



ROCCAT Tyon



LINK (<https://www.nexthardware.com/recensioni/periferiche-di-gioco/967/roccat-tyon.htm>)

L'ultimo step evolutivo del moderno mouse da gioco.

Se c'è un interrogativo che ogni tanto viene in mente quando si parla di periferiche gaming, riguarda sicuramente cosa ci riserverà il futuro come evoluzione del concetto di mouse.

Poiché quest'ultimo non è cambiato molto in questi anni, almeno nei suoi fondamentali, dai lontani progenitori Razer e Logitech, si potrebbe quasi pensare di trovarsi in una fase di stallo, guardando anche alle scelte dei giocatori professionisti.

Probabilmente, il mouse inteso come strumento professionale cambierà poco, ma c'è sempre spazio per un po' di innovazione, se non altro, per stare dietro alle proposte delle software house con rivoluzionarie tipologie di videogiochi e alle mutate esigenze degli utenti.

Negli ultimi anni i mouse MMO sono stati una classe di prodotti in rapido mutamento, ma non siamo neanche sicuri che il prodotto di cui stiamo per parlare possa rientrare in questa classe, perchè alcune delle sue prerogative sono di natura FPS.

In questa recensione, infatti, vi presentiamo qualcosa di decisamente originale, progettato da ROCCAT perchè "Il campo di battaglia si è evoluto", testuali parole, con un riferimento evidentissimo alla serie Battlefield.

I designer tedeschi sono probabilmente nel giusto, i videogiochi moderni sono differenti dagli *shoot and run* e dagli *arena* nati con il concetto stesso di videogioco su PC.

ROCCAT risponde quindi a questo cambiamento con il Tyon, un mouse Palm che si sforza di offrire il maggior numero di opzioni di comando senza, per questo, sacrificare l'usabilità e l'ergonomia.

Con un totale di 10 pulsanti, una rotellina di scorrimento, una levetta X-CELERATOR ed un tasto tilt dorsale, avremo bisogno di un certo periodo di tempo anche solo per "imparare" ad usare una periferica come questa.

ROCCAT Tyon ROC-11-85x ↔	
↔ Sensore	Pro-Aim R3 (ADNS-9800)
Memoria	576kB
Tasti	16 programmabili, leva X-Celerator e Fin Switch dorsale
Processore	ARM Turbo Core V2 32-bit @72MHz
Illuminazione	RGB bi-zona
Dimensioni	135x78x40mm
Peso	126g (escl. cavo)
Lunghezza cavo	1,8 mt

Passando ai dettagli basilari, le specifiche offerte da ROCCAT non offrono niente di insolito secondo i parametri del produttore teutonico, con un'elettronica interna evoluta e spazio a sufficienza per le Macro

ed il mapping dei tasti.

Le dimensioni sono alquanto simili al progetto Kone, dal quale il Tyon sicuramente deriva, con un peso finale alquanto notevole, ma tutto sommato giustificato.

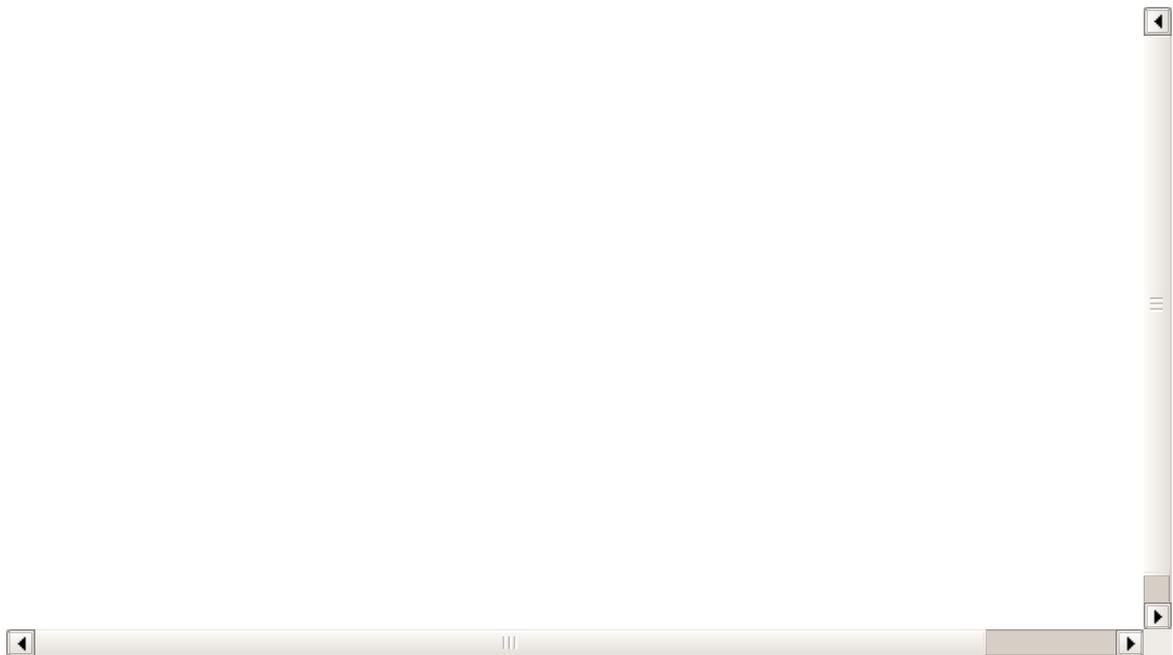
Buona lettura!

1. Unboxing

1. Unboxing



Il Tyon viene commercializzato con la solita uniforme che distingue i prodotti ROCCAT, consistente in una confezione dalle linee nette e squadrate che riporta in bella vista un'immagine dello stesso e cinque delle sue caratteristiche peculiari.



Avremo davvero tanto di cui parlare ...

2. Visto da vicino

2. Visto da vicino



Il ROCCAT Tyon fuori dalla sua scatola è un animale davvero strano, insolito come pochissimi altri mouse.

Possiamo riconoscere, a meno dei tasti aggiuntivi, un design identico al modello Kone XTD, con cui condivide esattamente le dimensioni esterne, con uno schema di colori che riporta alla mente il modello Pure.

In evidenza, nella foto in alto, i primi quattro tasti disponibili disposti a coppie sul frontale, con uno schema simile al buon Logitech G300, che li dovrebbe rendere rapidi da raggiungere ma non fastidiosi, almeno ad una prima analisi.



L'angolazione posteriore sembrerebbe dirci poco, ma un occhio attento può notare come ogni tasto sia posizionato in modo da non interferire per nulla con le "zone di contatto" tipiche della presa Palm.

ROCCAT potrebbe essere riuscita nell'intento di dotare un mouse di un numero assurdo di tasti aggiuntivi senza comprometterne l'uso comune?



Una prima risposta può arrivare dal "Fin Switch", un tasto con interruttore a polo singolo e doppio contatto, che si attiva con la prima falange delle dita spingendo a destra o a sinistra.

Da qui possiamo vedere anche un altro dei tasti speciali disponibili, il nuovo tasto dedicato Easy-Shift[+] che troviamo in zona pollice, esattamente alla base del mouse.



Puntiamo finalmente l'obiettivo sul sistema X-CELERATOR, il piatto forte del nuovo Tyon.

Si tratta in sostanza di una classica "levetta", con due direzioni di rotazione sull'asse, pensata per funzionare come un controllo di manetta, di visuale, di guida e per molto altro.

Inserito sul bordo superiore del mouse, quest'ultima è a disposizione del pollice, insieme ai tasti classici laterali.



Sul lato oscuro del Tyon, possiamo facilmente riconoscere l'ottimo sensore laser Avago ADNS-9800 da 8200 DPI ed una configurazione dei padsurfer piuttosto simile a quella delle unità basate sul progetto Kone Pure, ma non identica.

Per quanto sia una configurazione stabile, non possiamo non far notare che mantenere un design intercambiabile dei padersurfer su tutta la propria produzione, per quanto possibile, aiuta nel reperimento di eventuali ricambi.



Il ROCCAT Tyon può illuminarsi con una grande varietà di colori, non esattamente i 16,8 milioni pubblicizzati, ma comunque una scelta molto ampia.

Il sistema di illuminazione è a due zone indipendenti, ovvero rotellina di scorrimento e base del mouse.

3. Software di gestione - Prima parte

3. Software di gestione - Prima parte

Il ROCCAT Tyon giunto in redazione è stato messo in funzione con i driver 1.13 e FW 1.22.

Il software sembra funzionare entro i normali parametri, senza alcun problema rilevato su alcuna delle funzioni, principali e secondarie.

MAIN CONTROL



Questa la sezione di maggior interesse quando è necessario impostare i parametri operativi di un mouse, come la risoluzione e la sensibilità .

Il DPI SWITCHER, a lato, consente di avere disponibili in un solo profilo fino a cinque livelli di risoluzione, ma si può anche scegliere, ad esempio per gli FPS, di tenerne attivi solo due.↔

BUTTON ASSIGNMENT



Questa sezione ci consente di accedere ai controlli inerenti la programmazione dei tasti disponibili.

Da qui possiamo creare nuove Macro, ma anche personalizzare le funzioni dell'Easy-Shift[+], una caratteristica ROCCAT che ci consente di usare un tasto qualunque (il 5 di default) come shift, appunto, per sbloccare una mappatura aggiuntiva dei tasti(quella a lato).

Tenendo premuto il tasto Easy-Shift[+], gli altri assumeranno funzioni diverse da quelle normali che di default, come si può vedere, sono essenzialmente multimediali.

Il funzionamento è esattamente paragonabile al tasto "Shift" della tastiera che, in combinazione con altri tasti, produce funzioni secondarie diverse dal carattere di scrittura.↔



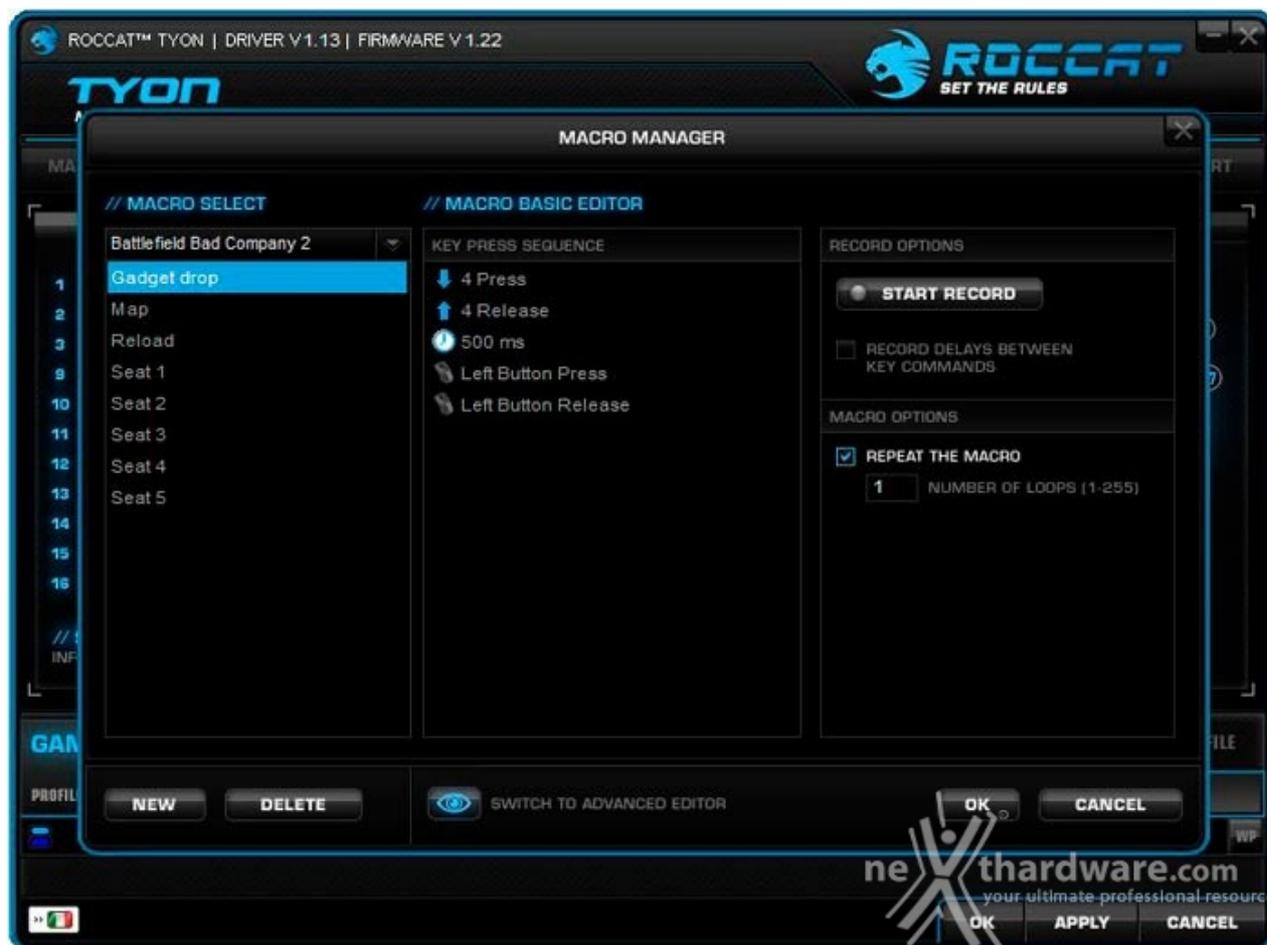
Le assegnazioni relative alla levetta X-CELERATOR necessitano di una spiegazione approfondita.

Mettendo da parte l'ovvia programmazione con Macro, questo elemento funziona esattamente come farebbe un controller, sfruttando le librerie DirectInput ed XInput.

DirectInput è un API di fatto in stato "legacy", perciò il suo funzionamento con i software più moderni e recenti potrebbe non essere scontato, così come leggiamo sulla documentazione ufficiale Microsoft disponibile [qui \(http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/ee417014%28v=vs.85%29.aspx\)](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/desktop/ee417014%28v=vs.85%29.aspx).

Al contrario delle impostazioni predefinite, in questo caso è consigliabile utilizzare le moderne API Xinput.

MACRO MANAGER



Cliccando sul tasto MACRO MANAGER nella sezione che abbiamo appena visto, si accede al tool di programmazione in cui scopriamo di avere a disposizione alcuni set precaricati di Macro adatte a diversi giochi o programmi di produzione: un po' di lavoro è risparmiato!

La creazione di nuove Macro è semplice: si inizia scegliendo il set in cui vogliamo programmare la nostra combinazione, o se ne crea uno nuovo per l'occasione, e si clicca sul pulsante "NEW" per realizzarla.

Le opzioni di inserimento sono semplicissime, con un pulsante di START e STOP per la registrazione, una casella che permette di assegnare dei ritardi reali ed una opzione per attivare un ciclo di riproduzione.

Una volta fatta partire la registrazione, è sufficiente digitare sulla tastiera la Macro voluta.

Volendo affinare meglio i ritardi fra le pressioni dei tasti, bisogna accedere al menu MACRO ADVANCE EDITOR tramite il bottone dedicato in fondo alla finestra.

4. Software di gestione - Seconda parte

4. Software di gestione - Seconda parte

ADVANCED CONTROL↔



I controlli avanzati sono tutti inerenti alla regolazione dei parametri del sensore.

- **ADVANCED SENSIVITY:** permette di regolare il campionamento dei counts inviati dal sensore in maniera indipendente sugli assi, ma si tratta di una funzione un po' inutile, considerando che è possibile agire direttamente sui DPI.
- **DISTANCE CONTROL UNIT:** regola l'altezza di spegnimento del sensore.
- **TRACKING CONTROL UNIT:** calibra il sensore per offrire le migliori prestazioni sulla superficie correntemente usata.
- **WINDOWS POINTER SPEED:** è la sensibilità di Windows e non influenza i giochi dotati di RAW Input.
- **POLLING RATE:** è la frequenza con cui il mouse invia i dati al PC; più alto è il numero (espresso in Hertz), più fluido sarà il movimento del cursore.↔
- **X-CELERATOR CALIBRATION:** piccolo tool di calibrazione per la levetta laterale.
- **DRIVER RESET:** funzione utile per riportare il mouse alle impostazioni di fabbrica.

Il **SOUND FEEDBACK** è invece una divertente quanto utile funzione che ci avvisa vocalmente quando vengono variati i parametri indicati.↔

COLOR CONTROL



Questa sezione ci introduce ai controlli sull'illuminazione del nostro ROCCAT Tyon.

Comandi semplici ed intuitivi nelle funzioni disponibili, tutti funzionanti nel modo corretto, almeno durante le nostre prove.

Dopo alcuni problemi sperimentati su altre periferiche ROCCAT, siamo finalmente soddisfatti del risultato a 360°.

R.A.D.↔



La quinta sezione è dedicata ad una funzionalità denominata ROCCAT Achievements Display o, più semplicemente R.A.D., che abbiamo avuto modo di apprezzare durante le precedenti recensioni.

Come potete osservare, si tratta di una simpatica applicazione che ricompensa con particolari badge determinati movimenti del mouse o combinazioni di pulsanti eseguiti.

Il driver compila una gran mole di dati, fornendo una elaborata statistica visualizzabile sulla parte sinistra della schermata.

Al raggiungimento di determinati obiettivi o livelli, che vengono visualizzati nella parte destra della schermata, verranno assegnati dei premi che compariranno nella parte centrale.

Si tratta in definitiva di un sistema intelligente, e allo stesso tempo divertente, per mantenere traccia dei propri traguardi e confrontarli con i propri amici o compagni di team.

UPDATE/SUPPORT



Se necessitate di aggiornare il software o contattare il supporto ROCCAT, ecco un modo semplice e veloce per ottenere risposte e soluzioni ad eventuali problemi.

5. Prova sul campo

5. Prova sul campo

Quando siamo alle prese con la prova di un nuovo mouse, solitamente abbiamo un'idea precisa di come farla.

Gaming

Alle prese con il ROCCAT Tyon, ci siamo invece chiesti quali tipi di giochi siano talmente complessi da richiedere così tanti controlli e siamo arrivati alla conclusione che, probabilmente, non è necessario usarli tutti contemporaneamente su un solo titolo.



Il primo titolo di riferimento ad essere scelto, con un piccolo suggerimento da ROCCAT, è Battlefield, lo sparattutto EA che sicuramente non ha bisogno di presentazioni.

Essendo capace di offrire un'esperienza di gioco varia e sensibilmente differente, dalle mappe solo per la fanteria alla guida di blindati, leggeri e pesanti, fino ai caccia multiruolo/CAS e gli elicotteri, questo è probabilmente il campo di battaglia che cerchiamo, se ci scusate il gioco di parole.

In normali scenari di combattimento possiamo usare i tasti avanzati o quelli laterali per le granate, o l'accessorio sottocanna, mentre entrando in un veicolo gli altri tasti per ogni possibile azione, lasciando sulla tastiera i soli controlli di movimento WASD + Left Shift.

A bordo dei caccia, invece, abbiamo scoperto il pieno potenziale del sistema X-CELERATOR.

Senza muovere di un millimetro il mouse, possiamo cabrare o picchiare a seconda delle necessità in modo completo: questo ci permette di usare il mouse a bassa sensibilità solo per manovre "di fino", come l'allineamento all'obiettivo.

Il Tyon, quindi, potrebbe dare il meglio di sé in volo, motivo per cui siamo passati su World of Warplanes, il battle arena a tema WWII, per verificare la nostra teoria.



Se la maggior parte dei giochi di cui siete appassionati si svolge su più istanze, ma anche solo richiede controlli avanzati di navigazione, troverete nel nuovo arrivato ROCCAT uno strumento impareggiabile nella classe dei mouse.

Sul lato tecnico, invece, questa implementazione del ADNS-9800 non sembra figurare tra le migliori che abbiamo visto, ma in termini reali non abbiamo apprezzato alcun malfunzionamento né problema tale da comprometterne le prestazioni.

Produttività

Ci siamo probabilmente già espressi a sufficienza sulla questione, il nostro buon Tyon è il coltellino svizzero dei mouse, perciò quanto stiamo per dire suonerà certamente scontato.

Tra la funzione EASY-SHIFT[+] che consente di richiamare una seconda mappa di assegnazioni e la quantità di tasti a disposizione, troverete qualche comodità anche nell'uso di ogni giorno.

La pratica levetta X-CELERATOR consente un praticissimo utilizzo come zoom, con una Macro basata sulla combinazione standard "CTRL ++" o "CTRL+-" tipica di Windows.

Non sarà facile prendere la mano con il Tyon per usarlo a dovere, così come non è facile in gioco, ma una volta entrati in confidenza, abbiamo indubbiamente per le mani uno strumento davvero utile.

6. Conclusioni

6. Conclusioni

Con un inaspettato approccio progettuale al tema delle periferiche gaming con un alto numero di tasti, ROCCAT tira fuori dal cilindro una soluzione interessante per il semplice fatto di essere il primo vero tentativo di avvicinare il concetto di mouse al concetto di controller (joystick e joypad).

Ma l'aspetto più interessante è che questo obiettivo è stato perseguito inserendo con criterio i tasti aggiuntivi, in modo da essere utilizzabili senza costituire alcun ingombro.

Sappiamo che soluzioni del genere potrebbero far storcere il naso ad un purista del mouse (e chi vi scrive è uno di questi), ma il nuovo ROCCAT offre qualcosa di nuovo ed interessante, ma soprattutto utile in alcuni giochi recenti.

Partendo con Battlefield 3 e 4, proseguendo su World of Warplanes e (probabilmente) anche sul prossimo Warships, senza contare alcuni titoli multigiocatore di massa ad istanze multiple, come Star Trek Online, Planetside 2 o l'imminente Star Citizen, ci sono tanti interessanti giochi che potrebbero beneficiare del Tyon.

Il software è in pieno stile ROCCAT, intuitivo e facilmente comprensibile per cui, specialmente se provenite da altri prodotti dell'azienda tedesca, non avrete difficoltà a maneggiarlo efficacemente.

Arriviamo ora al tasto dolente, ovvero il prezzo ufficiale, stabilito a quota 99,99 €,.

Normalmente sarebbe difficile giustificare questa spesa per un qualsiasi mouse, ma il Tyon offre capacità di controllo aggiuntive che non si possono ignorare, che non hanno pari sul mercato attualmente e che lo rendono un pezzo unico.

L'uso del Tyon, infine, rende di fatto obsoleta la necessità di tastiere "speciali", permettendoci di usare modelli base o tenkeyless, con un esborso economico, a conti fatti, equivalente all'acquisto di un mouse normale e di una tastiera evoluta.

A voi la scelta ...

Voto: 5 Stelle



PRO

- Elevato numero di tasti utilizzabili
 - Buona ergonomia
 - 576kB di memoria interna
 - Sistema X-CELERATOR
 - Funzione EASY-SHIFT[+]
 - Perfetto per i moderni FPS/Action
-
- Esclusivamente Palm grip

Si ringraziano → [Drako.it](http://www.drako.it/drako_catalog/advanced_search_result.php?keywords=Roccat+Tyon) (http://www.drako.it/drako_catalog/advanced_search_result.php?keywords=Roccat+Tyon) e ROCCAT per l'invio del prodotto in recensione.

