



## HyperX Cloud II



**LINK (<https://www.nexthardware.com/recensioni/periferiche-di-gioco/994/hyperx-cloud-ii.htm>)**

Eccellenti per il gaming, ma anche valide per l'ascolto dei vostri brani preferiti ...

Quando HyperX, costituito come brand a sé da una costola di Kingston, ha debuttato sul mercato delle periferiche da gioco, lo ha fatto in punta di piedi con una operazione che abbiamo avuto modo di apprezzare per l'intelligenza.

Invece che inserirsi in un settore non attinente al proprio core business con un team di R&D costruito dal nulla, HyperX ha "rimarchiato" le ottime QPAD QH-90 con qualche accessorio extra per sfornare le Cloud.

Tale approccio ha consentito di evitare tutti i problemi derivanti dalla progettazione da zero e, al contempo, convincere la critica ed i giocatori.

Quando abbiamo testato le Cloud infatti, siamo rimasti estremamente soddisfatti da un headset dalle prestazioni notevoli non solo in gioco ma anche per l'ascolto della musica, con un prezzo concorrenziale, una vasta dotazione di accessori ed un comfort eccellente.

L'ottimo quadro complessivo, però, era macchiato da un conosciuto problema sul microfono, che poteva causare un evidente ritorno in cuffia in certi casi, aspetto che ci auguriamo sia stato risolto con il modello protagonista della recensione odierna, ovvero le HyperX Cloud II, loro diretta evoluzione.



Le HyperX Cloud II, infatti, adottano un approccio differente, essendo utilizzabili sia in modalità analogica che in modalità digitale con l'aiuto della nuovissima scheda audio 7.1 integrata nel controllo in linea.

<b>Modello</b>	<b>HyperX Cloud II</b>
Driver	Dinamici à~53mm
↔ Padiglioni	Chiusi circumaurali
↔ Impedenza nominale	60 ohm
Potenza in ingresso	150mW
Attenuazione rumore passiva	20 dBA
Pressione dell'archetto	↔ 5N
↔ Cablaggio	Cavo 1m con terminale jack 3.5mm TRRS, Prolunga 2m con controllo in linea e scheda audio
↔ Microfono	Condensatore a pattern cardioide
Uscita microfono	-39 ↔± 3dB
Connessione microfono	jack mini stereo singolo
Peso	320g

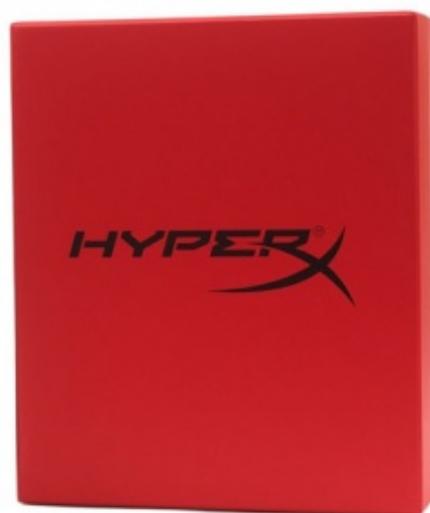
Un altro aspetto emergente è il peso di 320g, inferiore di circa 30g alle Cloud prima serie, sulla base di una comparazione effettuata sui dati di targa.

Per entrambe siamo in quota accettabile per quanto riguarda un headset da gaming, a pochi ed insensibili grammi di differenza, per una scelta che analizzeremo a seguire nelle prossime pagine nella nostra analisi di queste ed altre particolarità delle HyperX Cloud II, insieme ad un accurato test sul campo.

Buona lettura!

## 1. Unboxing

### 1. Unboxing



D'altra parte è giusto che, una volta dimostrate le capacità , si voglia anche attirare la clientela sensibile al principio secondo cui "anche l'occhio vuole la sua parte".



Le HyperX Cloud II sono disposte nella relativa confezione con uno schema di sicuro impatto, con l'importante novità della nuova scheda audio USB.

Tale scelta tende notevolmente a sottolineare la qualità del prodotto, ma d'altra parte le cuffie HyperX vengono proposte come un headset premium da gaming.

Diamo dunque un'occhiata a tutto il contenuto ...



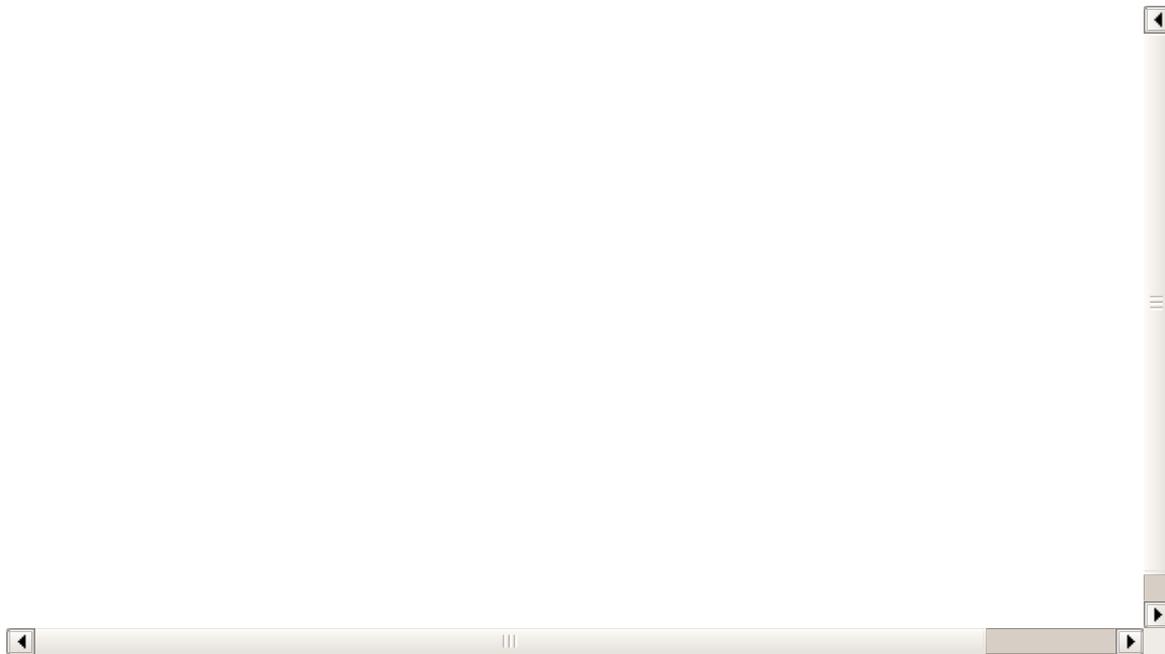
La schiera di accessori messi a disposizione è tale da far impallidire parecchi concorrenti, anche quelli forti di un marchio blasonato.

Questo tipo di approccio è essenziale per un headset rivolto ai giocatori, i quali apprezzano sempre una versatilità di primo livello e gli sforzi di HyperX vanno proprio in questo senso.

Comoda la sacca per il trasporto, abbastanza capiente per infilarci anche un mouse ed un lettore multimediale.

Presente anche un adattatore dual-mono, ma stranamente assente una prolunga con doppio terminale jack stereo + mic, comunque non di difficile reperibilità, molto utile per l'uso delle Cloud in modalità analogica sul PC.

Ma prima di procedere con la nostra analisi dettagliata, vi lasciamo, come di consueto, al nostro personalissimo video di unboxing ...



## 2. Viste da vicino - Parte prima

## 2. Viste da vicino - Parte prima



Le HyperX Cloud II sono un headset da gaming molto semplice nella costruzione, che usa materiali resistenti nei punti strutturalmente più importanti ed un design classico da cuffia chiusa.

Buono l'appoggio sulla testa, ammortizzato da una congrua imbottitura su tutto l'arco.

Il cablaggio "volante" ed esposto consente di mettere al riparo l'integrità dello stesso da eventuali rotture o flessioni della struttura: questa è una soluzione dal gusto leggermente retrò, ma ancora efficace e largamente usata, ad esempio, da Beyerdynamic.



L'estetica è impreziosita da alcune soluzioni, come la cucitura rinforzata che, oltre a migliorarne l'impatto, ha anche il merito di irrobustire il rivestimento dell'archetto.



I padiglioni, chiusi, sono vincolati alla struttura da due giunti mobili che permettono un movimento basculante per una migliore adesione alla testa.

### 3. Viste da vicino - Parte seconda

### 3. Viste da vicino - Parte seconda



Una volta rimosso il tappo in gomma, abbiamo accesso al jack da 3.5mm che ci consente di collegare il microfono in bundle.





Arriviamo finalmente alla scheda USB, la vera novità delle HyperX Cloud II.

La scheda accetta una connessione di tipo jack TRRS (ovvero 4 poli: terra, microfono, canale sinistro e canale destro) e si collega tramite una presa USB dotata di nucleo in ferrite.

Tale sistema è compatibile, oltre che con PC Windows e iMac, anche con Sony PS4, mentre la connessione alla console Microsoft Xbox One dovrà fare a meno di tale strumento per usare l'adattatore per cuffia stereo proprietario, non disponibile in bundle.

Sono comunque presenti tutti i controlli necessari e l'attivazione del sistema di emulazione 7.1 con l'apposito pulsante è confermata dall'accensione del relativo LED rosso.



Le Cloud II sono accessoriate con due set di padiglioni, uno in pelle ed un secondo in tessuto.

Entrambi sono identici per dimensioni e seguono un'impronta ellittica che avvolge l'orecchio esterno per una comodità da vera cuffia circumaurale (lett. intorno all'orecchio).

La scelta di uno o dell'altro set risponde all'importanza che l'utente dà alle caratteristiche tipiche di questi due materiali.

La pelle è più adesiva, con il conseguente aumento dell'isolamento acustico passivo ed una peggiorata traspirazione, ma è facile da pulire.

Il tessuto, invece, lascia intatta la sonorità della cuffia, ma manca della capacità della pelle di evidenziare le frequenze basse.

#### **4. Prova sul campo**

#### **4. Prova sul campo**

I nostri test condotti sulle HyperX Cloud II hanno sfruttato per la maggior parte del tempo la scheda audio USB integrata nel controllo in linea, ma faranno riferimento anche all'utilizzo combinato con una ASUS Xonar DS come sorgente.

Di primo impatto siamo rimasti piacevolmente sorpresi dalla qualità espressa dalle Cloud II.

Non ci aspettavamo di poter rimanere soddisfatti da una soluzione integrata, probabilmente basata su un microcontrollore, sebbene non sia stato possibile esaminarne il circuito.

Il rumore di fondo è praticamente inesistente e non sono presenti distorsioni di alcun genere, aspetto che ha provocato in noi una certa incredulità.

Le nuove Cloud non si appoggiano ad un software, ma durante la nostra esperienza non abbiamo avuto modo di desiderarlo: l'equalizzazione standard calza a pennello sulle cuffie e tutti i controlli audio sono facilmente raggiungibili sul controller in linea.

Il sistema di regolazione del guadagno automatico funziona bene intervenendo pochissimo ed in maniera discreta, senza violenti aumenti o cadute improvvise che renderebbero l'esperienza musicale un completo disastro.



Rileviamo dei bassi ottimi, medi densi sicuramente non smorzati e perfino degli alti presenti e cristallini, con una sonorità sul neutrale che incentiva l'ascolto di tutti i generi con buoni risultati.

Tuttavia le Cloud II, come le Cloud prima serie, scalano bene con l'aiuto di sorgenti migliori e se una parte della vostra libreria è in formato FLAC sarebbe un affronto non voler utilizzare una sorgente migliore.

L'uso di una scheda discreta Xonar o Soundblaster di medio livello, infatti, non può che migliorare l'ascolto e dare il giusto supporto ad un cuffia dalle doti innegabili.



Sfruttando i recenti miglioramenti all'audio posizionale su Counter Strike: Global Offensive e la beta di

Battlefield: Hardline in corso negli ultimi giorni, ci siamo immersi in un po' di sparatorie.

Attivando la modalità 7.1 la scena sonora si amplia, con una sensazione di maggior profondità ed una accentuata percezione della direzione dei suoni rispetto al classico stereo.

L'effetto in gaming non è paragonabile a quello più cristallino offerto dalle cuffie con audio multicanale reale, ma è apprezzabile per un motivo basilare: non introduce distorsioni discontinue.

Il bilanciamento dà l'impressione di un accentuato guadagno sulle frequenze alte e questo aiuta a concentrarsi meglio sulla direzione degli spari, specialmente in CS.

In altri giochi si potrebbe rilevare un maggior coinvolgimento del campo di battaglia grazie proprio alla spazialità emulata, pur tenendo a mente che le caratteristiche delle cuffie rimangono sempre le stesse: siamo ad un passo avanti rispetto allo stereo, ma ancora una volta non possiamo inserirci sullo stesso piano di un multicanale vero.

La comunicazione in gioco con la nuova sorgente digitale è esente da disturbi, chiara e ben definita: sembra proprio che i problemi rilevati sulle Cloud prima serie siano stati risolti totalmente alla radice.



Il comfort in partita è notevole, sia in termini di forza applicata che in termini di isolamento acustico passivo, il che consente di escludere i rumori esterni e concentrarsi meglio.

Se le Cloud erano un sofà per il nostro stanco cranio, le Cloud II sono comunque ad un giusto livello, un passo indietro, ma pur sempre soddisfacente.

## 5. Conclusioni

## 5. Conclusioni

Le HyperX Cloud II sono quanto di meglio si possa trovare sul mercato gaming per qualità dell'audio, il comfort e gli accessori.

Non staremo a cavillare ancora una volta sull'audio ben bilanciato e sulle eccellenti doti dei suoi driver da 53mm, su cui abbiamo già speso tutto quello che si può comunicare nelle pagine dedicate ai test, ma andremo invece a cercare di definire meglio a quale tipologia di giocatore si indirizzano le nuove HyperX.

Certamente è un giocatore che può possedere anche una console next-gen o, più semplicemente, desidera un sistema completo di cuffie con una sorgente audio che sia versatile.

Un punto di forza del sistema, stranamente, è l'assenza di software: le Cloud II sono completamente plug&play ma, nonostante ciò, non si sente il bisogno di accedere né ad un equalizzatore né ad ulteriori funzioni.

Segnaliamo, inoltre, che le Cloud prima serie hanno subito un deciso taglio di prezzo, risultando↔ ora molto più appetibili per coloro che sono già in possesso di una scheda audio di buon livello.

**VOTO: 5 Stelle**



#### PRO

- Qualità audio
- Design e robustezza
- Dotazione accessori
- Modalità digitale USB o analogica
- Emulazione 7.1 convincente
- Prezzo

#### CONTRO

- Nulla da segnalare



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



**nexthardware.com**