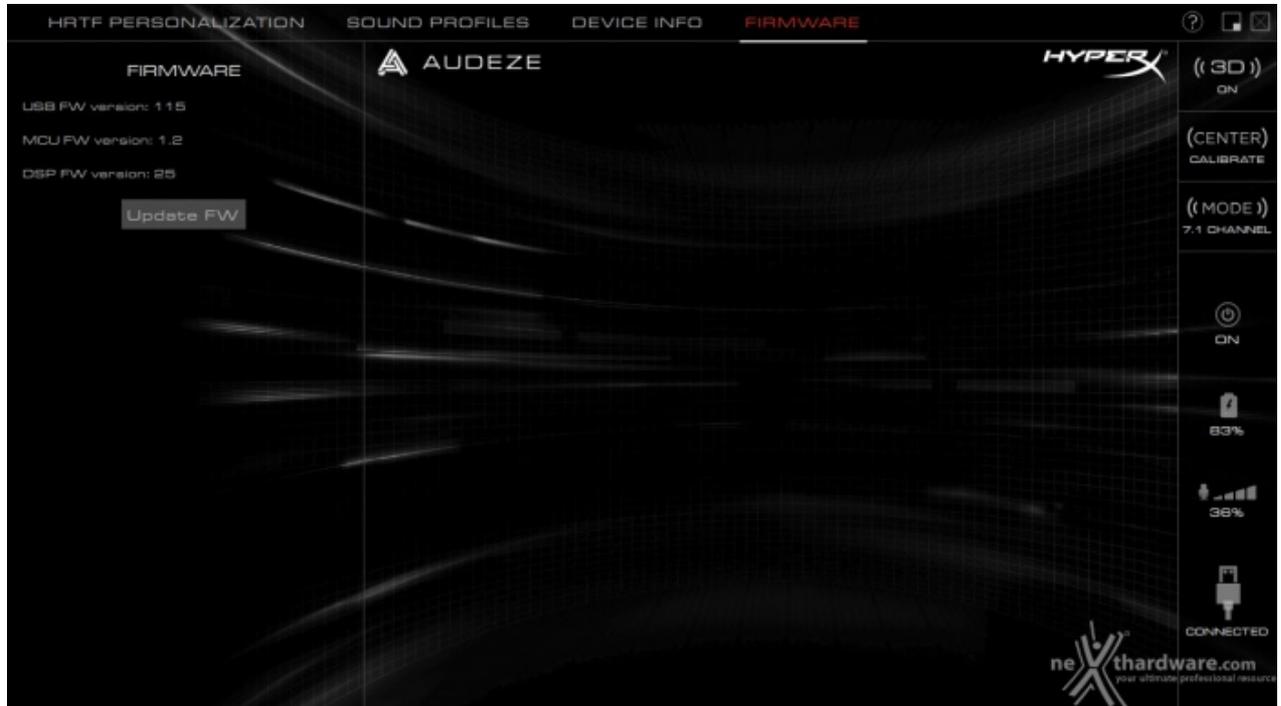
Quando le cuffie vengono utilizzate tramite connessione analogica, sono alimentate dalla batteria interna che garantisce fino a 10 ore di autonomia con il volume impostato al 50% e la ricarica avviene tramite connessione USB.



4. Software e 3D audio

4. Software e 3D audio

Per apprezzare al meglio tutte le potenzialità delle HyperX Cloud Orbit S ed avere anche più chiare le varie modalità di utilizzo a disposizione è indispensabile installare il software.



Prima di tutto vi consigliamo di scaricarlo da [questa](https://www.hyperxgaming.com/italy/it/support/technical/downloads?product=hx-hscos&filename=20191219) (<https://www.hyperxgaming.com/italy/it/support/technical/downloads?product=hx-hscos&filename=20191219>) pagina dove trovate anche l'ultima versione del firmware.

Quest'ultima va caricata manualmente andando sulla voce "FIRMWARE" della tab in alto, cliccando sul pulsante "Update FW" e selezionando infine il relativo file nella directory in cui lo avete salvato.





La prima schermata che ci troviamo davanti, una volta avviato il software, è denominata "HRFT PERSONALIZATION", dalla quale si ha accesso alla maggior parte delle impostazioni e, sebbene l'interfaccia a primo acchito possa risultare poco intuitiva, ben presto ci si rende conto di come le varie opzioni e regolazioni siano alla fine meno complesse di quanto sembri.

Partendo dalla sinistra possiamo personalizzare la funzione HRFT (Head Related Transfer Function), ovvero il modo in cui ciascun individuo riceve il suono in base alle dimensioni e alla forma della propria testa.

Per un'esperienza audio 3D ottimale, come consigliato del resto proprio da Waves in [questa](https://www.waves.com/support/how-to-personalize-the-nx-3d-audio-apps) (<https://www.waves.com/support/how-to-personalize-the-nx-3d-audio-apps>) pagina, è opportuno, dunque, mettere mano a tali valori.

Nello specifico, "HEAD CIRCUMFERENCE" fa riferimento alla circonferenza della testa, mentre "INTER-AURAL-ARC" alla distanza da orecchio ad orecchio misurata passando per la nuca, ed entrambe sono espresse in pollici.

Infine, agendo su "ROOM AMBIENCE" è possibile regolare l'ampiezza dell'ambiente virtuale di ascolto.



A destra, invece, sono presenti le impostazioni relative alle varie modalità disponibili, di cui quelle legate al 3D sono 4, ovvero MANUAL, AUTO, ON ed OFF, ma solo con le prime due è attiva la tecnologia head tracking.

In modalità 3D MANUAL saremo noi ad impostare una posizione di riferimento per i movimenti della nostra testa, quindi basterà guardare il centro del monitor e cliccare su "CENTER CALIBRATE".

In questo modo, grazie a head tracking, se ad esempio in gioco sentissimo degli spari alla nostra destra, volgendo la testa in quella direzione li percepiremo frontalmente.

Ed è proprio questo lo scopo di tale funzionalità, ovvero ricreare una scena sonora realistica con la direzione del suono che è coerente nello spazio e non dipende quindi dai movimenti della testa del giocatore, come se provenisse effettivamente da speaker posizionati fisicamente nella stanza.

In modalità automatica sarà invece il software stesso a ricalibrare continuamente il centro, un'impostazione pensata soprattutto per utilizzare le cuffie in movimento, come accade con la realtà virtuale.

Infatti questa tecnologia, sebbene funzioni perfettamente, trova maggior utilità proprio in abbinamento al VR dove il gameplay ci porta a spostarci fisicamente all'interno dello spazio tridimensionale, mentre quando giochiamo normalmente di fronte ad un monitor è il centro di quest'ultimo che focalizza la nostra attenzione e, dunque, risulta del tutto innaturale ruotare od inclinare la testa.

Infine, l'opzione 3D ON abilita l'audio 3D, ma non utilizza la tecnologia di tracciamento della testa, quindi il

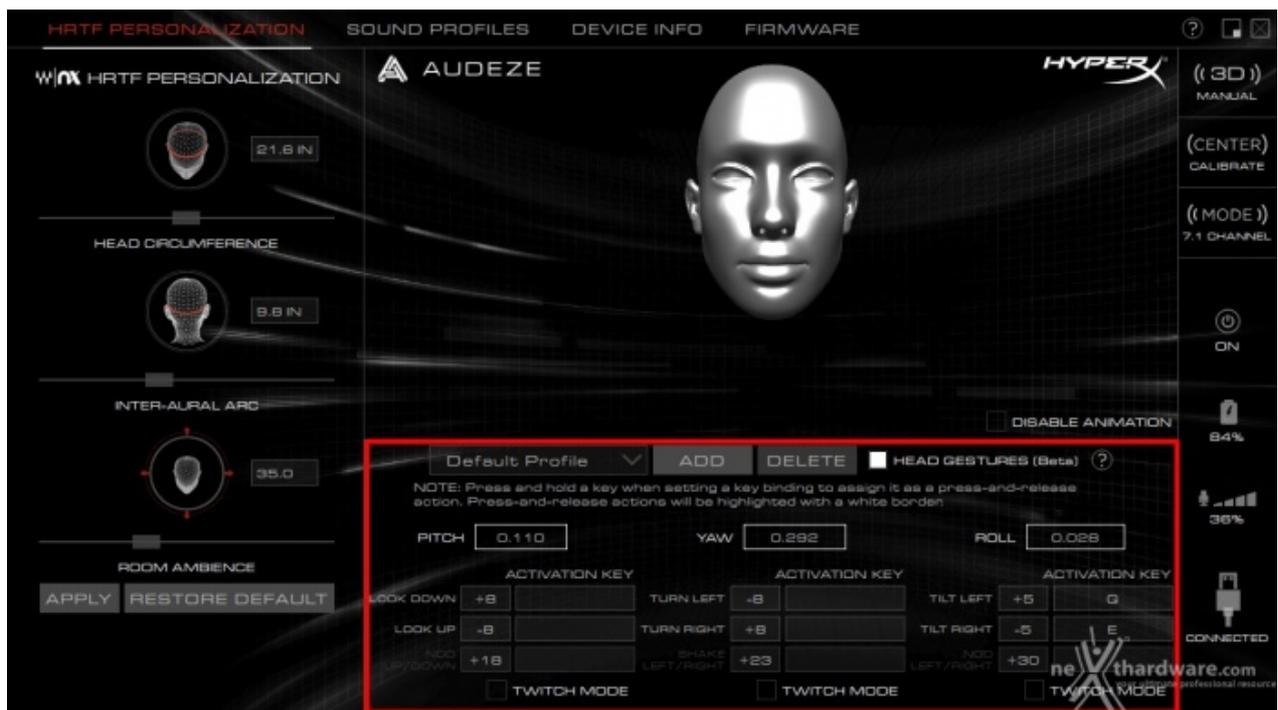
suono diventa semplicemente più ampio ed immersivo, caratterizzato da maggiore profondità .

A scanso di equivoci, vi diciamo subito che l'audio 3D funziona sia in modalità a 2 che a 7.1 canali: più semplicemente, una volta attivato il surround virtuale 7.1, Windows vedrà le Orbit come un dispositivo ad 8 canali e l'effetto di tridimensionalità risulterà ancora più pronunciato.

Vi segnaliamo, purtroppo, che su PlayStation 4 e Nintendo Switch è disponibile solo la modalità stereo.



Oltre alla modalità 2 CHANNEL e 7.1 CHANNEL ce n'è una terza, ovvero HI-RES, la quale, come intuibile dal nome, è quella maggiormente indicata per l'ascolto di contenuti audio ad alta risoluzione con la massima fedeltà sonora possibile e, quando attiva, preclude automaticamente l'utilizzo dell'audio 3D.

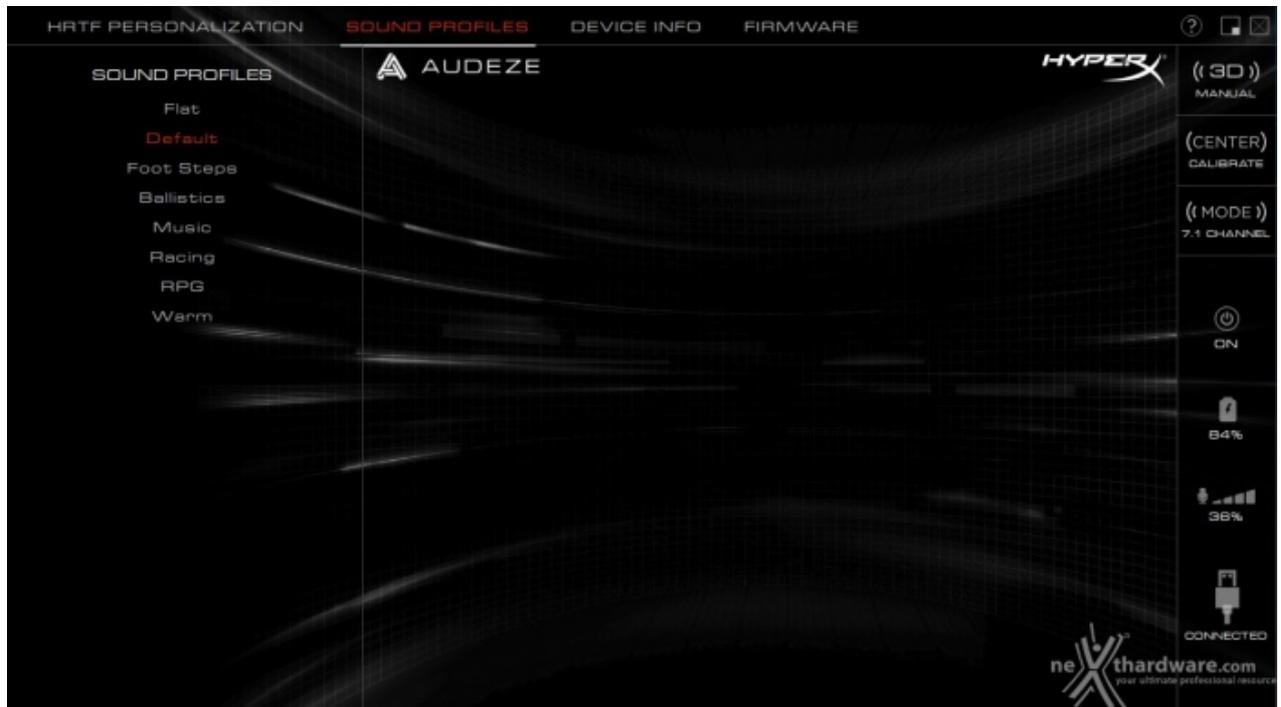


La tecnologia di head tracking da luogo inoltre ad un'altra possibilità , quella, cioè, di associare un'azione di gioco ad un movimento della nostra testa.

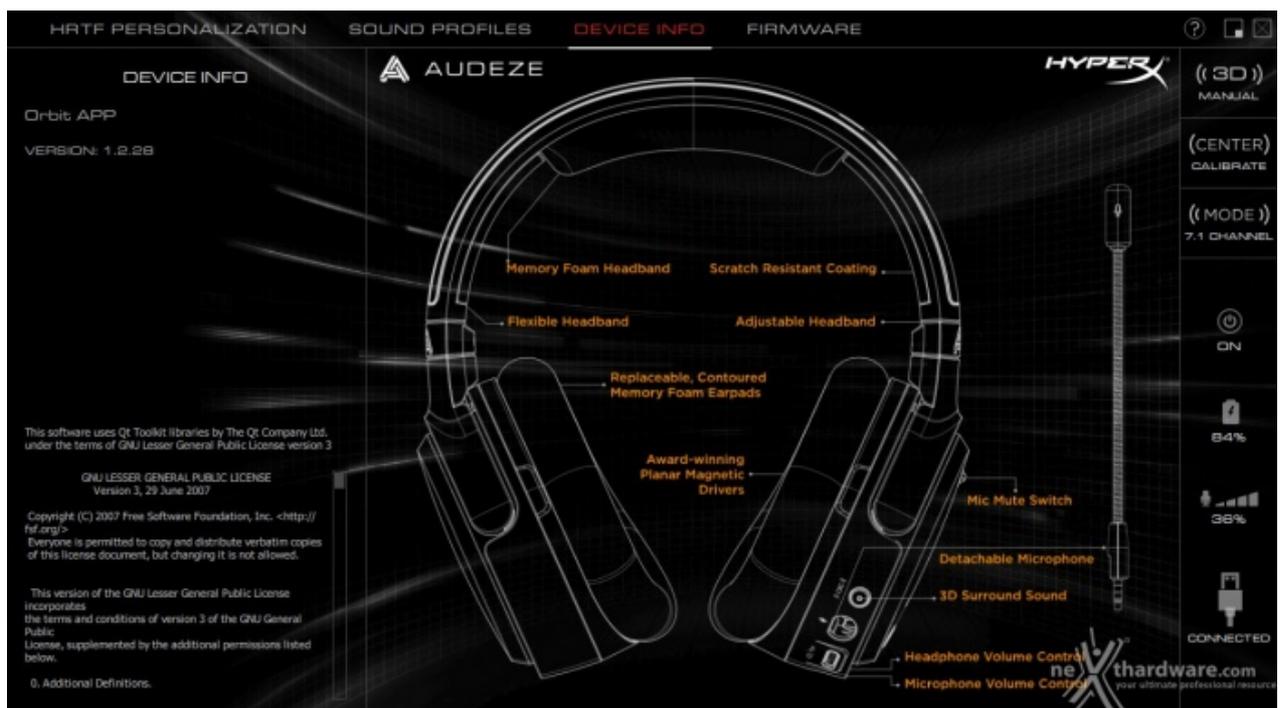
Infatti, più al centro, sempre in questa schermata, una volta spuntata la voce "HEAD GESTURE" possiamo impostare l'attivazione di una key in relazione ad una determinata gesture.

Un esempio pratico è quello del "peeking" negli sparatutto in prima persona, ovvero quando ci sporgiamo da un angolo e incliniamo la visuale del nostro personaggio in modo da non esporci troppo.

Grazie a tale funzionalità le Orbis S ci permettono di compiere questa azione senza agire sulla tastiera, ma inclinando semplicemente la testa.



La sezione "SOUND PROFILES" mette a disposizione ben otto profili di equalizzazioni, studiati ad hoc per specifici contesti di utilizzo, nello specifico: Flat, Default, Foot Steps, Ballistic, Music, Racing, RPG e Warm.



Chiudiamo con quest'ultima schermata, denominata "DEVICE INFO", che riassume tutta una serie di

informazioni legate al prodotto e mostra la versione del software in uso.

5. Prova sul campo

5. Prova sul campo



Arrivati a questo punto non ci resta che mettere alla prova le Cloud Orbit S così da valutarne ergonomia e resa audio, con un occhio particolare, come sempre, alle prestazioni in gioco.

Ergonomia

Durante le nostre lunghe sessioni di gioco le Orbit S sono risultate decisamente comode, merito di un'ergonomia semplice ma ben studiata ed un peso perfettamente distribuito.

La vestibilità è ottima, ma alcuni utenti, soprattutto nelle prime ore di utilizzo, potrebbero trovare la forza di serraggio dell'archetto leggermente elevata.

La qualità dei cuscinetti è indiscutibile, sono estremamente morbidi e offrono un elevato livello di isolamento acustico dai rumori esterni, anche se avremmo preferito vedere in bundle un set alternativo con rivestimento in tessuto, considerata soprattutto la fascia di prezzo che compete a queste cuffie.



Abbiamo trovato molto intelligente, poi, il posizionamento di tutti i controlli sul padiglione sinistro, poiché in questo modo non dovremo distogliere mai la mano da mouse e ciò torna indubbiamente utile, specie quando stiamo giocando.

Ascolto

Senza girarci troppo in torno, in fatto di qualità audio le Cloud Orbit S sono di un'altra categoria rispetto a qualsiasi altra cuffia gaming presente attualmente sul mercato, anche perché, come già detto, dietro alla loro produzione c'è un'azienda di successo nel campo dell'alta fedeltà .

In modalità Hi-Res i due driver targati Audeze sfoggiano una resa a tutte le frequenze davvero eccezionale, con un dettaglio elevatissimo ed un'estensione di volume, collegate via USB, davvero notevole.

Non c'è genere musicale dove le Orbit S non ci abbiano sorpreso in positivo ed anche con il volume impostato al massimo l'audio rimane preciso e cristallino, senza la minima distorsione.

Ciò che forse colpisce di più di queste cuffie sono i bassi, ben presenti, ma "super controllati", aspetto che ha un risvolto molto positivo anche in ambito gaming.

Gaming

Passando al gaming, le Cloud Orbit S sono semplicemente fenomenali!

La fedeltà con cui i driver magnetici planari Audeze sono in grado di riprodurre ciascun suono è davvero sopra le righe, soprattutto il rumore generato da spari ed esplosioni non è mai stato così convincente e coinvolgente.

Ma il loro vero punto di forza, a nostro avviso, sta nell'audio posizionale che sono in grado di offrire.

Una volta attivata la modalità audio 3D, la scena sonora si estende in modo consistente, il suono diventa molto "wide" con un soundstage in grado di competere quasi con cuffie di tipo "open back".



Le abbiamo provate sia con Battlefield 1 che con Battlefield V e, in entrambi i casi, il risultato migliore, secondo noi, si ottiene combinando la modalità 3D con il surround 7.1.

Possiamo dirvi, senza timore di smentita, che fino ad ora non abbiamo mai provato virtualizzazioni surround in grado di restituire le stesse sensazioni.

Sembra, in altre parole, di essere fisicamente all'interno del campo di battaglia, l'audio risulta davvero tridimensionale con una distinzione netta anche dei suoni che provengono dall'alto e dal basso.

Ma la cosa fantastica è che ciò non va a sacrificare in alcun modo la qualità audio: anche in modalità 7.1 le cuffie suonano in gioco splendidamente e questo porta ad un livello di immersività senza precedenti.

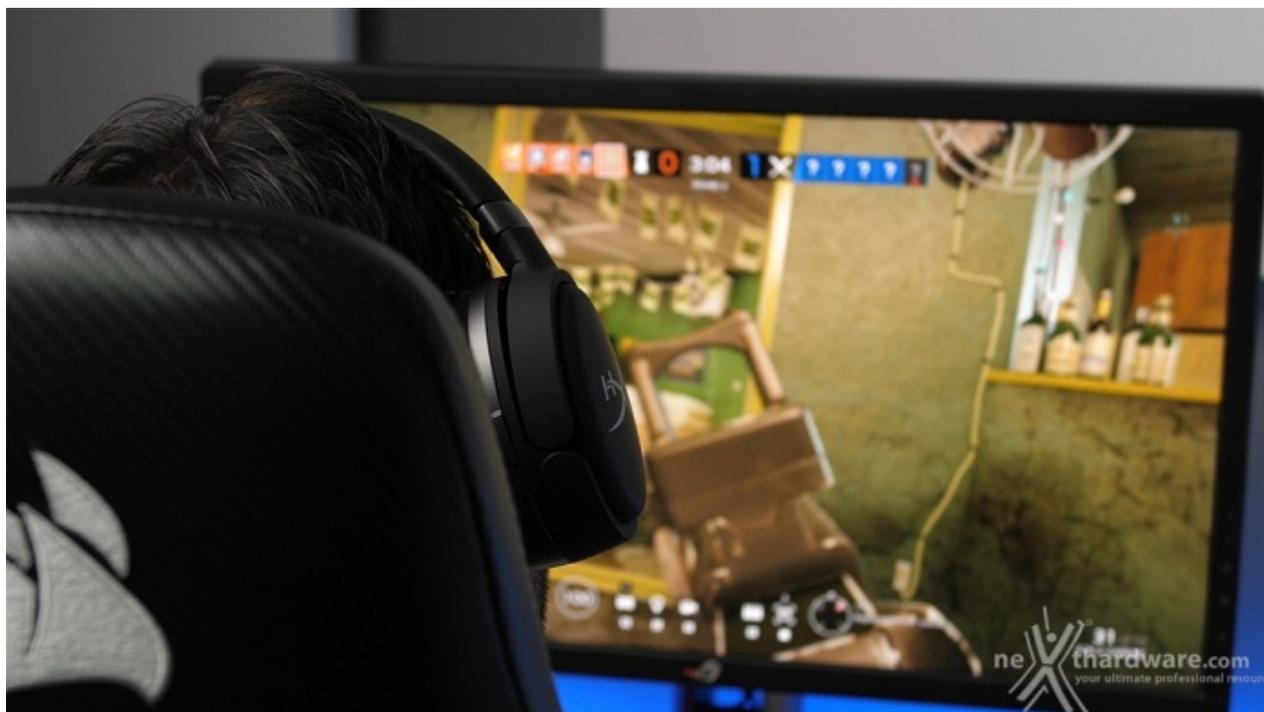
Parlando di gaming vi consigliamo quindi vivamente di sfruttare il surround 7.1 che, è bene ricordarlo, non è disponibile su PlayStation 4 e Nintendo Switch.

La tecnologia head tracking funziona perfettamente, nel senso che offre esattamente quanto promette, ma il problema è la sua vera utilità poi all'atto pratico, quando ci ritroviamo a giocare di fronte ad un monitor.

Come già spiegato nel precedente capitolo, in questi casi tutta l'attenzione è rivolta al centro dello schermo e difficilmente saremo portati a muovere la testa lasciando modo a questa funzionalità di esprimersi.

La questione potrebbe essere invece del tutto diversa se parliamo di realtà virtuale, contesto nel quale, però, non abbiamo avuto modo di provare le Orbit S.

Le funzionalità di controllo gestuale, sempre reso possibile dai sensori di movimento presenti all'intero delle cuffie, risultano invece interessanti in molteplici scenari.



Su PlayerUnknown's Battlegrounds e Tom Clancy's Rainbow Six Siege, ad esempio, abbiamo associato ad una piccola inclinazione della tasta, a destra e sinistra, il comando "lean" nelle due rispettive direzioni, liberando in questo modo i tasti Q ed E della tastiera ai quali poi abbiamo assegnato altre funzioni.

Ovviamente, per i videogiocatori più hardcore quest'ultima potrà risultare una caratteristica superflua, ma è comunque una possibilità in più.

Microfono

Il microfono delle Orbit S svolge un ottimo lavoro, ma occorre fare attenzione a tenerlo piuttosto vicino alla bocca, altrimenti l'intensità della voce, anche con il guadagno al massimo, cala notevolmente ma, ciò detto, quest'ultima risulta molto pulita e naturale, con un livello di compressione decisamente basso nonostante la cancellazione attiva dei rumori di fondo.

Nel complesso, dunque, ci ha soddisfatto e, a nostro avviso, è perfettamente in linea con quanto sia lecito attendersi su un headset di fascia alta.

6. Conclusioni

6. Conclusioni

Guardando al mercato delle periferiche gaming ed in particolare, naturalmente, a quello degli headset, le HyperX Cloud Orbit S, insieme alle Audeze Mobius, sono un punto di riferimento tra le soluzioni di fascia alta.

Non spiccano sicuramente in quanto a qualità costruttiva che, comunque, a nostro avviso resta buona nonostante l'uso massivo di plastica e, anche parlando di comfort, siamo ad un buon livello, grazie ad un design semplice, ma funzionale, all'utilizzo di imbottiture estremamente morbide e ad un peso tutto sommato contenuto e ben distribuito.

Ma è la resa audio offerta dai due driver magnetici planari da 100mm a fare la differenza, non esiste contesto nel quale non si rimanga impressionati: che si tratti di musica, gioco o la visione dei film, in ogni caso saranno in grado di regalare delle vere e proprie gioie alle vostre orecchie.



Ad aumentare inoltre l'immersività in gioco a livelli davvero importanti ci pensano l'audio 3D ed una virtualizzazione surround 7.1 sopra le righe, capace di restituire una sensazione di spazialità convincente, ma senza alcuna incertezza nella riproduzione dei suoni.

La tecnologia di head tracking Waves NX, nonostante funzioni perfettamente, non trova invece grande utilità parlando di gaming "standard", ovvero quando ci ritroviamo a giocare normalmente di fronte ad un monitor, tutt'altra cosa in abbinamento ad un sistema VR.

Ottimo anche il microfono, capace di riprodurre la voce in modo nitido e piuttosto naturale.

La scelta di HyperX di rinunciare al Bluetooth è stata, a nostro avviso, molto intelligente, in quanto permette alle Orbit S di essere più competitive sul mercato rispetto alle Audeze Mobius, con le quali è richiesta comunque la connessione cablata per sfruttare al meglio tutto il loro potenziale.

Il prezzo consigliato per le HyperX Cloud Orbit S è di 329,99€, anche se, ad onor del vero, su Amazon per lunghi periodi sono state reperibili a meno (guardando agli ultimi sei mesi la media è stata di 280,82€, -), una bella differenza se facciamo un confronto con i 399,90€, richiesti per acquistare le Audeze Mobius.

Ad ogni modo, anche considerando il prezzo pieno, le Orbit S sono una facile raccomandazione per chi ha budget ed è alla ricerca di un headset gaming di fascia alta, e non va sottovalutata nemmeno la variante standard, priva semplicemente della tecnologia di tracciamento della testa, che si posiziona invece sui 299,99€, e, al momento, è disponibile su Amazon a 270€, circa.

VOTO: 5 Stelle



PRO

- Driver magnetici planari Audeze
- Resa audio
- Tecnologia 3D Waves Nx
- Virtualizzazione surround 7.1
- Connettività estesa
- Microfono

Contro

- Set alternativo di cuscinetti in tessuto non disponibile



Si ringrazia HyperX per l'invio del prodotto in recensione.



nexthardware.com

Questo documento PDF è stato creato dal portale nexthardware.com. Tutti i relativi contenuti sono di esclusiva proprietà di nexthardware.com.
Informazioni legali: <https://www.nexthardware.com/info/disclaimer.htm>