



CM Storm Sentinel III



LINK (<https://www.nextthardware.com/recensioni/periferiche-di-gioco/1095/cm-storm-sentinel-iii.htm>)

La quarta iterazione del Sentinel sarà quella giusta?

Correva l'anno 2008 e Cooler Master, il gigante mondiale dei componenti ed accessori per personal computer, presentava CM Storm, la sua divisione nata con l'intento di proporsi con maggior mordente al pubblico dei giocatori su PC, in crescita sempre più rapida come il successo degli eventi dedicati agli e-sports ineluttabilmente dimostrava.

Da allora ci siamo abituati a vedere un mercato partecipato da parecchi brand collegati a famosi marchi che, con l'appellativo "gaming", hanno rivisto l'hardware come lo conoscevamo, senza nulla risparmiare, neanche i nostri fidi alimentatori!

E i risultati non si sono fatti attendere, basti vedere le innovazioni che hanno investito sia le periferiche gaming, sia la componentistica interna al case che, tanto per fare un esempio, ha visto un netto miglioramento dei comparti audio integrati sulle schede madri.

Questa è ovviamente una divagazione, ma occorre precisare che, fin dall'inizio, CM Storm è stata, nel proprio specifico campo, una delle attrici principali del gioco.

Nel 2009 nasceva dunque il primo prodotto del brand, il Sentinel Advance, che riuniva alcune delle tecnologie più recenti ed innovative per l'epoca in un mouse Palm dall'ottima ergonomia.

Il Sentinel Advance, nonostante l'ottima ricezione da parte della critica specializzata e non, è stato la dimostrazione di come l'innovazione non sia necessariamente sinonimo di affidabilità e buone prestazioni, tutte caratteristiche fondamentali per un buon mouse.

Il rivestimento esterno, denominato soft-touch, era una soluzione piuttosto rivoluzionaria al tempo quanto poco resistente e praticamente ogni marchio del settore, tra i quali Razer, Roccat e Logitech, hanno sperimentato sulla propria pelle le problematiche che tale scelta avrebbe comportato, ovvero un veloce deterioramento dello stesso.

Un'altra primizia tecnologica presente sul Sentinel Advance, il sensore Philips Twin Eye, era conosciuto per alcuni grattacapi e, nonostante la brutta esperienza maturata da CM Storm (che lo ha sostituito solo nel terzo modello, il Sentinel II) e Razer (negli Imperator e Naga), il suo impiego continua ancora ai giorni nostri grazie a Mad Catz.

I modelli successivi al Sentinel Advance, poi, lo Z3RO-G ed il Sentinel II, continuarono a prestare il fianco alle critiche in virtù di scelte progettuali piuttosto discutibili come l'implementazione di microswitch Zihij sotto i pulsanti principali in luogo dei validissimi Omron D2FC utilizzati per gli entry level Xornet e Spawn.

Traendo le dovute conclusioni da queste esperienze, CM Storm cambia totalmente approccio rivolgendosi questa volta alle più affidabili e collaudate soluzioni tecniche presenti sul mercato, come si evince dalla scheda del nuovo Sentinel III.

CM Storm Sentinel III ↔	
Formato	Palm grip ergonomico per destrorsi
Materiali	↔ Plastica con finitura UV Coated
Sensore	↔ Avago S3988
Risoluzione	↔ 6400 DPI
Pulsanti↔	8 (15 con lo Storm TX)
Illuminazione	RGB 16,8M colori
↔ Memoria	512kB
Regolazioni sensore	DPI e LOD
Software	Sì (non necessario per il funzionamento)
Peso	110g (scarico), 136g (con zavorre)
Dimensioni	135x84x40 mm
Cablaggio	1,8m telato con terminale USB placcato oro

Il nuovo rivestimento UV Coated, già noto per l'uso sui keycaps delle tastiere da gioco in forza dell'elevata durata, prende il posto della finitura gommata, i nuovi switch Omron fanno capolino e, contro ogni pronostico, CM Storm sceglie addirittura il sensore ottico Avago S3988 come motore del nuovo Sentinel III.

Il tutto nella stessa forma di sempre e con il tanto comodo display OLED, che sempre torna utile per gestire alcuni dei principali parametri operativi del mouse.

Tutte queste premesse risultano davvero entusiasmanti, ma riuscirà il Sentinel III ad essere il Palm grip di successo che vogliamo?

Non vi rimane che continuare a leggere la recensione ...

1. Unboxing

1. Unboxing

La nostra scoperta del nuovo Sentinel III parte come di consueto dalla confezione, che ci introdurrà maggiormente nei dettagli e nelle caratteristiche di questa nuova proposta di CM Storm.



In modo semplice e conciso, la confezione ci mostra il Sentinel III dal suo punto di vista forse più caratteristico, quello dall'alto, che riesce particolarmente a definirlo come una soluzione dedicata a quei giocatori che impugnano il mouse con tutta la mano.



Sul lato posteriore ci vengono illustrate, invece, alcune particolarità del Sentinel III come l'esclusivo display OLED, caratteristica tra le più distintive di questo mouse, indubbiamente pratico più di ogni tipo di illuminazione RGB (anch'essa presente, nonostante tutto).

Abbiamo poi un'anteprima del sistema di regolazione del peso e degli 8 pulsanti presenti, insieme a tutte le specifiche già snocciate in precedenza.



Aprendo la confezione abbiamo finalmente la possibilità di vedere dal vivo il mouse, per quanto la conformazione stessa dell'imballo non consenta di poterlo "impugnare" normalmente.

Dal punto di vista dei materiali utilizzati vediamo cartone e plastica, senza traccia di collanti, per un packaging completamente differenziabile e riciclabile.

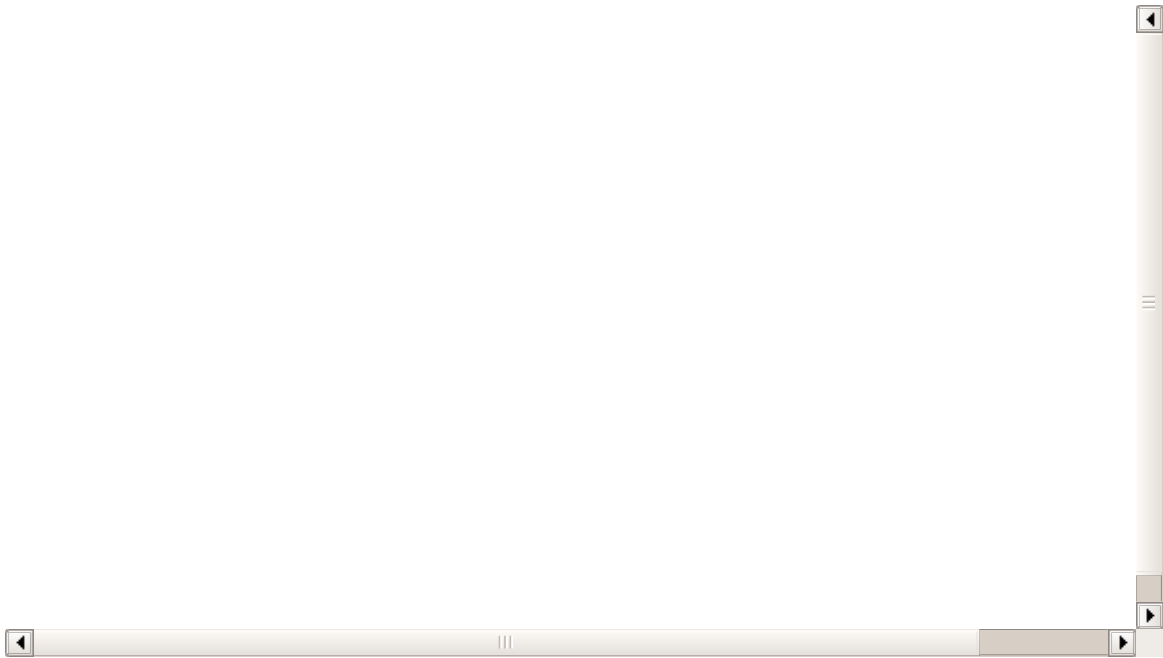


Contrariamente alla fama (molto positiva) del bundle a corredo con il "prototipo" CM Storm, il Sentinel III si dimostra più scarno rispetto ai precedenti modelli, ma per motivi comprensibili.

Il sistema LAN Guard, consistente in uno slot di espansione da installare sul case per prevenire il furto della periferica, è stato cassato dalla dotazione già con il Sentinel II, risultando inutile per gran parte degli acquirenti, come pure il set di ricambio dei padsurfer in teflon, anch'esso non più presente per analoghi motivi.

Rimangono le zavorre in dotazione, già installate sul mouse, di cui parleremo a breve, ma per ora non possiamo non notare la mancanza di un qualche tipo di astuccio che ci consenta di riporle in sicurezza se non usate, evitando di perderle accidentalmente.

Come sempre potete seguirci anche sul nostro canale YouTube con il video unboxing del Sentinel III, alla scoperta dei suoi dettagli più importanti.



2. Visto da vicino

2. Visto da vicino

Riusciamo finalmente ad arrivare sul Sentinel III, per analizzare pregi e difetti di un mouse che all'apparenza risulta già visto, ma che sa in realtà nascondere bene le sue novità .



Costruito in plastica, come la quasi totalità dei mouse oggi in commercio, il Sentinel III è quindi rifinito con un semplice smalto UV Coated.

Benché il soft-touch sia migliorato a livelli tali da non destare alcuna preoccupazione oggi nelle formulazioni recenti, la finitura a smalto è stata rispolverata da vari produttori nel periodo recente per la disarmante resistenza agli agenti acidi, abbinandola talvolta a inserti in gomma piena per dare più grip ai mouse.

Sul Sentinel III, mouse dall'indole Palm, gli inserti non sono necessari, e CM Storm ha quindi optato per un bicolore grigio "canna di fucile" e nero che gli conferiscono un certo look da equipaggiamento militare evoluto che certo non sfigura, anzi.



Dotato di 8 pulsanti e di una rotellina di scorrimento in gomma, il Sentinel III non rivoluziona molto della sua solita configurazione originale, che sotto questo aspetto si è dimostrata essere vincente.



Lungo 135mm, il Sentinel III è uno dei pochi mouse realmente ergonomici per le mani più grandi,

solitamente obbligate a non poter utilizzare la presa Palm se non in presenza di soluzioni di questa taglia.

Il segreto dell'ergonomia riuscita è nelle linee allungate, con una coda che scende dolcemente e si allarga il giusto ricavando dello spazio anche per l'alloggiamento del pollice.



Nulla di rivoluzionato sulla base, che risulta contornata da padsurfer in teflon nero ritagliati e disposti a coprirne il perimetro per assicurare il massimo della stabilità , con il nuovo sensore ottico Avago S3988 in posizione leggermente avanzata.



La dotazione si compone dunque di 5 pesi da 4,5g, per un totale di 22,5g di margine con cui giocare, tra un minimo di 110g (raggiungibile rimuovendo zavorre e coperchio) ed un massimo di circa 136g.

I due valori così ottenuti dovrebbero coprire almeno il 99% delle esigenze dei giocatori.



Di qualità anche la finitura del cavo, rinforzato in tessuto intrecciato per meglio resistere a taglio ed abrasioni, con una lunghezza standard di 1,8 metri, più che sufficiente a raggiungere il pannello→ posteriore delle connessioni di una scheda madre.

Il connettore USB, placcato in oro, testimonia come CM Storm non abbia lesinato su alcun aspetto del suo nuovo mouse di punta.





Collegando il Sentinel alla nostra scheda madre possiamo vedere all'opera l'illuminazione RGB che, di concerto con l'elegante pannello OLED, ci informa del setup correntemente usato.

Da notare come il display OLED sia impostato con un timer di spegnimento, forse per impedire un suo deterioramento dovuto all'attività prolungata.

Dobbiamo ammettere che, in tutta franchezza, il Sentinel III appare molto più intrigante ed elegante di quanto gli anni potrebbero suggerire, ma probabilmente parte del merito è da imputare al logo Nexthardware sullo schermo, non trovate?



Sul frontale del mouse, altre due zone d'illuminazione sapientemente incassate completano il sobrio design del Sentinel III.

3. Software

3. Software

Con l'attuale release abbiamo sperimentato problemi su una macchina dotata di antivirus Avast Free, con l'impossibilità di avviare sia l'installer che il software stesso, costringendoci al riavvio per risolvere la situazione, senza alcun avviso circa eventuali codici sospetti.

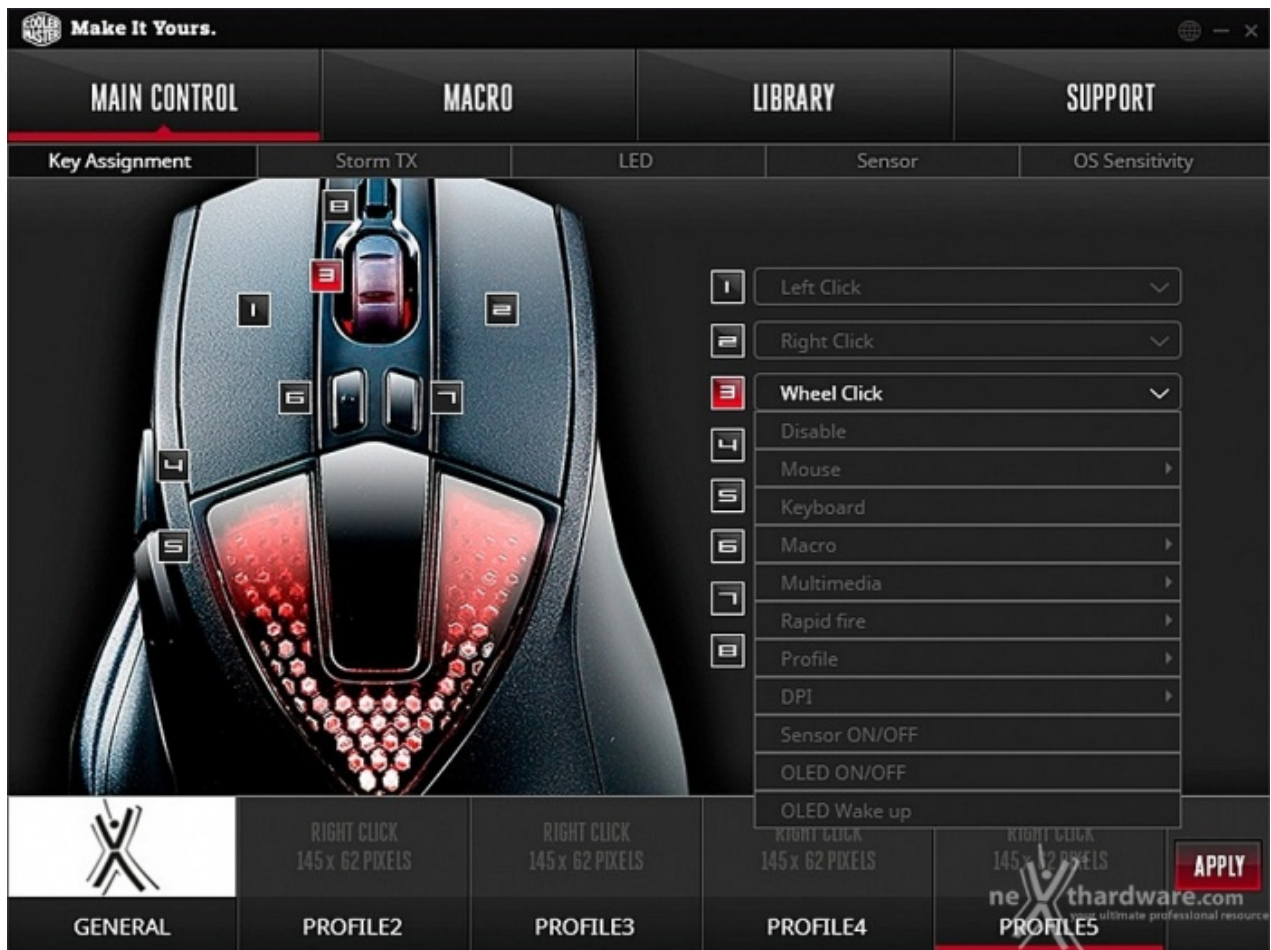
Il problema, tuttavia, si può aggirare semplicemente mettendo in pausa l'antivirus prima di avviare il programma.

Il software così distribuito da CM Storm è necessario per la programmazione delle Macro, l'assegnazione delle stesse, le rimappature dei pulsanti e la gestione del sensore (risoluzione, angle snapping, LOD e calibrazione), ma non è essenziale per il funzionamento del mouse, in quanto dotato di elettronica autonoma per la memorizzazione e l'esecuzione.

Altre caratteristiche, che esploreremo in seguito, ci consentiranno di fare a meno del software quando possibile.

La struttura dell'applicazione è ad albero, con quattro grandi aree denominate MAIN CONTROL, MACRO, LIBRARY e SUPPORT, ognuna delle quali integranti una o più sottosezioni, mentre una barra inferiore rende disponibile la personalizzazione dei profili

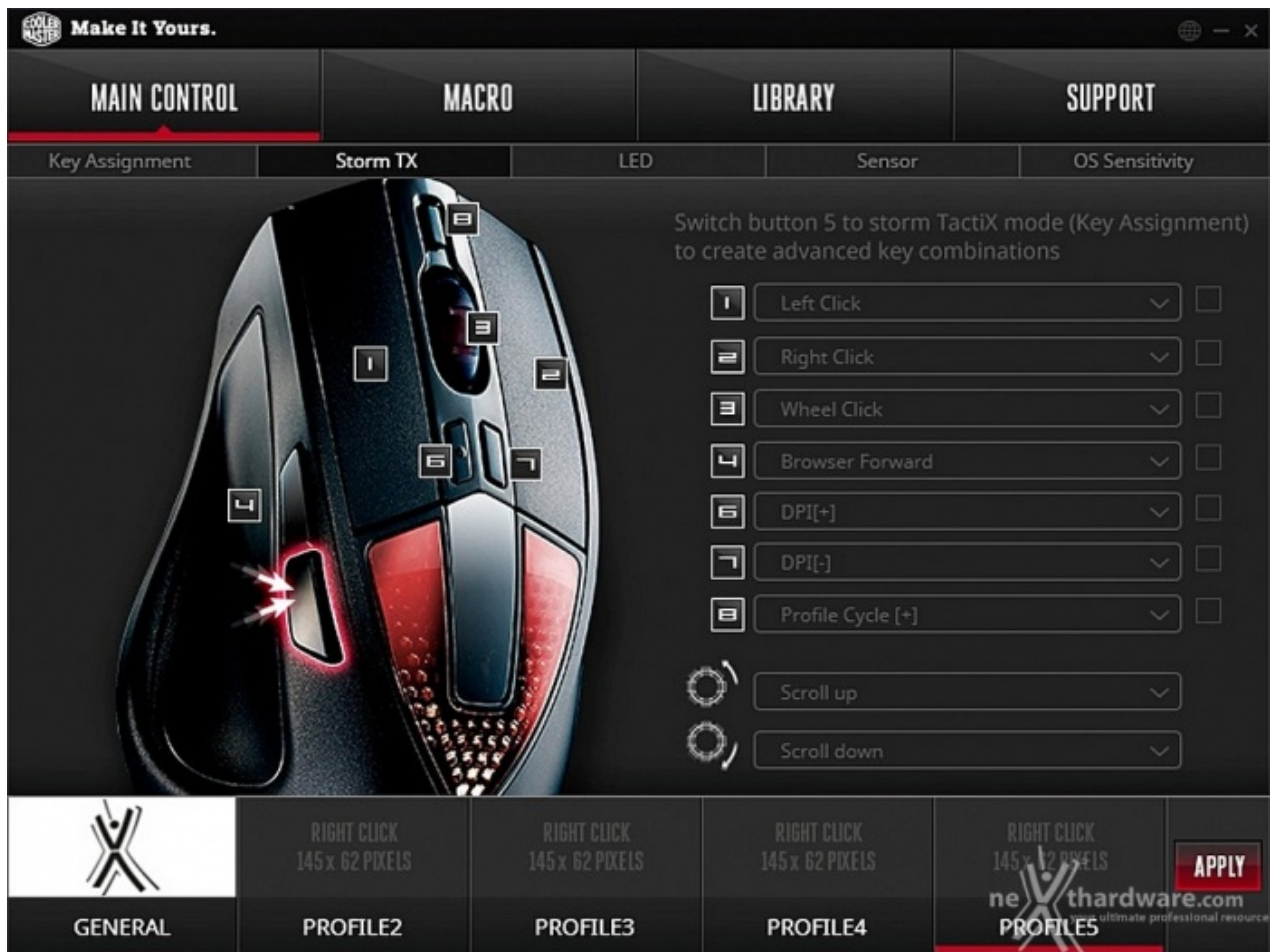
MAIN CONTROL



La sezione Key Assignment ci consente di gestire le assegnazioni dei pulsanti mappandoli per eseguire la funzione standard o un comando di nostra impostazione, semplicemente usando il menu a tendina.

Le opzioni includono i tasti keyboard, le funzioni multimediali ed ovviamente le Macro.

Manca, però, la disponibilità di alcune funzioni pronte all'uso come le combinazioni con i vari CTRL, ALT e SHIFT, comunque programmabili tramite lo strumento Macro.

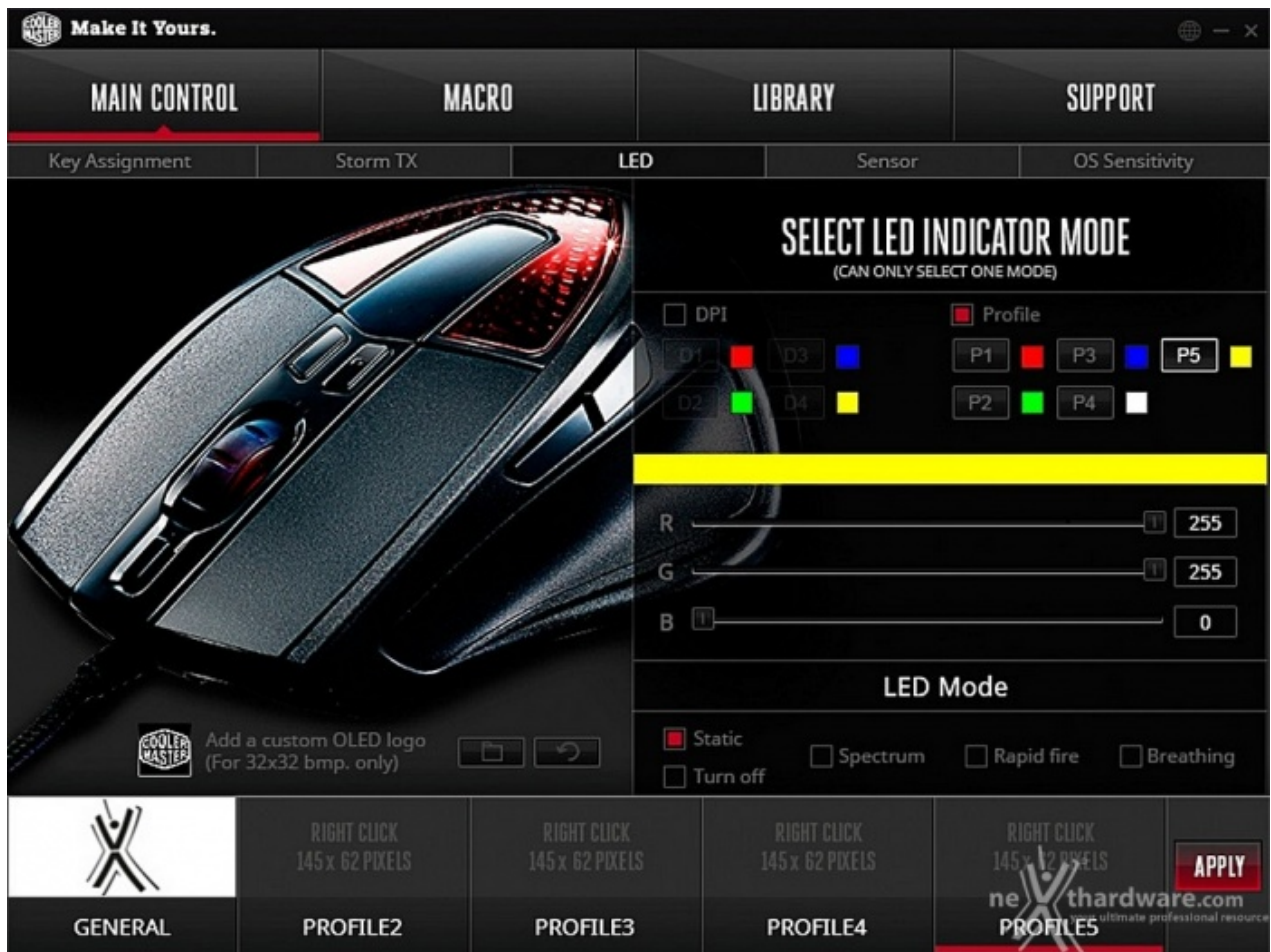


Parallelamente alla pagina precedente, qui controlliamo le assegnazioni rese disponibili dal sistema di duplicazione Storm TactiX.

Idealmente simile all'EASY SHIFT[+] di ROCCAT, lo STORM TX può essere usato impostando il tasto laterale arretrato (numero 6) con la funzione omonima dalla schermata Key Assignment.

Un eventuale pressione del tasto 6 così configurato attiverà, solo sui pulsanti con spunta, la funzione secondaria che potrà essere riprodotta premendo quello corrispondente (ad esempio, tenendo premuto tasto TX e il pulsante destro, il mouse configurato come in figura invia il comando Prossima Traccia al lettore multimediale).

I pulsanti non spuntati svolgeranno in questo stato la medesima funzione che sia premuto o meno il tasto TX: l'accorgimento delle caselle spuntate serve dunque a non permettere la disabilitazione accidentale di un certo pulsante.

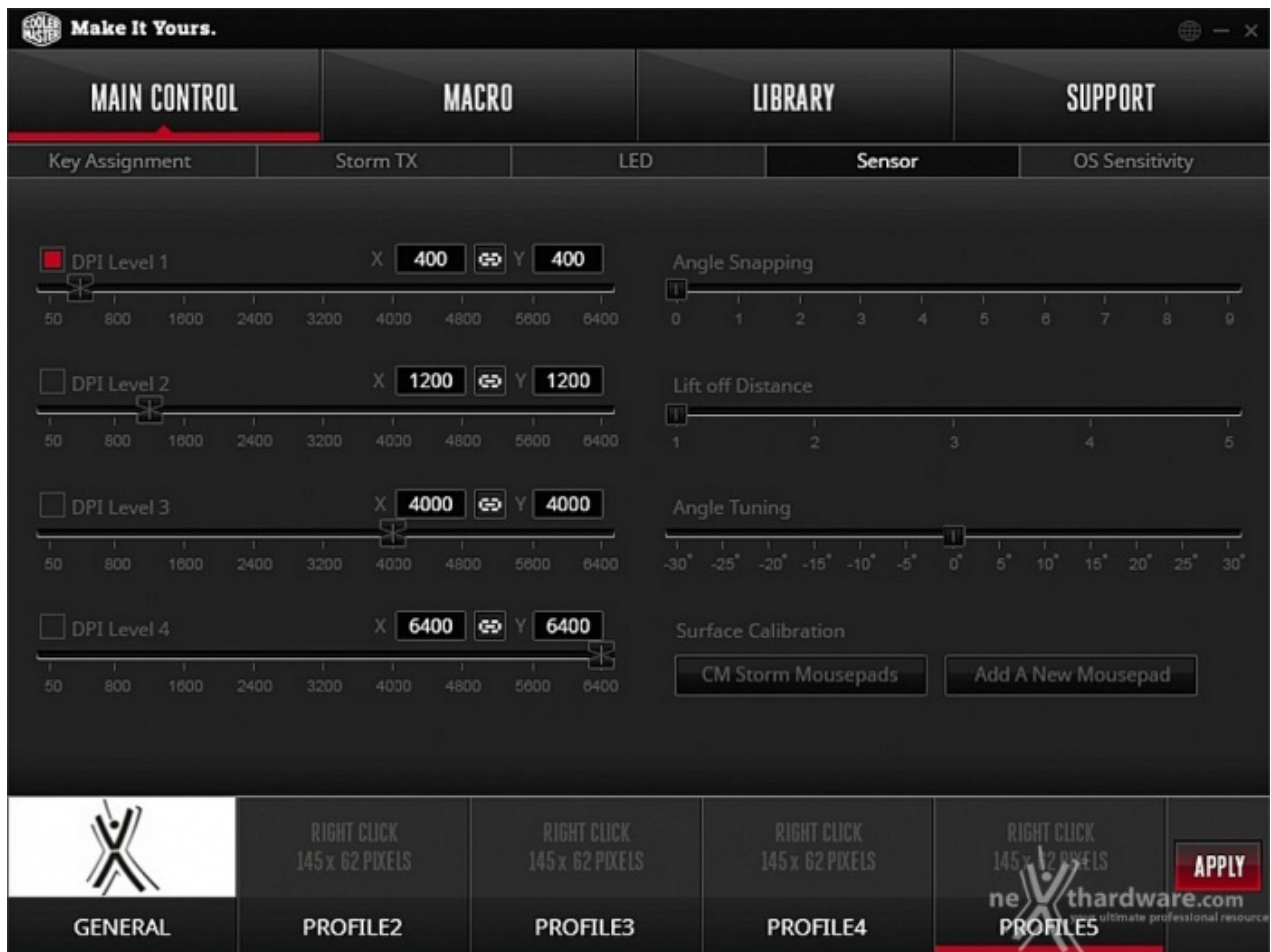


Il software ci consente inoltre di indicare con differenti colori o i 4 livelli di DPI utilizzabili in ogni profilo o i 5 diversi profili.

Con la modalità "DPI" ogni step di risoluzione sarà sempre indicato con un determinato colore, qualunque sia il profilo attivo, mentre nella modalità "Profile" ogni profilo ha il suo colore specifico ed il passaggio tra differenti step di DPI in un profilo non varierà il colore dell'illuminazione.

Pratico e semplice da usare la selezione del colore, sia con le barre che tramite l'inserimento della terna di valori RGB.

A sinistra in basso la caratteristica più personale del Sentinel III, ovvero la possibilità di inserire un logo personalizzato 32x32 in formato .bmp da far riprodurre sullo schermo OLED.



Qui gestiamo la risoluzione del sensore per personalizzarla sia su un valore unico che in modalità differenziata sugli assi, sebbene manchi sfortunatamente la possibilità di spegnere gli step non utilizzati in un solo profilo.

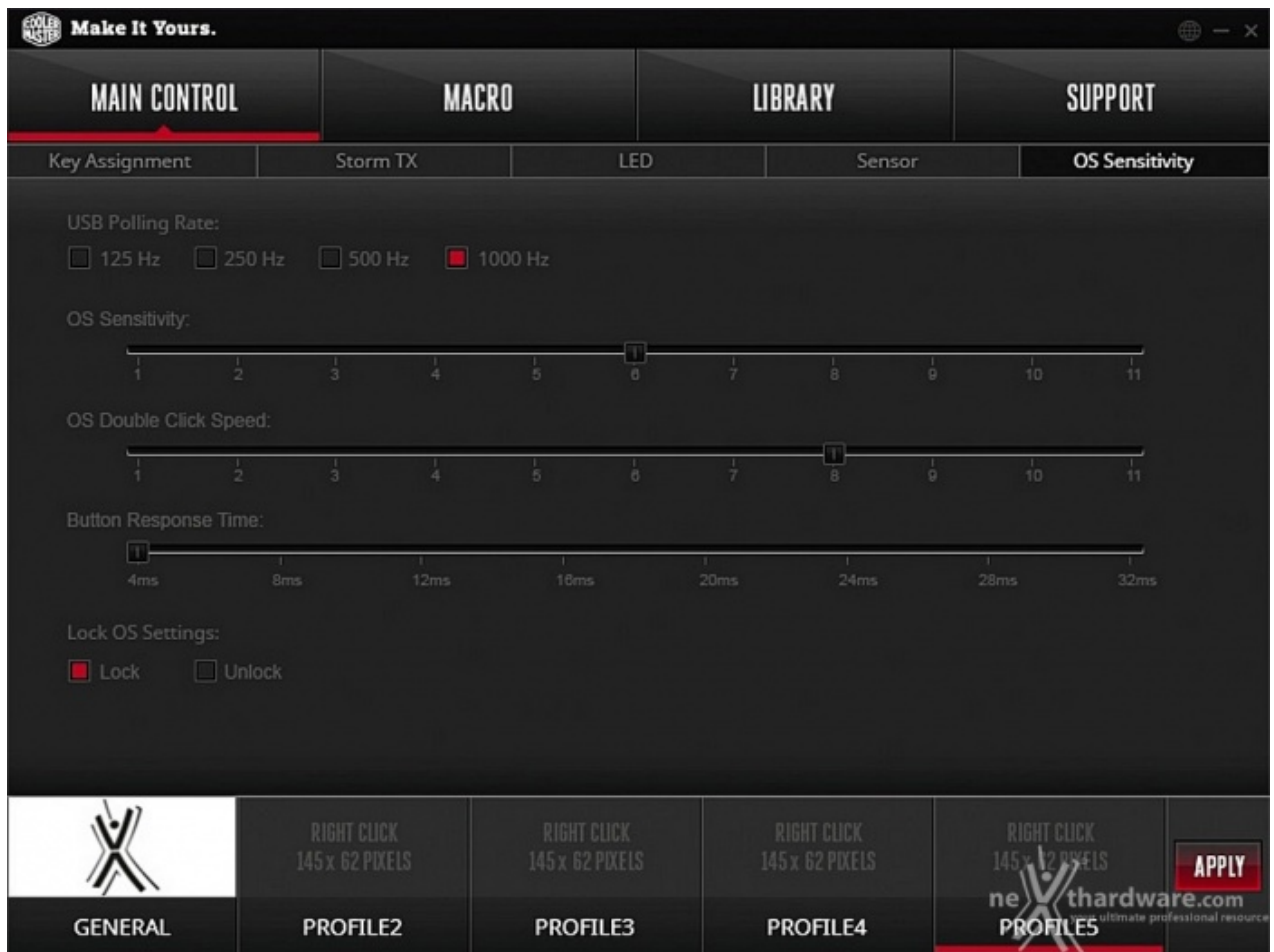
Presenti le regolazioni per altri fattori, come l'angle snapping, che allinea i counts del sensore, e la distanza di spegnimento del sensore o LOD, di fondamentale importanza per i giocatori low-sensor.

On-The-Fly Adjustments: Overview



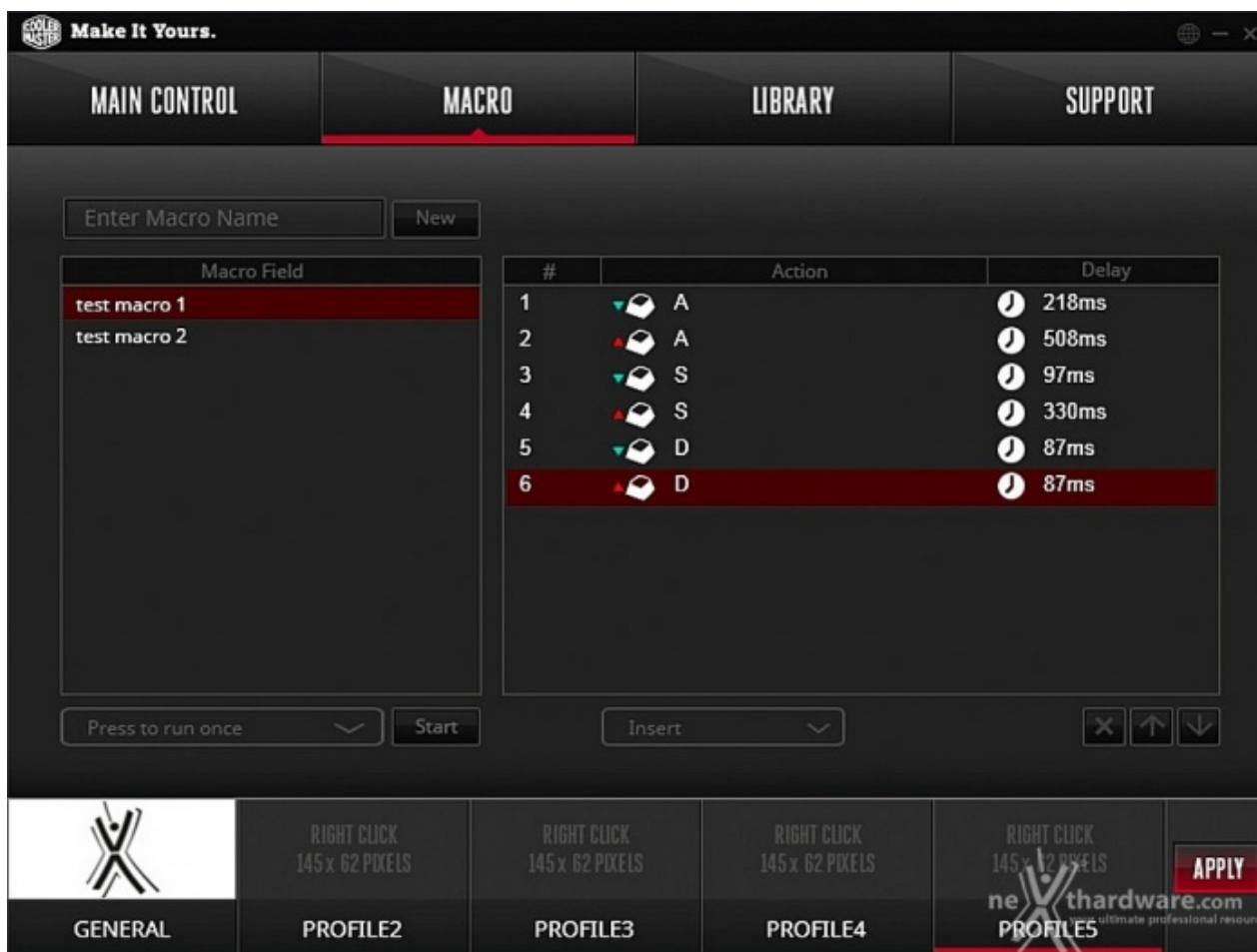
LOD, risoluzione e calibrazione possono essere inoltre gestiti senza l'ausilio del software, come questa infografica inviataci da CM Storm spiega in modo esauriente.

Raccomandiamo, poi, di usare la massima cautela con la calibrazione del sensore, sia via software che on-the-fly, in quanto potrebbe portare a situazione di non facile soluzione per i meno esperti.



OS Sensivity dà spazio ai parametri Windows relativi alla periferica di puntamento, solitamente regolati una volta per sempre, ed al parametro polling che definisce la latenza del collegamento.

MACRO



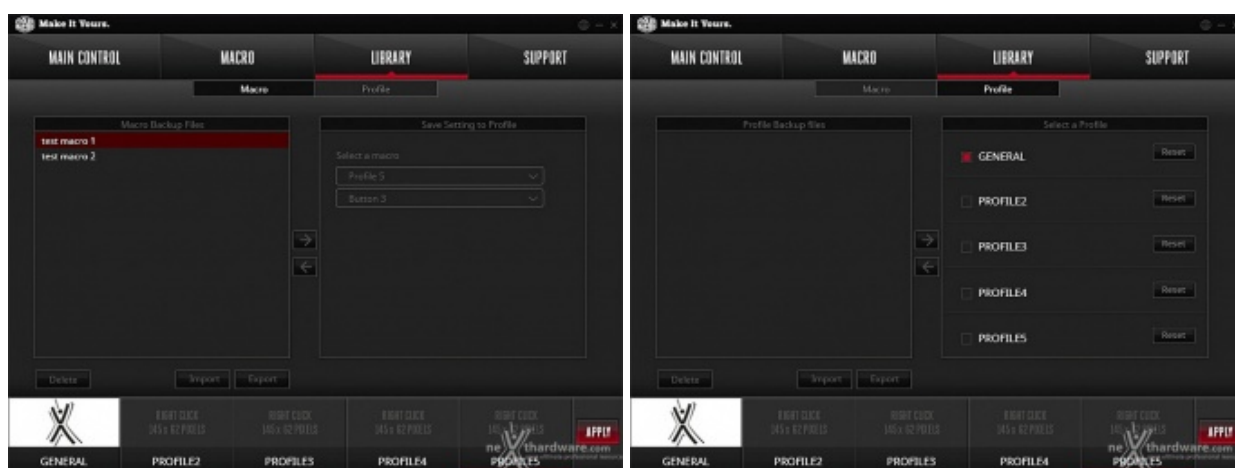
Semplice ma efficace, il tool preposto alla creazione delle Macro segue il classico schema della programmazione da digitazione.

Definiamo un nome per riconoscere la nostra Macro, scegliamo il parametro di riproduzione (in loop per riproduzione continua o in run once per riproduzione istantanea) e digitiamo la combinazione da riprodurre.

L'ultimo step necessario sarà quindi quello di assegnare la Macro ad un pulsante preciso ed avviare la riprogrammazione del mouse tramite il tasto APPLY.

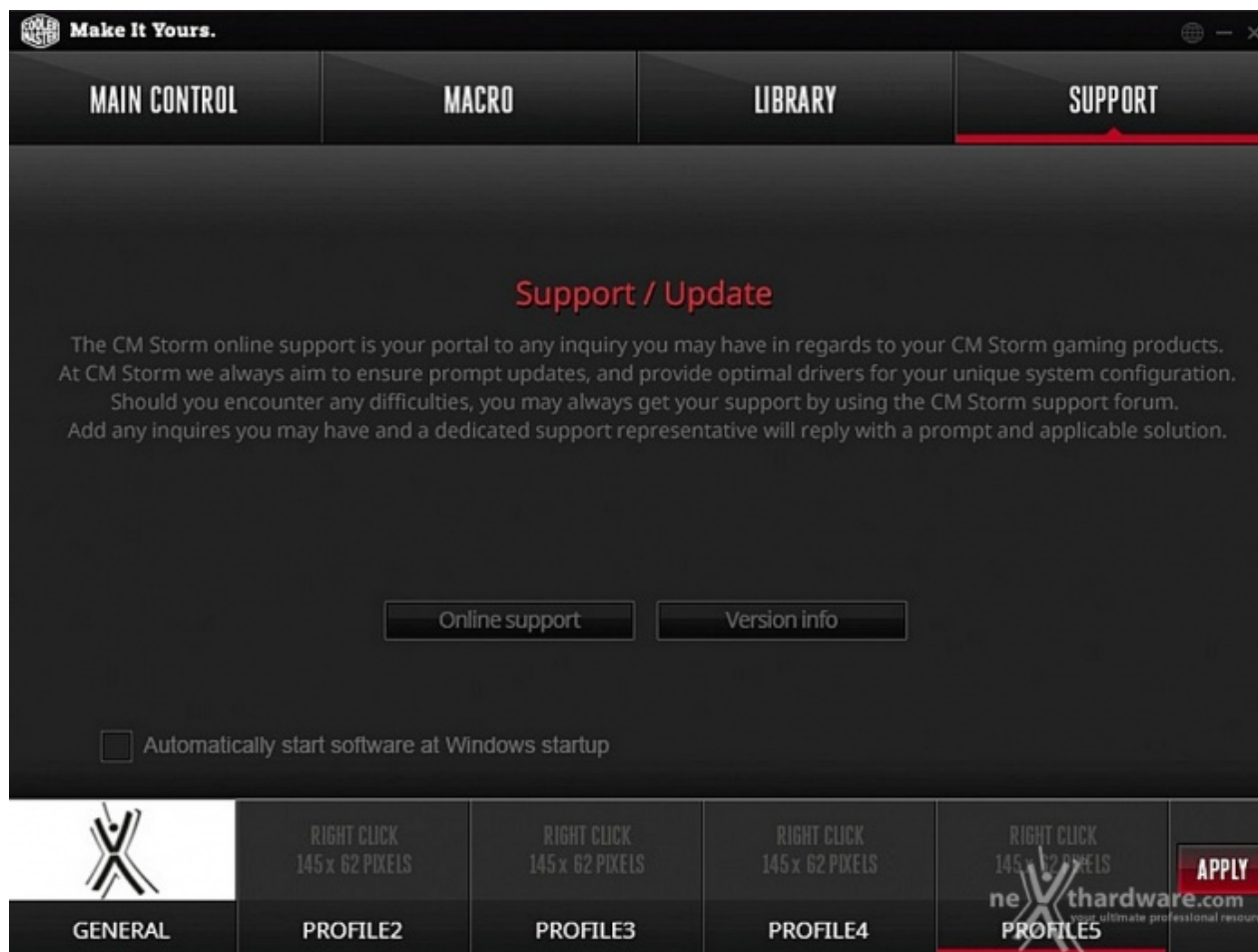
Assolutamente privo di fronzoli ma con tutti gli strumenti necessari al punto giusto: un ottimo esempio di come un tool Macro andrebbe progettato.

LIBRARY



La libreria può essere utilizzata anche per fare un backup dei profili contenuti nel Sentinel III.

SUPPORT



L'ultima sezione non è altro che una pagina "di servizio", senza controlli di rilevanza per l'utilizzo del mouse.

4. Prova sul campo

4. Prova sul campo

Grazie all'elevata lunghezza effettiva, il Sentinel III è un mouse dalle linee che sembrano decise quanto accomodanti una volta impugnato con la presa per la quale è stato studiato, ovvero il Palm grip pieno.

Tra tutti i Palm, il Sentinel è da annoverare tra quelli meglio predisposti alla presa anche per i giocatori con mani lunghe, anche fino a 200mm dalla base del polso alla punta del dito medio.

Sulla base della morbida curvatura della scocca, le prese Claw sono da escludere con fermezza, ma in luogo della stessa una presa di tipo Fingertip, per le mani lunghe, può essere considerata.



Ciò che frenerebbe l'adozione del Sentinel III per quest'ultimo tipo di impugnatura è l'assenza di grip laterali, presenti sui mouse appositamente studiati per lo scopo, ma soprattutto la naturale tendenza del mouse CM Storm a rilassare la presa del giocatore qualunque sia.

Per rendere giustizia ai fatti, il Sentinel III tende ad essere anche troppo accomodante, secondo alcuni stili di gioco, offrendo però, in forza di tale caratteristica, un'ottima maneggevolezza.



Dopo alcune ore passate a riscaldarsi in deathmatch, il Sentinel III inizia non solo ad apparire familiare (abbiamo già passate esperienze con il Palm CM Storm), ma anche a comportarsi in maniera altrettanto familiare.

Il sensore ottico Avago S3988, per lungo tempo esclusiva Razer sul Deathadder, è senza dubbio un'unità dalle prestazioni solide, non solo in quanto flawless (ovvero privo di problemi quali accelerazione hardware, angle snapping e bug di tracciamento), ma anche in forza di elevati parametri di lavoro "limite" che lo rendono viabile per i giocatori low-senser.

L'ottico risalente alla progettazione Avago (ora confluita in PixArt) non traccia sulla formica bianca (il polimero con cui sono rivestiti le scrivanie in legno truciolare), ma traccia sul legno e sui tappetini da gioco in tessuto e plastica con una distanza di spegnimento al sollevamento misurata essere pari ad 1 CD sullo Swift-RX ed un valore di LOD impostato da software ad 1.



Le regolazioni on-the-fly ci consentono inoltre di cambiare i DPI del mouse senza l'ausilio del software di programmazione e tornano particolarmente utili per personalizzare il mouse in ogni situazione immaginabile, come ogniqualvolta si passi a titoli diversi.

Il Sentinel III segue quindi con affidabilità ogni manovra in gioco, anche alle più alte velocità, guadagnandosi un giudizio particolarmente positivo da parte nostra nello spazio FPS.



L'esperienza su Heroes of the Storm, il Multiplayer Online Battle Arena di Blizzard, ci ha invece rivelato qualcosa in più sulla maneggevolezza e sulla reattività del Sentinel.

Con un peso di 110g a vuoto completamente scarico, il Sentinel III scorre con precisione sul tessuto Swift-RX, mostrando un comportamento consistente da parte dei due pulsanti principali durante il gioco.

Sotto la scocca di questi ultimi, lo ricordiamo, risiedono i più solidi switch OMRON D2FC-F-7N da 20 milioni di attuazioni (a vuoto), che dovrebbero garantire una lunga durata anche ai più incalliti giocatori di MOBA.

Con il titolo Blizzard, inoltre, abbiamo avuto la migliore occasione per provare in gioco la modalità Storm TactiX, che ci consente di duplicare le assegnazioni dei pulsanti, rimappando su quelli principali le abilità attive di alcuni item.

Il sistema necessita certo di un po' di pratica per acquisire manualità, con ottimi risultati poi verificati non solo dalla nostra personale esperienza su Hots, ma anche su altri giochi MMO/MOBA/RTS.

5. Conclusioni

5. Conclusioni

CM Storm affida il suo concept di punta alle tecnologie migliori oggi conosciute ed il risultato è una periferica capace di assolvere al compito di mouse per gaming e↔ produttività con il massimo delle prestazioni e del comfort.

Certo, ci è voluto del tempo per giungere al Sentinel III, ma ora che è qui↔ siamo ben felici di aver provato con mano il ritorno della divisione Cooler Master con un gran bel Palm grip.

Tra tutte, la novità più accattivante, e definita da noi stessi "contro ogni pronostico", è sicuramente l'integrazione del sensore ottico Avago ADNS-S3988 e ne spieghiamo il perché...

Relegati spesso ai mouse "competitivi", i sensori ottici sono stati spesso soppiantati dai laser in forza della capacità di tracciare ovunque ma, soprattutto, grazie all'elevata risoluzione in DPI, un fattore ancora oggi annoverabile tra le caratteristiche che fanno vendere un mouse.

Con le recenti tecnologie, gli ottici hanno recuperato su questo versante (di scarso rilievo all'atto pratico oggi come allora) facendo riscoprire all'industria intera la tecnologia ottica.

Seguendo altri marchi, CM Storm è quindi l'ultimo produttore in ordine temporale a ridare dignità alla tecnologia ottica, peraltro affidandole l'unico modello del proprio mouse di punta con una scommessa audace sul piano del marketing, ma in grado di ottenere il gradimento del pubblico.

Dal punto di vista meccanico la durata vede un importante balzo in avanti con gli switch Omron da 20 milioni di click sotto i pulsanti principali ed il rivestimento più resistente della scocca, scacciando il fantasma della scarsa reputazione dei Sentinel e fuggendo ogni possibile dubbio circa la qualità costruttiva

dell'ultimo CM Storm.

All'atto pratico, usando il Sentinel III si riscontra una facilità d'uso pressoché disarmante, impiegando lo strumento software sia per programmare Macro complesse che per semplici assegnazioni di nuovi pulsanti, con un completo set di funzioni multimediali e di gestione sempre a portata di mano.

Le regolazioni "al volo", permesse dai tasti sul dorso del mouse, completano l'ottimo quadro in merito all'usabilità di ogni giorno per il giocatore, evitando in molti casi l'uso del software.

Con un prezzo al pubblico di 64€, non c'è veramente nulla che possiamo chiedere in aggiunta ad un mouse che offre, oltre a prestazioni decisamente convincenti, addirittura un display OLED integrato!

Alla luce di quanto riscontrato nella nostra prova, assegniamo al CM Storm Sentinel III il nostro massimo riconoscimento.

VOTO: 5 Stelle



PRO

- Eccellente ergonomia da Palm grip
- Finiture resistenti
- Sensore collaudato
- Switch Omron
- Veloce da regolare, anche "al volo"
- 15 assegnazioni per ogni profilo
- Prezzo

CONTRO

- Nulla da segnalare

Si ringrazia Cooler Master per l'invio del prodotto in recensione.

