



nexthardware.com

a cura di: **Francesco Morgantini - Kernan - 20-01-2020 18:00**

## HyperX Cloud Alpha S



**LINK (<https://www.nexthardware.com/recensioni/periferiche-di-gioco/1427/hyperx-cloud-alpha-s.htm>)**

Solita elevata qualità complessiva e scheda audio USB con surround 7.1 virtuale per le nuove cuffie gaming del produttore a stelle e strisce.

Dopo le validissime HyperX Cloud Alpha, oggi è la volta del più recente modello "S" che va ad arricchire la già nutrita offerta della divisione gaming di Kingston Technology.

Caratterizzate da una nuova livrea nera e blu, le Cloud Alpha S offrono il medesimo design e la stessa qualità costruttiva che caratterizza le normali Alpha, con frame in alluminio, padiglioni in pelle sintetica traspirante e tecnologia Dual Chamber per una migliore definizione del suono su tutte le frequenze, garantita dai potenti driver da 50mm con magneti al neodimio.



Come sempre, prima di procedere con la lettura della nostra recensione, vi invitiamo a consultare la tabella con le principali specifiche tecniche del prodotto.

<b>Modello</b>	<b>HyperX Cloud Alpha S</b>
Tipologia	Headset Stereo con sistema surround 7.1 virtuale
Design padiglioni	Circumaurale
Driver	da 50mm con magneti al neodimio e tecnologia Dual Chamber
Impedenza	65 ohm
Risposta in frequenza	13Hz - 27kHz
Livello pressione sonora	99 dB SPL/mW a 1kHz
THD	<1%
Peso netto	310g↔
Peso con microfono e cavo	321g
Tipo e lunghezza cavo	Cavo intrecciato removibile (1m) + prolunga USB PC (2m)
Connessioni	Jack da 3,5mm TRRS (4 poli) + prolunga PC
<b>Microfono</b>	<b>Condensatore a elettrete</b>
Schema polare	Bidirezionale con cancellazione attiva del rumore
Risposta in frequenza	50Hz - 18kHz
Sensibilità	-38 dBV (0dB=1V/Pa,1kHz)

Buona lettura!

## 1. Unboxing

### 1. Unboxing

La confezione che accoglie le Cloud Alpha S è molto semplice e ben curata.

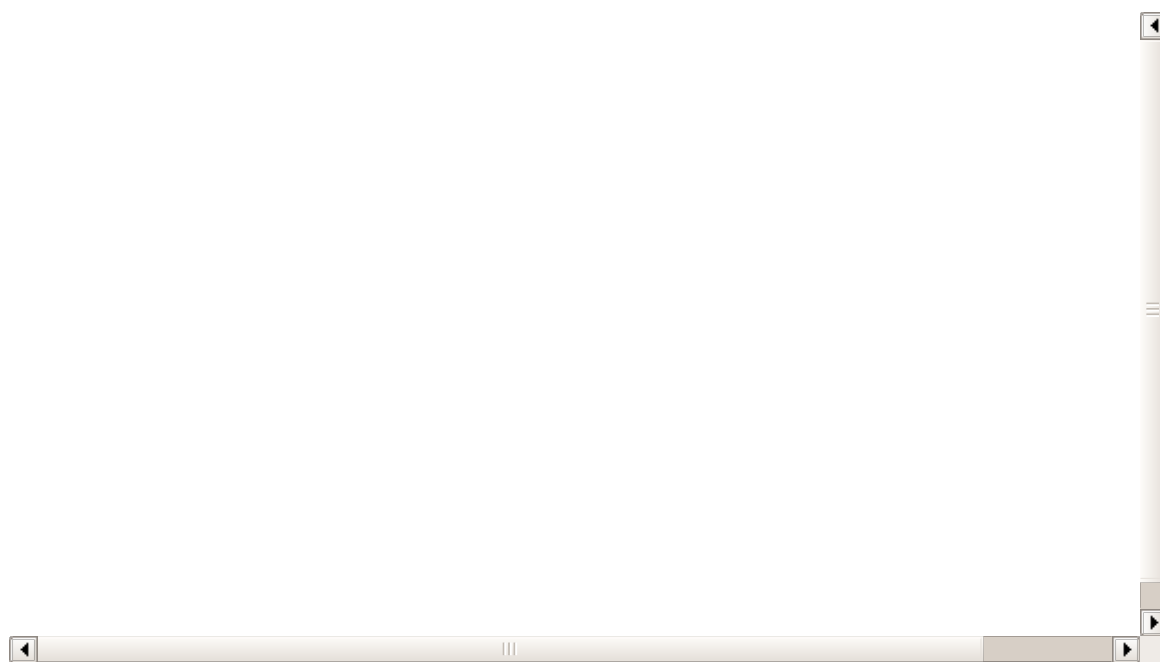


La parte frontale mette in risalto le nuove cuffie HyperX lasciando subito intuire che si tratta di un modello dotato di scheda audio USB con virtualizzazione surround 7.1, mentre, sul retro, viene fatto un sunto di tutte le sue caratteristiche principali.



Aperta la confezione troviamo una sacca in tessuto che ospita la scheda audio USB, la guida rapida ed un set di cuscinetti aggiuntivi con rivestimento in microfibra, appoggiata su un supporto in plastica, opportunamente sagomato, al cui interno sono alloggiati cuffie e microfono al riparo da polvere ed eventuali urti da trasporto.

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**



A parte il diverso schema cromatico e qualche altra piccola variazione stilistica, le Cloud Alpha S presentano lo stesso design del precedente modello stereo.

Ritroviamo, infatti, la struttura caratterizzata dal frame forato in alluminio anodizzato che conferisce alle cuffie leggerezza e robustezza, nonché un aspetto sportivo ed accattivante.



Anche in questo caso, ciascun padiglione presenta lateralmente una finitura gommata, molto piacevole al tatto, con al centro una placca in alluminio opacizzato caratterizzata dalla presenza del logo HyperX.



Il sistema di regolazione è affidato al classico archetto di tipo telescopico in grado di estendersi su entrambi i lati, che, unitamente ai due padiglioni basculanti e alle imbottiture in memory foam di buona qualità , assicura un'ottima vestibilità .



Quest'ultimo è leggermente diverso rispetto a quanto visto sulla versione stereo, in quanto la parte interna è provvista di un'imbottitura più morbida e la parte esterna, pur mantenendo il logo HyperX e le cuciture ai bordi, presenta un rivestimento in similpelle stampata e non liscia, un qualcosa che, indubbiamente, dà loro una marcia in più sotto il profilo estetico.





Pur trattandosi di cuffie di tipo circumaurale, le dimensioni sono contenute e anche il peso, di circa 310 grammi microfono escluso, risulta meno elevato di molti prodotti concorrenti.

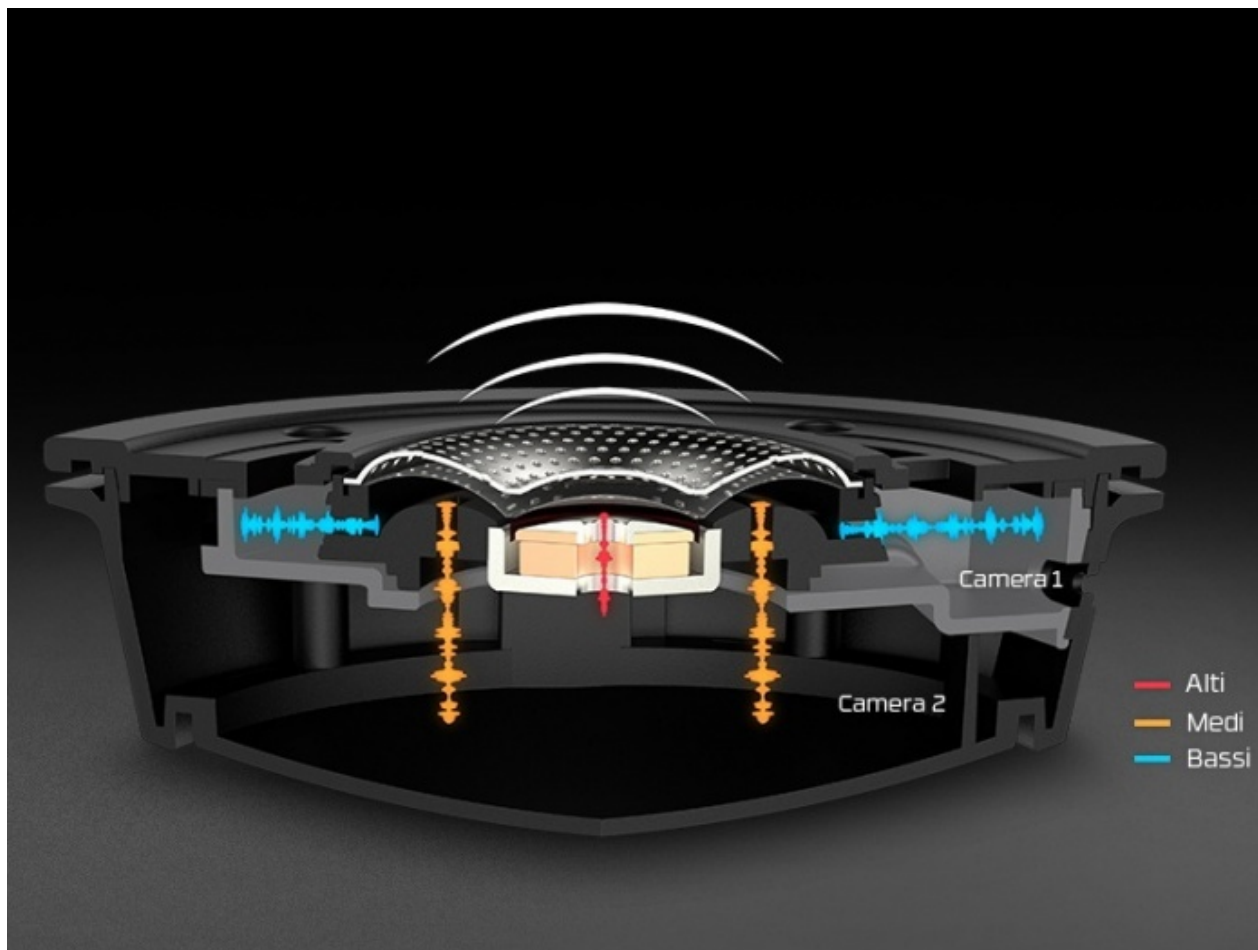
### **3. Viste da vicino - Parte Seconda**

### **3. Viste da vicino - Parte Seconda**



Analogamente a quanto visto sul modello standard, le Cloud Alpha S integrano due driver da 50mm con magneti al neodimio e ciascun padiglione è caratterizzato da una doppia camera di risonanza che permette di avere una maggiore distinzione dei suoni alle varie frequenze e di ridurre al minimo la distorsione.





Come illustrato dall'immagine di cui sopra, la prima delle due camere è dedicata ai bassi, mentre la seconda ai medi e agli alti; tale configurazione consente ai due driver di direzionare le frequenze in modo più netto e preciso, offrendo una qualità audio complessiva decisamente migliore.



I cuscinetti dei due padiglioni auricolari sono stati ridisegnati e conferiscono alle Cloud Alpha S un look più "professionale".

Questi ultimi sono sempre ovali, ma circondano meglio tutto l'orecchio e tendono a mantenere di più la forma grazie a delle imbottiture in memory foam leggermente più consistenti.

Per la versione "S", inoltre,↔ oltre ai cuscinetti in similpelle installati di serie, HyperX ha pensato di includerne in bundle anche un secondo paio con rivestimento in tessuto, un qualcosa che, sicuramente, potrà tornare utile nei periodi più caldi dell'anno.



La novità principale delle Cloud Alpha S è rappresentata indubbiamente dalla scheda audio USB con virtualizzazione surround 7.1 che funge anche da controller in linea, provvisto di una pratica clip e sul quale troviamo un totale di sei pulsanti, nello specifico:

- un pulsante laterale per mutare il microfono con relativo indicatore di stato;
- "+" e "-" per la regolazione del volume;
- quello centrale per l'attivazione e disattivazione del surround 7.1;
- due pulsanti, contrassegnati da un joypad e da una nuvoletta, per il bilanciamento tra l'audio di gioco e quello relativo alla chat vocale.

In merito a questi ultimi due comandi la divisione gaming di Kingston ha pensato infatti di dare all'utente la possibilità di mettere in primo piano l'audio di gioco rispetto a quello della chat vocale, e viceversa, tramite la semplice pressione di due pulsanti.

# Audio

Scegli dispositivo di output



Altoparlanti (HyperX Cloud Alpha S Game)

Headset Earphone (HyperX Cloud Alpha S Chat)

BenQ EW3270U (NVIDIA High Definition Audio)

Realtek Digital Output (Realtek(R) Audio)

Altoparlanti (Realtek(R) Audio)



Una volta collegate al PC via USB, Windows riconoscerà le cuffie come un duplice dispositivo, "HyperX Cloud Alpha S Game" e "HyperX Cloud Alpha S Chat", impostando il primo come dispositivo di riproduzione predefinito di sistema ed il secondo come dispositivo di riproduzione in Discord, Teamspeak ecc ...

Quando premeremo il pulsante "game" l'audio di gioco verrà messo sempre più in risalto rispetto alla voce dei nostri compagni ed avverrà esattamente l'opposto agendo su pulsante "chat vocale".

Ogni qualvolta torneremo in una condizione di perfetto equilibrio tra i due livelli di intensità sentiremo un bip in cuffia.



Il cavo intrecciato che collega le cuffie alla scheda audio USB è lungo 1 metro e termina con un jack da 3,5mm TRRS a 4 poli consentendo anche il collegamento diretto ai gamepad delle console e numerosi dispositivi mobili.

Lo stesso è removibile e, dunque, può essere sostituito senza problemi in caso di guasti accidentali.

Non è presente in confezione uno splitter jack (sempre da 3,5mm) che consente di dividere il segnale audio da quello del microfono, scelta condivisibile perché se pensate di collegare le cuffie ad un'altra scheda audio, bypassando quella USB, ha più senso senza dubbio optare direttamente per il modello standard.

I controlli hardware menzionati sono gli unici disponibili, la scheda audio USB è priva di software dedicato e non è previsto quindi alcun preset d'equalizzazione specifico.



Un'altra novità introdotta sulle Cloud Alpha S sono i cursori per la regolazione dei bassi: su ciascun padiglione è presente infatti uno slider in grado di assumere tre differenti posizioni consentendo di dare più o meno enfasi a questi ultimi, una soluzione simile a quanto già visto in passato sulle "Custom One Pro" di Beyerdynamic.





Il microfono bidirezionale fornito in dotazione è removibile e pieghevole: l'asta flessibile, infatti, è costituita da anelli metallici che lo mantengono saldo nella posizione desiderata.

Molto apprezzato anche filtro anti-pop, sulla testa dello stesso, che può essere eventualmente rimosso per pulizia o sostituzione.

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

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

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



## Ergonomia

Parlando di ergonomia, trattandosi di cuffie dall'identico design, non possiamo che ribadire quanto di buono detto sulle precedenti sorelle stereo: a livello di comfort le Cloud Alpha S rappresentano una delle soluzioni migliori che attualmente ha da offrire il mercato degli headset gaming.

La pressione esercitata dai due padiglioni è ben bilanciata e le cuffie risultano salde in testa senza farsi sentire, merito anche del peso contenuto che, ricordiamo, supera di poco i 300g.

I cuscinetti rivestiti in pelle sintetica offrono adesso una migliore vestibilità e aderiscono perfettamente nella zona attorno all'orecchio garantendo un isolamento dai rumori esterni molto elevato.

La qualità costruttiva, poi, è ineccepibile ... il frame in alluminio, molto flessibile, dona grande elasticità a tutta la struttura e anche i padiglioni restituiscono al tatto una inequivocabile sensazione di solidità e robustezza.

## Ascolto

Per quanto concerne la resa sonora, l'esperienza d'ascolto è in buona parte molto simile a quella che si ha con le originali Cloud Alpha, anche se i due "bass-slider" giocano un ruolo meno marginale di quanto si possa pensare.

Le Alpha S vanno intese come cuffie prettamente plug-and-play, in quanto sono pensate per essere utilizzate in accoppiata con la scheda audio USB fornita in bundle che, non essendo (purtroppo) corredata da alcun tipo di software, non permette di mettere mano all'equalizzazione.

L'unico intervento possibile è quello relativo alla basse frequenze tramite, appunto, i due slider presenti sui padiglioni auricolari.

Questa semplice regolazione ha ad ogni modo un impatto tangibile sulla risposta dei bassi, che diventano decisamente più profondi ed incisivi, soprattutto quando il cursore è completamente aperto dando luogo ad un suono ancora più caldo e corposo di quello che caratterizza di base il modello non "S".

Quest'ultima considerazione è il frutto di un confronto diretto che abbiamo effettuato tra le normali Cloud Alpha ed la versione S con slider tutto aperto, entrambe collegate alla scheda audio USB.

Detto ciò, le Cloud Alpha S rimangono di base delle cuffie ben bilanciate con un livello di dettaglio in

generale sorprendente per la fascia di appartenenza in virtù dell'ottimo lavoro svolto dalla doppia camera di risonanza, che garantisce in modo evidente una separazione delle basse frequenze da quelle medie.

## Gaming

Passando al gaming, le Cloud Alpha S si comportano alla grande in ogni tipo di contesto, che si tratti di un titolo di simulazione automobilistica o di uno sparatutto multiplayer, offrendo un suono pieno ed avvolgente, capace di far calare pienamente nella parte l'utente.



↔

In questo caso ci siamo focalizzati maggiormente sulle funzionalità introdotte dalla scheda audio USB, essendo quest'ultima l'elemento chiave che distingue il modello "S" rispetto alle normali Cloud Alpha.

In particolare abbiamo passato diverse ore a testare la virtualizzazione surround 7.1, sulla quale siamo sempre un po' critici perché, il più delle volte, tali soluzioni, nel tentativo di andare a migliorare il soundstage, vanno in realtà a snaturare drasticamente l'audio di gioco.

Anche in questo caso la "manipolazione" effettuata dal DSP (digital signal processor) ha un impatto notevole su ciò che arriva alle nostre orecchie, ma il risultato finale, nel complesso, non ci è affatto dispiaciuto.

Segnaliamo, ai più frettolosi, che HyperX mette a disposizione due aggiornamenti firmware, rev. 4101, 4103, scaricabili da [questo \(https://www.hyperxgaming.com/it/support/technical/downloads?product=hx-hscas&filename=HyperX\\_Cloud\\_Alpha\\_S\\_Firmware\\_Updater\\_4101\\_EQ\\_1\)](https://www.hyperxgaming.com/it/support/technical/downloads?product=hx-hscas&filename=HyperX_Cloud_Alpha_S_Firmware_Updater_4101_EQ_1) indirizzo, che corrispondono a due differenti profili di equalizzazione per l'audio 7.1, ovvero EQ 1 ed EQ 2.

Il primo è ottimizzato per i titoli FPS e pone maggiormente l'accento sui bassi per dare ancora più enfasi a spari ed esplosioni, mentre il secondo punta ad offrire un'esperienza d'ascolto "più ampia" ed è caratterizzato da una curva più lineare con degli alti più pronunciati.

Dalle prove che abbiamo condotto ad esempio su Battlefield V e Call of Duty: Modern Warfare, una volta attivato il 7.1 (utilizzando il profilo EQ1) appare fin da subito evidente la sensazione di un audio meno "ravvicinato", ma che rimane ad ogni modo piuttosto godibile, senza palesi distorsioni e privo di quell'eccessivo riverbero che spesso caratterizza queste emulazioni.

Anche se i giocatori più "hardcore", parlando sempre di sparatutto competitivi, prediligono la classica modalità stereo, non possiamo negare che il 7.1 vada ad aumentare il tasso di spettacolarità di molte azioni rendendo il gameplay (se non altro) più divertente.





Passando ai titoli single player siamo rimasti abbastanza colpiti di come il 7.1 sia stato in grado di valorizzare il fantastico comparto audio di Red Dead Redemption 2.

Camminando per le strade di Valentine, ad esempio, si può apprezzare la bellissima atmosfera ricreata dal surround, che da maggior vigore a tutti i suoni che popolano la cittadina rendendo il gameplay ancora più immersivo e coinvolgente.

Certo, si tratta indubbiamente anche di gusto personale e qualcuno potrebbe pensarla diversamente, ma ci tenevamo comunque a sottolineare come questa emulazione ci abbia convinto di più di quella presente su altri headset che abbiamo avuto modo di provare nell'ultimo periodo.

## Microfono

Si conferma di ottima qualità anche il microfono integrato: la riproduzione del parlato è molto buona ed il risultato finale, se si fa un paragone con le varie soluzioni integrate nelle cuffie da gioco, è senza dubbio sopra alla media.

Da non sottovalutare, poi, l'efficace cancellazione attiva del rumore, utile soprattutto in campo eSport, dove spesso ci si trova a disputare i vari tornei in ambienti affollati e chiassosi. Inoltre, tenendo premuto per qualche secondo il pulsante per mutare il microfono sarà possibile attivare il "sidetone" e sentire chiaramente la propria voce in cuffia.

## 5. Conclusioni

## 5. Conclusioni

Le HyperX Cloud Alpha S ereditano quanto di buono visto sul modello standard, condividendone lo stesso design caratterizzato da una qualità costruttiva eccellente ed una vestibilità ai massimi livelli.

Le nuove cuffie di casa HyperX sono estremamente comode, leggere e piacevoli da maneggiare, con una resa audio del tutto appagante e, come se non bastasse, mettono sul piatto un set di cuscinetti in microfibra di ricambio, un bass slider che consente di dare maggior incisività ai bassi↔ e la possibilità di sfruttare una scheda audio USB con virtualizzazione surround 7.1.

L'emulazione 7.1 targata HyperX, per quanto lontana dalla resa di sistema multicanale reale,↔ si è dimostrata più convincente di altre soluzioni simili che abbiamo avuto modo di provare, tanto da apportare, specie in alcuni titoli, una maggiore immersività al gameplay.

Il microfono si conferma di buon livello, capace di riprodurre la voce in modo nitido senza grosse sbavature.

Interessante, poi, la possibilità di poter bilanciare l'audio di gioco con quello della chat vocale tramite la semplice gestione di due pulsanti.

L'unica nota negativa, soprattutto per alcuni utenti, potrebbe essere rappresentata dalla mancanza di un software di equalizzazione a corredo della scheda audio USB, compensata solo in parte dalla presenza di due slider dedicati ai bassi.

Arrivando al prezzo le Cloud Alpha S potete trovarle su Amazon al momento a circa 120€, dunque 30-35€ in più di quello che occorre per portarsi a casa le sorelle non S che, ad ogni modo, ultimamente sono spesso in offerta a 75€.

Se disponete già di una buona scheda audio sicuramente può avere un senso risparmiare questi soldi extra ed optare per le normali Cloud Alpha, se invece avete un sistema un po' datato o, più semplicemente, siete alla ricerca di un prodotto plug-and-play che vi dia l'opportunità di avere un po' di spinta in più sui bassi e, magari, siete incuriositi anche dalla virtualizzazione surround 7.1, le Alpha S sono la scelta più indicata.

Ancora una volta, se siete alla ricerca di un headset con il quale godervi i vostri brani musicali preferiti, oltre che giocare alla grande, le Cloud Alpha sono da prendere seriamente in considerazione in relazione al prezzo con cui vengono proposte.

**VOTO: 4,5 Stelle**



#### PRO

- Qualità costruttiva
- Comfort al top
- Resa audio elevata a 360°
- Slider per i bassi
- Versatilità di uso
- Microfono di buon livello

#### CONTRO

- Software di gestione per la scheda audio USB assente

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



**nexthardware.com**