



Corsair Vengeance K70 RGB & M65 RGB



LINK (<https://www.nexthardware.com/recensioni/periferiche-di-gioco/960/corsair-vengeance-k70-rgb-m65-rgb.htm>)

Il nuovo corso del produttore americano riparte da due best seller rivisti in versione RGB.

Tempo di cambiamenti in quel di Freemont, dove Corsair reinventa una parte importante del suo business, quello legato alle periferiche da gioco, con il nuovo marchio Corsair Gaming che prenderà sotto la propria bandiera tutti i mouse, le tastiere e le cuffie delle linee Vengeance e Raptor.

Il sistema di illuminazione della nuova Vengeance K70 RGB è un po' più complicato delle usuali implementazioni, dal momento che la nuova matrice "ruota" attorno ad un chip per il controllo di display LED targato Panasonic, per offrire molto di più di qualche semplice effetto visivo.

Se tale particolarità sia realmente utile è discutibile, ma gli effetti che abbiamo visto grazie ai primi materiali pubblicati da Corsair sono davvero strabilianti!

I miglioramenti riguardano principalmente la posizione del tasto Sniper, ora più facilmente raggiungibile, ed alcuni dettagli di carattere estetico legati, ovviamente, all'introduzione dei LED di illuminazione multicolore.

Anche il Vengeance M65 RGB, al pari della K70 RGB, non è dotato di memoria on board, un dettaglio non così importante per la stragrande maggioranza dei giocatori.

Vengeance K70 RGB	
↔ Layout	104 Tasti + multimediali dedicati, UK
↔ Switch	Cherry MX RGB Red
↔ Key Rollover	104 Tasti
Materiale	Alluminio e Plastica
↔ Peso	1.23 kg
Connettori	↔ 2x USB 2.0
↔ ↔ Vengeance M65 RGB	
↔ Sensore	Avago ADNS-9800 Laser
↔ Tasti	8 Tasti riprogrammabili
↔ Materiali	Chassis unibody alluminio e top in plastica
Dimensioni	120x78x35mm
Peso	118g (a vuoto) 139g (massimo)
↔ Cavo	USB da 2m

Accompagnateci, quindi, nelle prossime pagine della nostra analisi ...

1. Unboxing

1. Unboxing



Corsair non ha solo introdotto un nuovo marchio, ma ha ovviamente disegnato tutto un altro stile per le sue periferiche da gioco che ora risponderanno al nome di Corsair Gaming.

C'è la nuova livrea, con un giallo-nero che prende il posto di un ormai datato rosso e nero stucchevolmente diffuso tra la maggior parte dei prodotti "gaming" in circolazione, ma c'è anche un ulteriore interessante dettaglio.



Diciamo addio al classico logo Corsair con la vela, soppiantato da un tribale che ha scatenato le ire di molti affezionati clienti, che hanno protestato fino al punto da spingere Corsair a rendere disponibile anche una versione classica della tastiera Vengeance K70 RGB (con Part Number CH-9000063-NA) al momento acquistabile solo da Newegg.com, famoso sito e-commerce statunitense.



Passiamo ora al Vengeance M65 RGB, che presenta una confezione leggermente rivista rispetto al passato.

Il bundle qui è esattamente ciò che vedete, ovvero il mouse stesso ma, d'altra parte, non necessitiamo di altro, se non di un buon tappetino.

Vi invitiamo a seguirci nella nostra anteprima video, dove potrete ammirare entrambe le periferiche in azione per quanto concerne l'illuminazione RGB.



2. Vengeance K70 RGB - Prima parte

2. Vengeance K70 RGB - Prima parte





Da una prima analisi, la nostra Vengeance K70 RGB sembrerebbe non molto diversa da un classica K70.

Il poggiapolsi di cui è fornita la K70 RGB è ancora un comodo e pratico accessorio, sempre removibile dal corpo principale e sempre di buona fattura.

Il sample in prova utilizza il layout UK, come tutti gli esemplari di K70 RGB oggi in commercio in Europa: niente fa supporre che possa arrivare anche in versione IT, ma nulla vieta di sperare che ciò accada ...



In alto possiamo osservare la parte inferiore della tastiera costruita in plastica, dove troviamo i supporti di regolazione per l'altezza della stessa.

Al minimo dell'altezza la K70 RGB si mantiene salda sulla scrivania tramite gli inserti in gomma, mentre con i supporti aperti la stessa acquista un po' di inclinazione a scapito dell'attrito.



Facilmente riconoscibili quelli relativi alla traccia ed il mute, mentre ai meno esperti di periferiche Corsair Vengeance facciamo notare la pratica rotellina zigrinata (simile a quella di un mouse, ma più grande) per la regolazione del volume.

A sinistra in alto si intravedono, nell'ordine, il tasto WinLock, ora programmabile per disattivare non solo il tasto Win ma anche le combo Alt+Tab e Alt+F4, ed il tasto per la regolazione dell'intensità luminosa.

Le tre spie luminose sono le classiche Num Lock, Caps Lock e Scroll Lock di una tradizionale tastiera Windows.

3. Vengeance K70 RGB - Seconda parte

3. Vengeance K70 RGB - Seconda parte



A causa della richiesta energetica del controller LED, la Vengeance K70 RGB perde l'unica porta USB in output di cui è dotata la K70 "classica".

Si tratta di una seria mancanza, principalmente per la comodità intrinseca di avere un USB a disposizione sulla scrivania senza l'ingombro di un HUB dedicato, tant'è che tale caratteristica è ormai uno standard su tutte le tastiere gaming recenti, meccaniche o meno.

Su un prodotto di questo livello ci saremmo aspettati un qualche tipo di soluzione alternativa per poter continuare ad offrire una porta USB: sono già passati tre anni dal lancio del chipset Intel P67 e dei controller ASMEDIA/NEC, perciò crediamo sia tempo di iniziare a sfruttare anche la tecnologia USB 3.0.

Vicino al cavo troviamo qualcos'altro di interesse: lo switch di modalità .

Utilizzando detto switch, è possibile variare la frequenza di connessione USB passando attraverso i valori di polling di 1ms, 2ms, 4ms ed 8ms.



Questa è sicuramente la prima volta, qui in Nexthardware, che abbiamo a che fare con un "vero" MX RGB, con case in plastica trasparente e LED a montaggio superficiale, direttamente saldato sulla matrice della scheda.

Alcune tastiere con illuminazione RGB, come la Lobera Supreme recensita poco tempo fa, utilizzano switch serie MX standard dotati di LED multicolore *Through Hole* in luogo dei classici monocolori, che vengono comunque indicati in modo improprio come MX RGB.

Solo per dovere di cronaca: nei fatti, anche la denominazione degli switch "per colori" (Red, Blue, Brown, ecc) è impropria e non è mai stata introdotta da Cherry!

4. Vengeance M65 RGB

4. Vengeance M65 RGB



D'altronde, perché cambiare una periferica con una linea caratteristica che ha il suo buon successo presso i giocatori?

Le dimensioni da mouse *Palm* unite a quel taglio particolare degli elementi laterali "a stringere" sul posteriore, invece che allargarsi, offrono meno ostacoli all'uso concreto delle altre due prese, il *Fingertip* e il *Claw*.

Nel frattempo, cambia anche qui il classico simbolo del corsaro americano a favore di questo nuovo logo che sta assumendo, presso i fan di Corsair, i contorni di una sgradita sorpresa.



Sul finire del 2014 il Vengeance M65 RGB diventa completamente verniciato in nero, anche per quanto riguarda lo chassis in alluminio che, sul passato modello, spiccava nella sua colorazione naturale.

Il profilo ondulato nero che possiamo vedere nell'immagine in alto è infatti una delle estremità visibili dello chassis, costruito interamente con un metallo leggero e solido.

L'utilizzo di tale materiale non è strettamente necessario se non per incrementarne la robustezza strutturale, ma il peso del mouse si aggira comunque su valori abbastanza fruibili.

Laddove si preferisca un peso minore, c'è il recente Raptor M45 in polimero.



Il profilo del Vengeance M65 si inclina sul frontale con una discesa rapida e lineare fino a poca distanza da terra, una caratteristica che ci lascia supporre buone capacità ergonomiche con le prese *Claw* e *Fingertip*.

Nell'immagine a destra, vediamo l'unico dettaglio realmente rivisto rispetto alla precedente versione, ovvero il tasto Sniper, ora leggermente arretrato per essere utilizzato meglio in prese differenti.

Gli altri due tasti laterali, molto piccoli, si trovano poco sopra al limite della scocca laterale.



La disposizione dei padersurfer in PTFE è semplicemente perfetta, come si può ben intuire una volta saggiata con mano la stabilità del mouse durante l'utilizzo.

Le tre unità pesano circa 4g l'una, mentre ogni vite aggiunge circa 2 grammi, per un totale di 20g approssimativamente.

Da un peso di circa 118g, il Vengeance M65 a zavorra piena raggiunge, quindi, i 139g.

5. Lo spettacolo multicolore

5. Lo spettacolo multicolore

L'arrivo della prima vera periferica RGB, dotata non solo di switch con LED multicolore, ma anche di elettronica in grado di gestire effetti "per key", necessita di un spazio dedicato alla sola illuminazione come impatto visivo.



Questo è probabilmente l'inizio di un nuovo corso nello sviluppo delle tastiere meccaniche, almeno per quelle di fascia alta che, d'ora in avanti, potremo apprezzare anche nello stile ricercato.



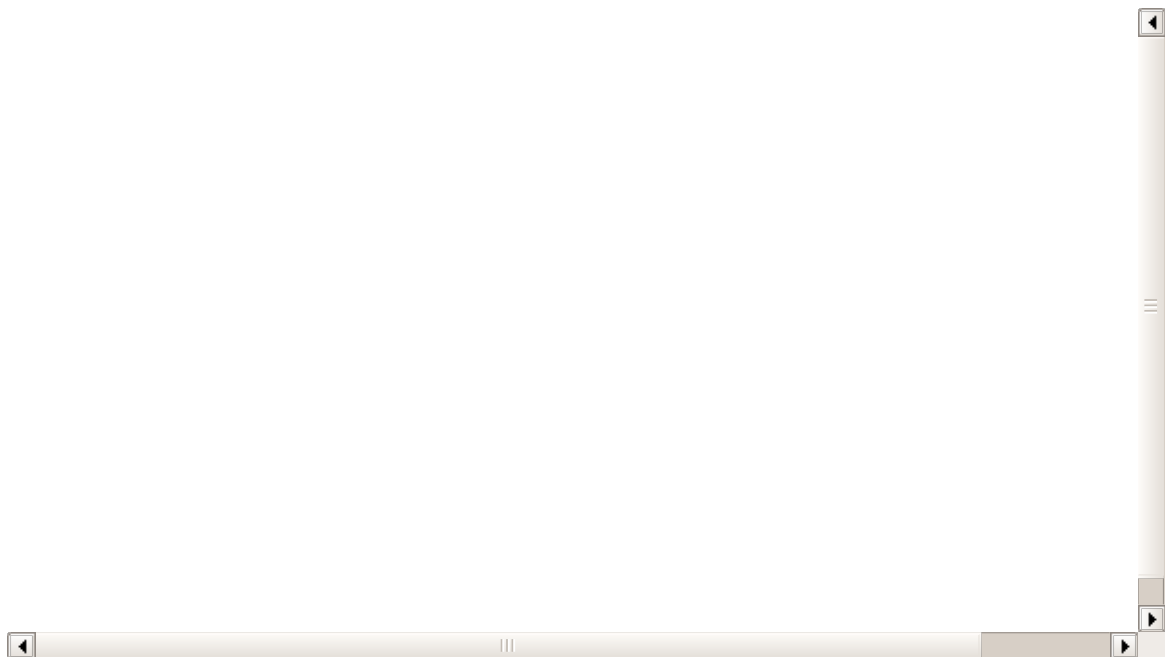


Queste sono alcune delle possibili configurazioni di base, le uniche che possiamo farvi apprezzare con l'aiuto di una semplice foto.

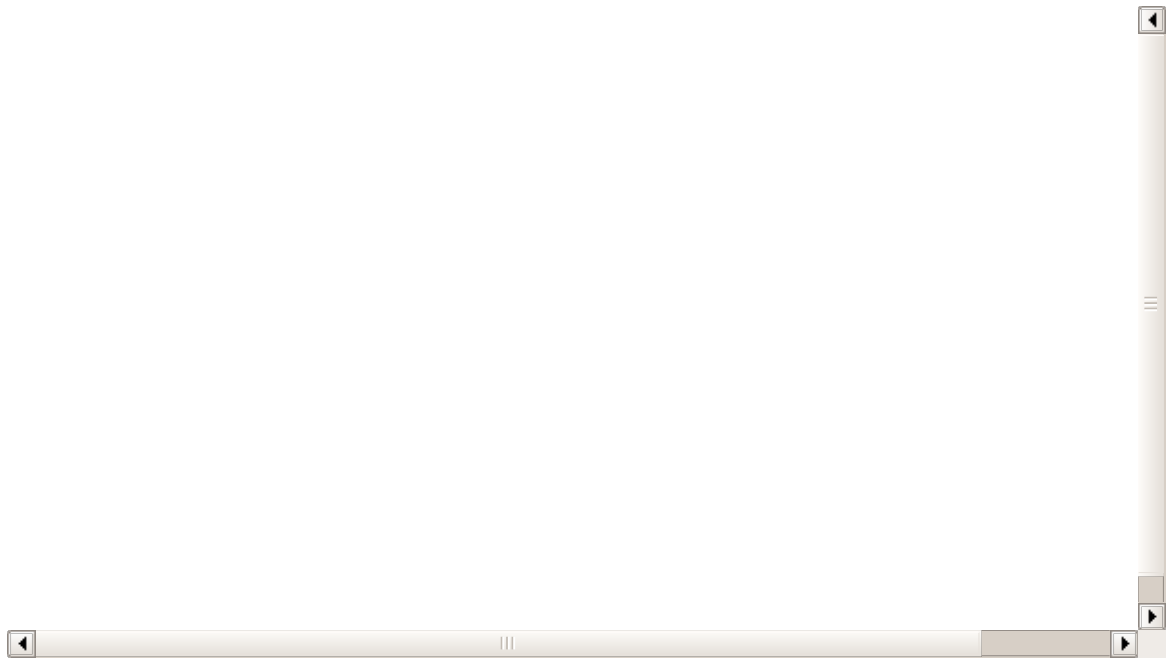
Nel video di unboxing che abbiamo realizzato, però, abbiamo avuto la possibilità di vedere in azione gli effetti standard inseriti nella programmazione del software ma, qui di seguito, possiamo vedere alcune combinazioni realizzate dagli utenti e disponibili sul [forum di Corsair](http://forum.corsair.com/forums/forumdisplay.php?f=248).
(<http://forum.corsair.com/forums/forumdisplay.php?f=248>)

(<http://forum.corsair.com/forums/forumdisplay.php?f=248>)

[Pixel art "Pac Man"](http://forum.corsair.com/forums/showthread.php?t=133600)



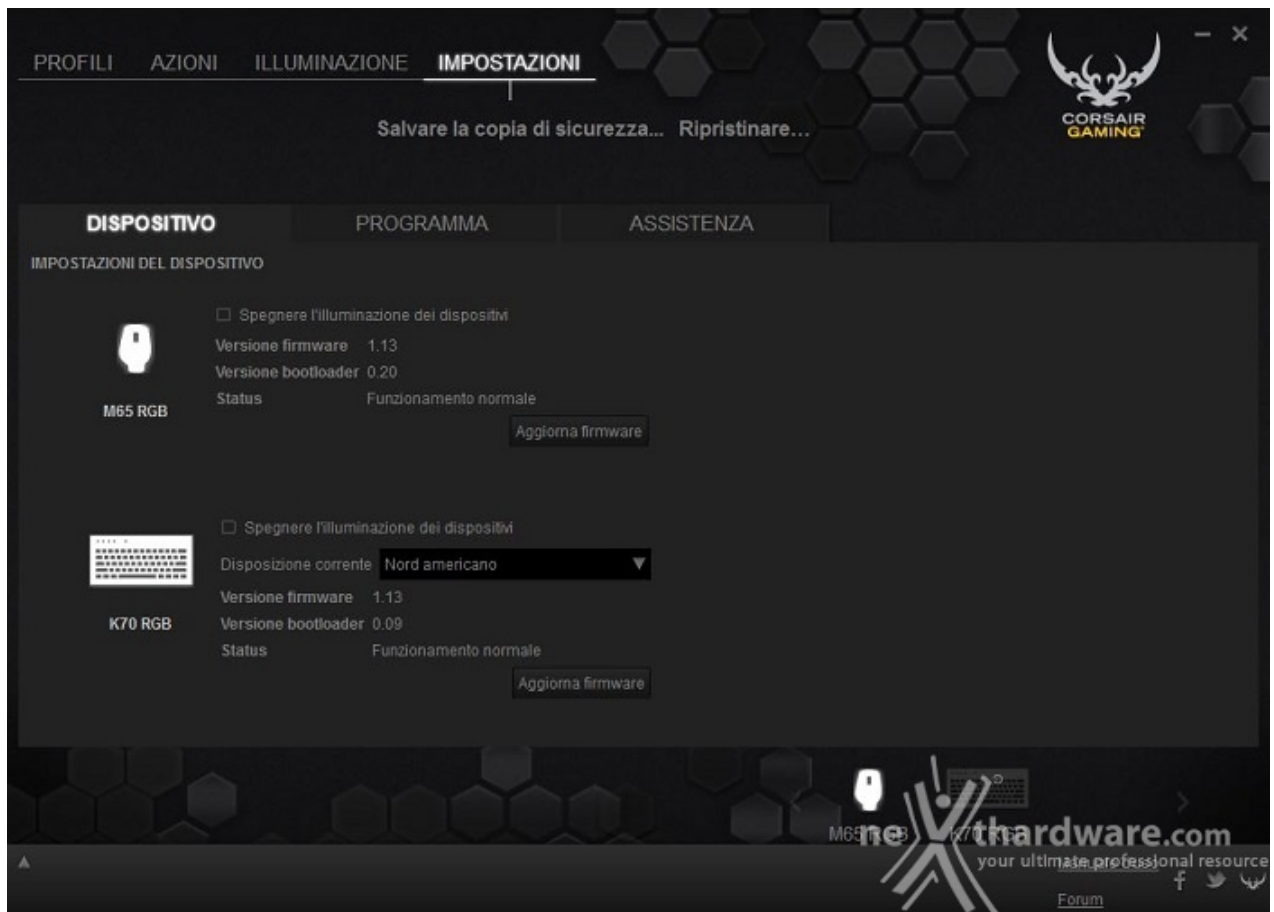
[Equalizer](http://forum.corsair.com/forums/showthread.php?t=133271)



6. Corsair Utility Engine

6. Corsair Utility Engine

Con l'arrivo dei nuovi prodotti RGB e del nuovo marchio Corsair Gaming, l'azienda americana ha sviluppato un nuovo e completissimo software a corredo di questo strabiliante kit di periferiche.



Il Corsair Utility Engine, abbreviato in CUE, è un driver unificato valido per tutte e quattro le periferiche USB serie Vengeance RGB ad oggi messe in commercio: il mouse M65 e le tastiere K65, K70 ed K95.

Corsair ha avuto la brillantissima idea di pubblicare, sulle pagine prodotto di ognuna delle periferiche in questione, un completo manuale che spiega in ogni minimo aspetto il complesso software CUE in svariate pagine.

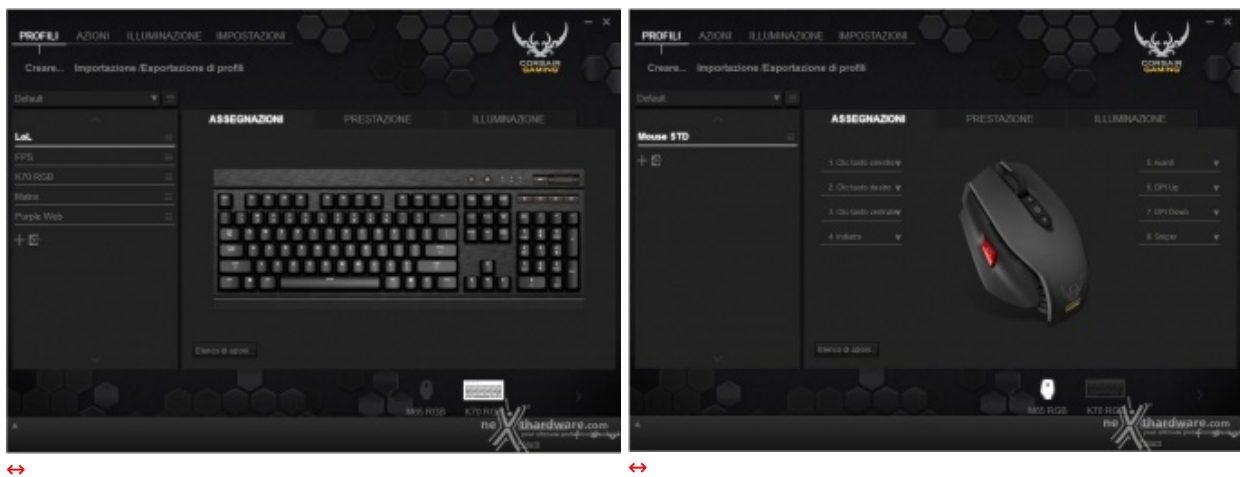
Non riprenderemo CUE con il solito livello di dettaglio per non appesantire inutilmente la nostra recensione, andando in profondità solo se risulti interessante ai fini della valutazione del software e per offrire qualche spunto per la programmazione avanzata degli effetti visivi.

Profili

La prima tab del programma includerà le opzioni per la riprogrammazione dei tasti e tutte le impostazioni inerenti le prestazioni della periferica e le funzionalità aggiuntive.

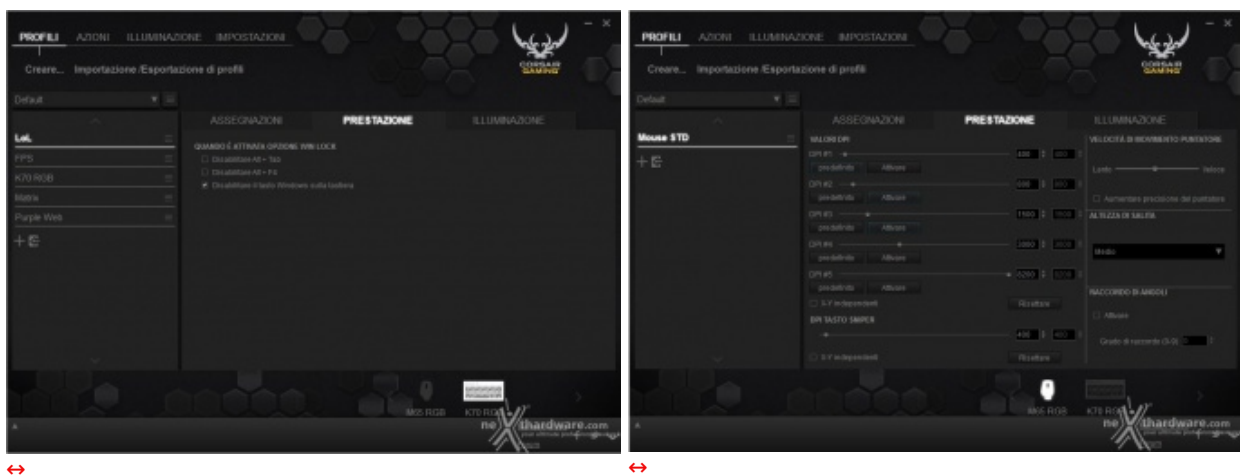
Ognuna di queste Mod, specificatamente create per una periferica, include un singolo set di impostazioni inerenti alle finestre di Prestazione, Assegnazioni ed Illuminazione.

Un'importante differenza è che il Profilo può essere richiamato con l'attivazione di un particolare programma, mentre una Mod può essere selezionata solo assegnando un particolare tasto a tale funzione su tutte quelle appartenenti ad un profilo con l'opzione "Clonare" (disponibile nel menu a tendina che compare usando il clic sinistro su uno dei tastipulsanti).



Nella finestra Assegnazioni è possibile riprogrammare i tasti Macro ed altre funzioni programmate tramite la tab "Azioni", che vedremo alla prossima pagina.

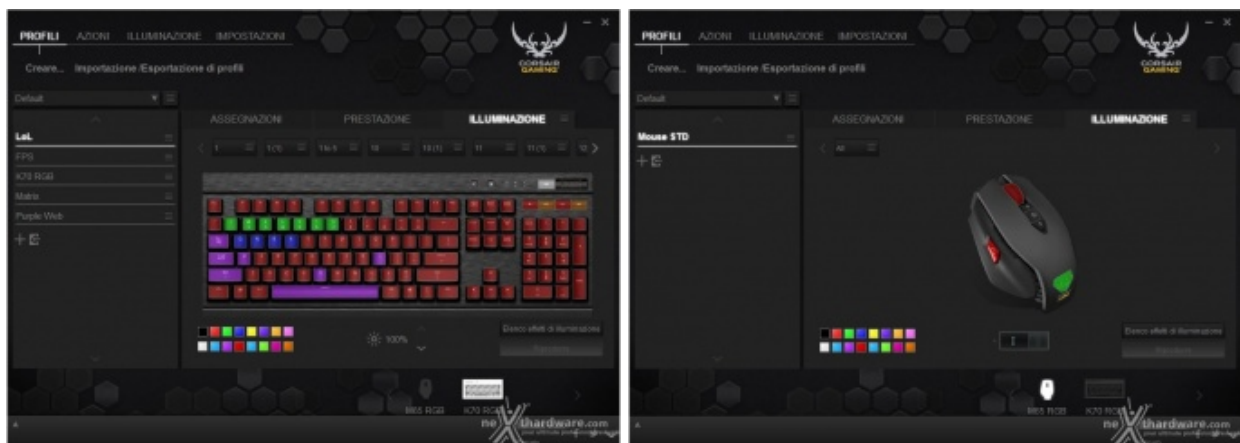
Per fare questo è sufficiente aprire l'Elenco di azioni facendo clic sul pulsante apposito e completare la procedura trascinando l'azione prescelta sul tasto da riprogrammare.



La finestra Prestazione include le preziose opzioni relative alla risoluzione del sensore e a suoi parametri importanti quali l'Angle Snapping, la distanza di spegnimento del sensore ed il campionamento di Windows.

Una singola Mod può contenere quindi cinque valori di DPI, ognuno dei quali legato in maniera univoca e non personalizzabile ad una specifica illuminazione della spia sul dorso del mouse, in questo ordine: rosso, bianco, verde, arancione e blu.

Ricordatelo per accordare l'illuminazione degli altri elementi con quella della spia in maniera esatta!





La finestra Illuminazione, per quanto limitata nel campo del Vengeance M65 RGB, diventa molto interessante se parliamo della K70 RGB.

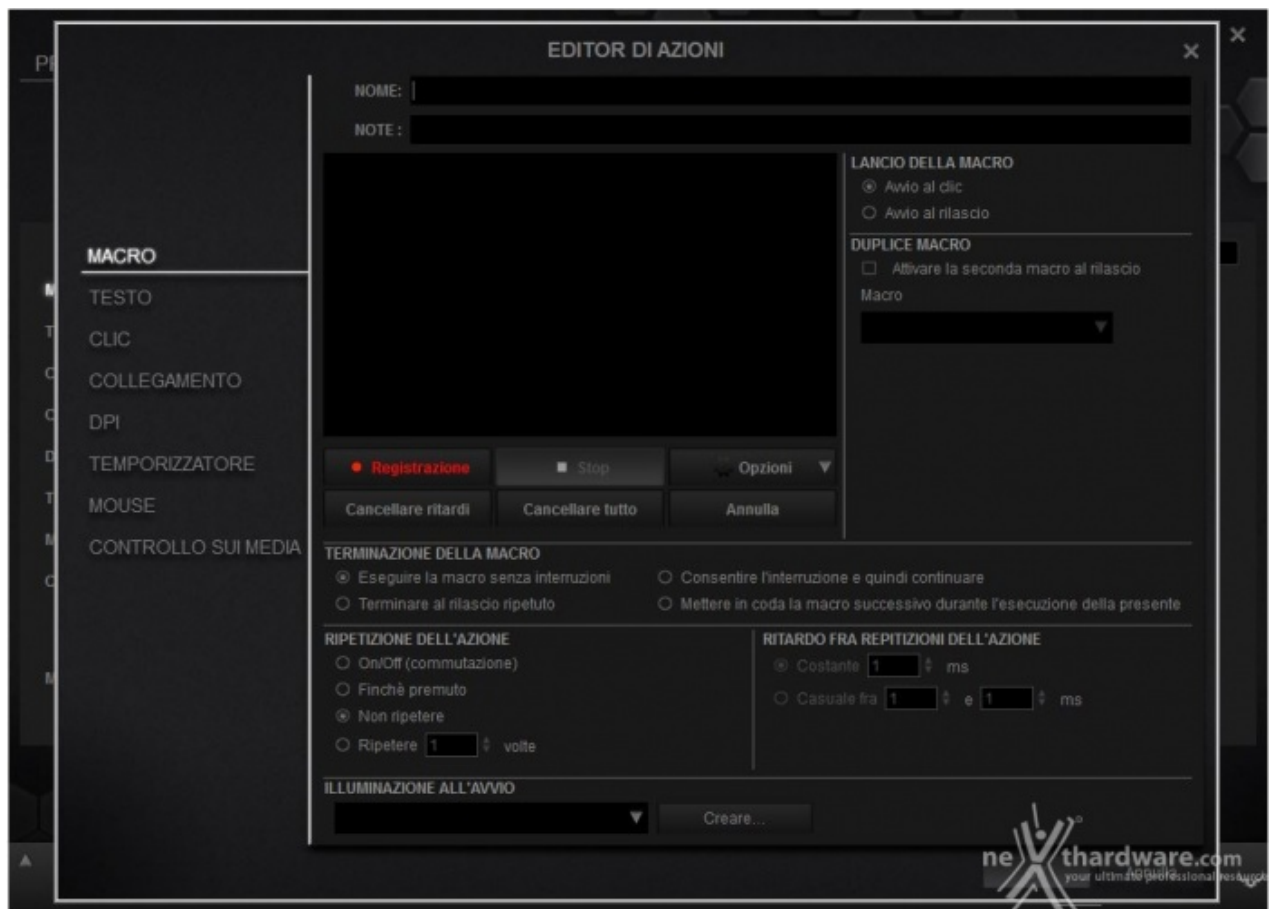
La selezione dei tasti da illuminare può essere effettuata tasto per tasto, con l'uso di ClickSx+Ctrl, oppure selezionando ad area trascinando il click sinistro.

7. Corsair Utility Engine - Programmazione

7. Corsair Utility Engine - Programmazione

L'elenco che ci si prospetta di fronte ci permette di organizzare e modificare con facilità le funzioni che abbiamo programmato, specialmente quando ne abbiamo prodotte molte.

Macro



La classica funzione di programmazione di una successione di tasti in un certo ordine temporale, farcita di tutta un serie di opzioni e comandi secondari utili.

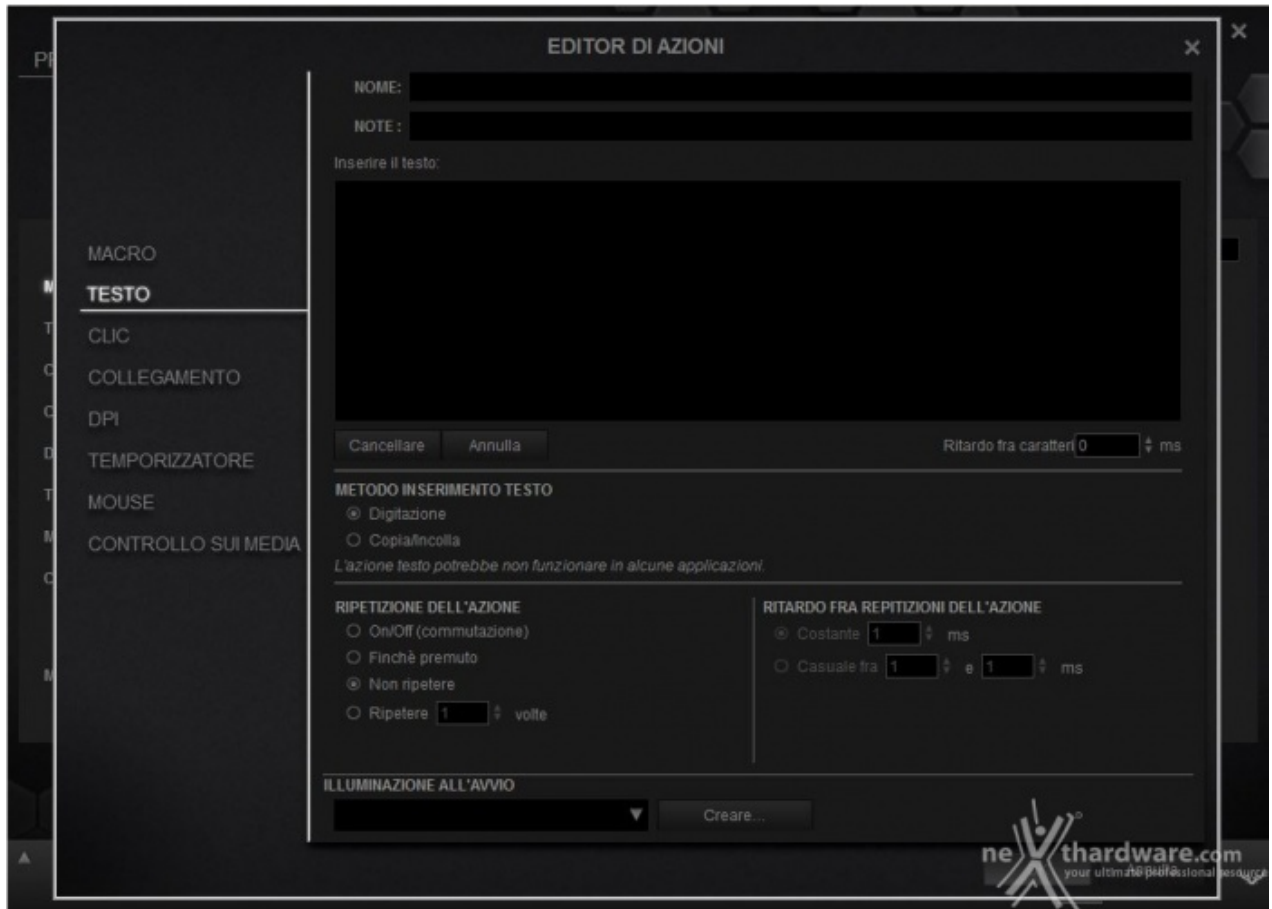
Abbiamo qui tutti gli strumenti ad oggi esistenti e desiderati in un tool di creazione.

Il metodo è la classica registrazione live, dove basta digitare l'input una volta avviata la registrazione e fermarla a serie completata, per poi affinare i tempi ed i parametri secondari.

Un'opzione particolare, forse unica nel settore, è la funzione di Duplice Macro che consente di concatenare una seconda Macro al termine di quella in corso, magari con una funzione secondaria sul modello di quelle che andremo a vedere nel corso della pagina.

Tale caratteristica crea un mondo di possibilità inedite per una periferica da gioco.

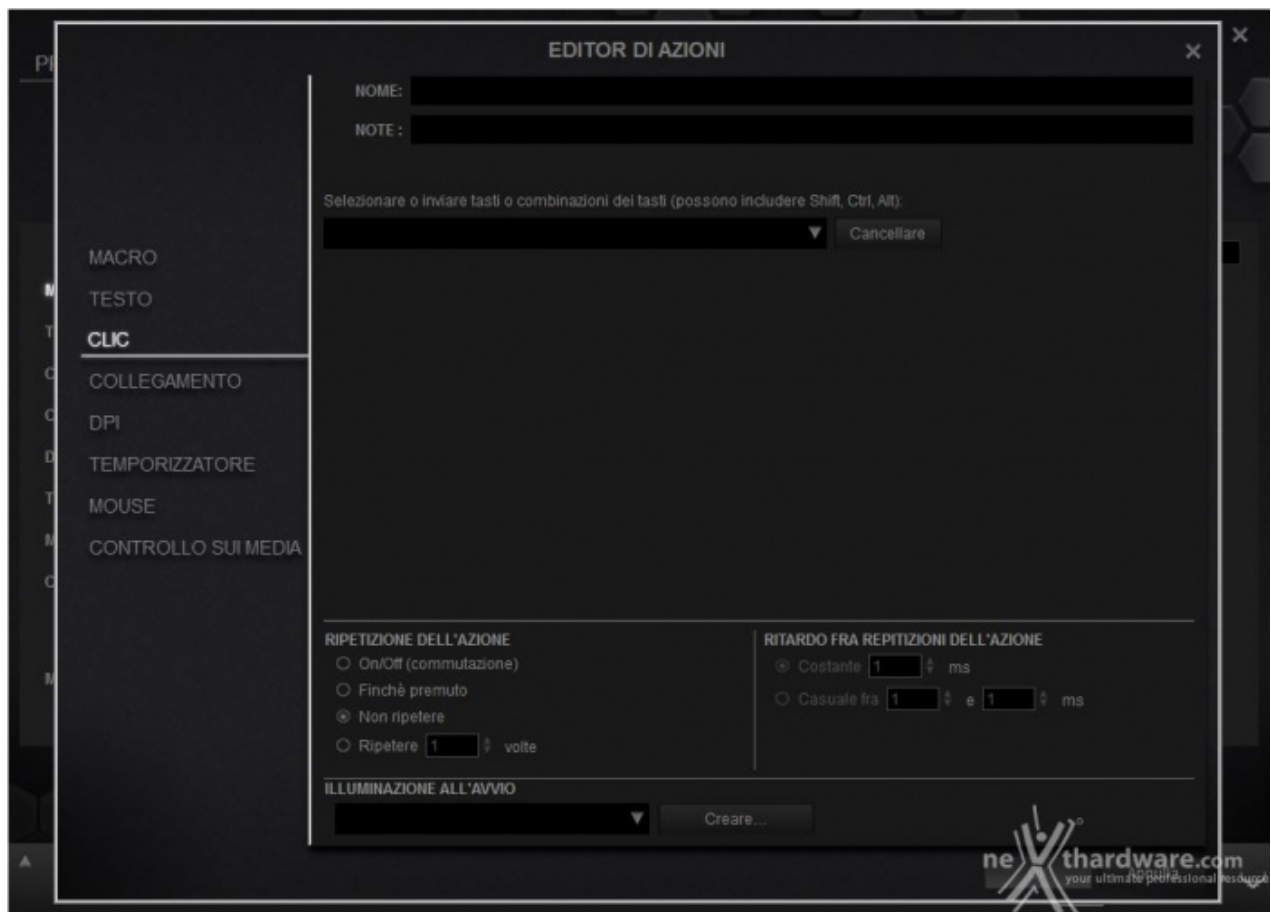
Testo



Una semplice funzione che programma una Macro in grado di digitare o copiare/incollare un testo.

In cascata ad una Macro con la funzione di aprire la chat in gioco, è utile per scrivere velocemente a fine partita "GG"!

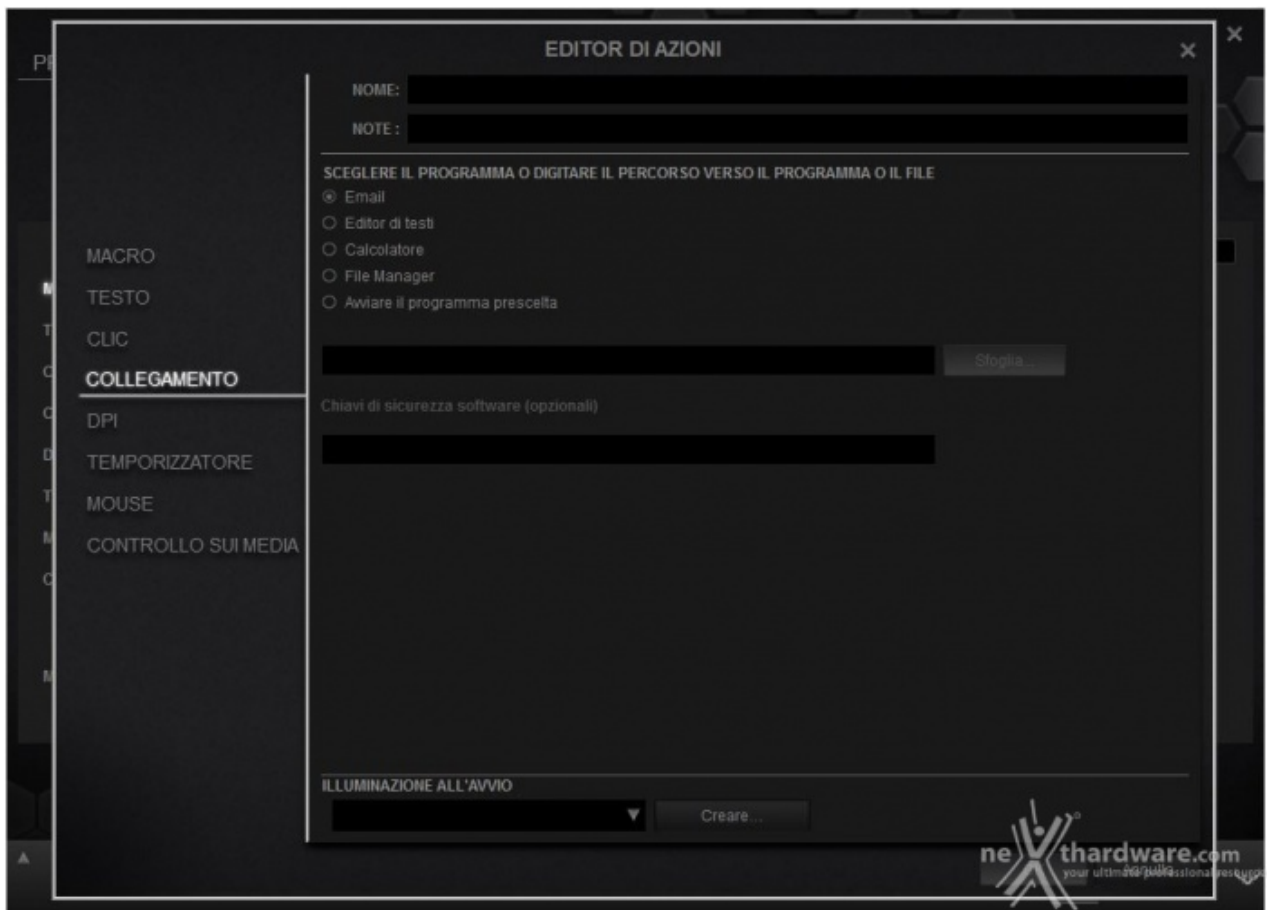
Clic



Macro predefinite con combinazioni di tasti standard che attivano le funzioni di Windows e di alcuni programmi di produzione.

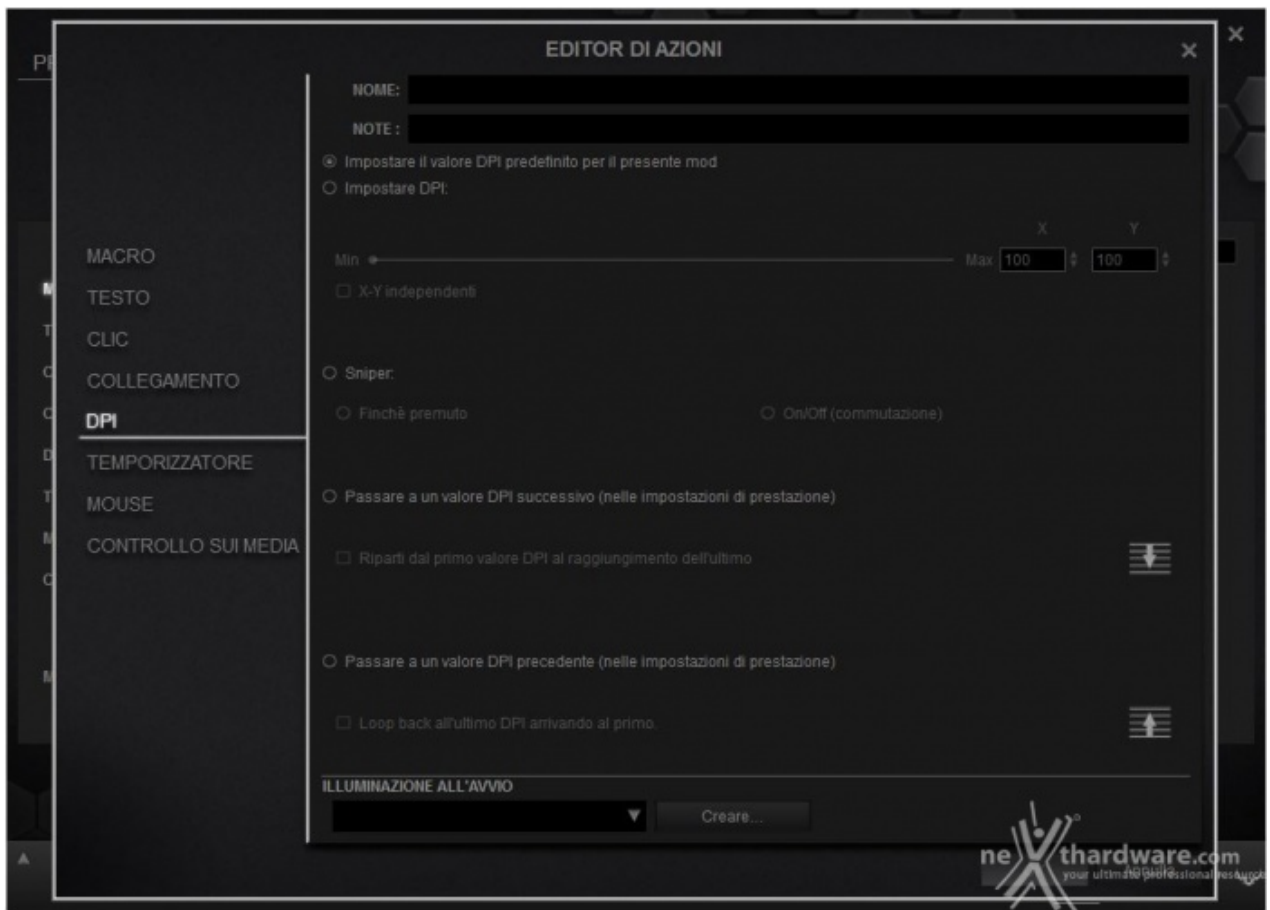
Utili, ma manca la possibilità di inserire nuove combinazioni predefinite, che comunque si possono creare con lo strumento dedicato.

Collegamento



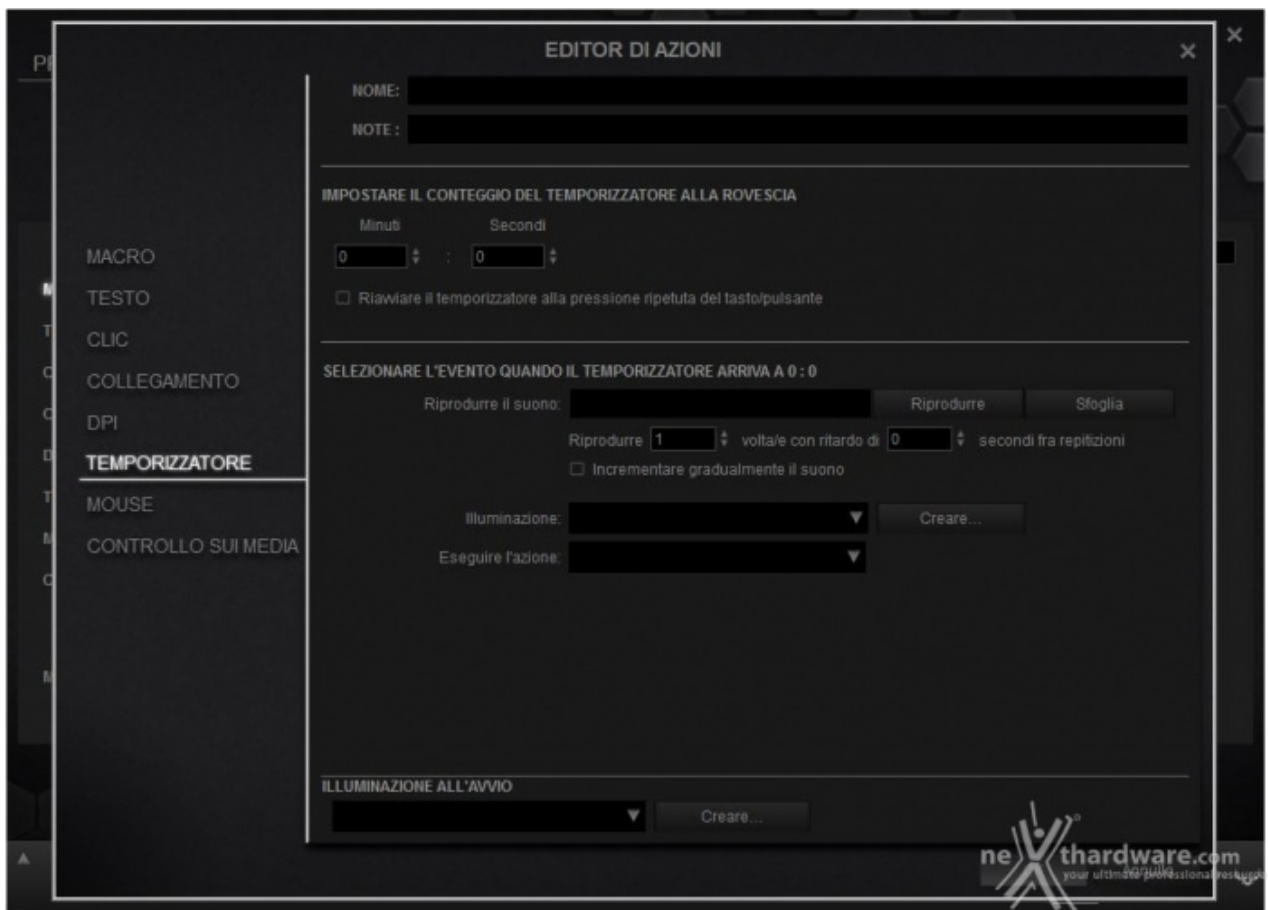
Funzione utile per richiamare un programma in particolare, soprattutto per chi lavora al PC, oltre che giocare.

DPI



Funzioni standard per la regolazione dei DPI del mouse M65 RGB; l'aspetto interessante, però, è che tale funzione può essere programmata sulla tastiera.

Temporizzatore



Una funzione il cui scopo è mostrare un timer in OSD, accompagnato da suoni o da una illuminazione particolare.

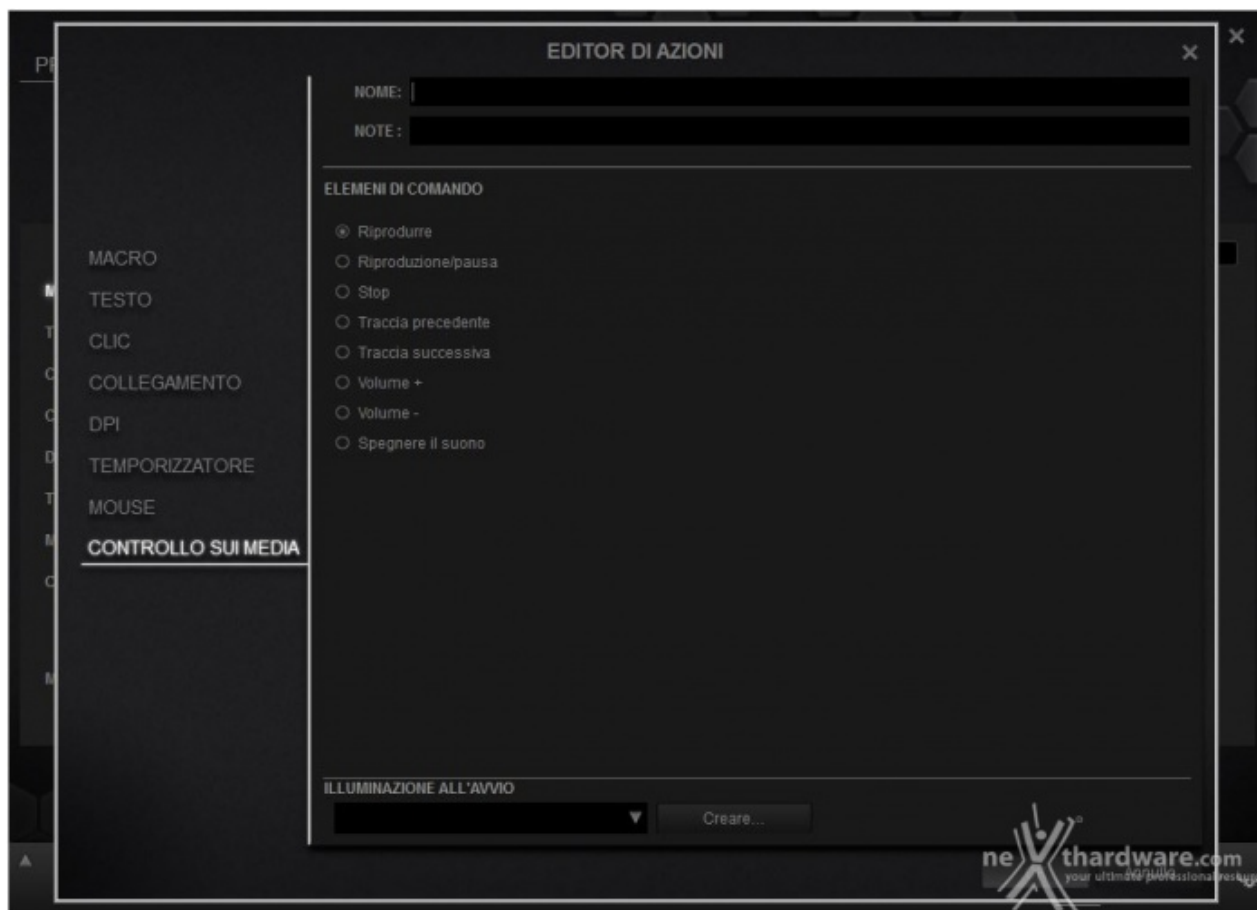
Il beneficio reale di una tale funzione francamente un po' ci sfugge: le applicazioni variano dall'uso come timer in alcuni MMO/MOBA, all'uso come reminder per la moka sul fuoco.

Mouse



Un'azione preprogrammata con le funzioni di un mouse, decisamente inutile dato che è perfettamente possibile registrare tali funzioni con lo strumento Macro.

Controllo sui media



Qui disponibili le funzioni standard multimediali, di controllo della traccia e di regolazione del volume.

Molte delle funzioni qui presenti, qualcuno di voi potrebbe obiettare, potevano essere inserite come azioni precompilate e non modificabili, già disponibili nell'elenco di azioni come in molti altri software che abbiamo visto negli ultimi anni a corredo di una periferica gaming.

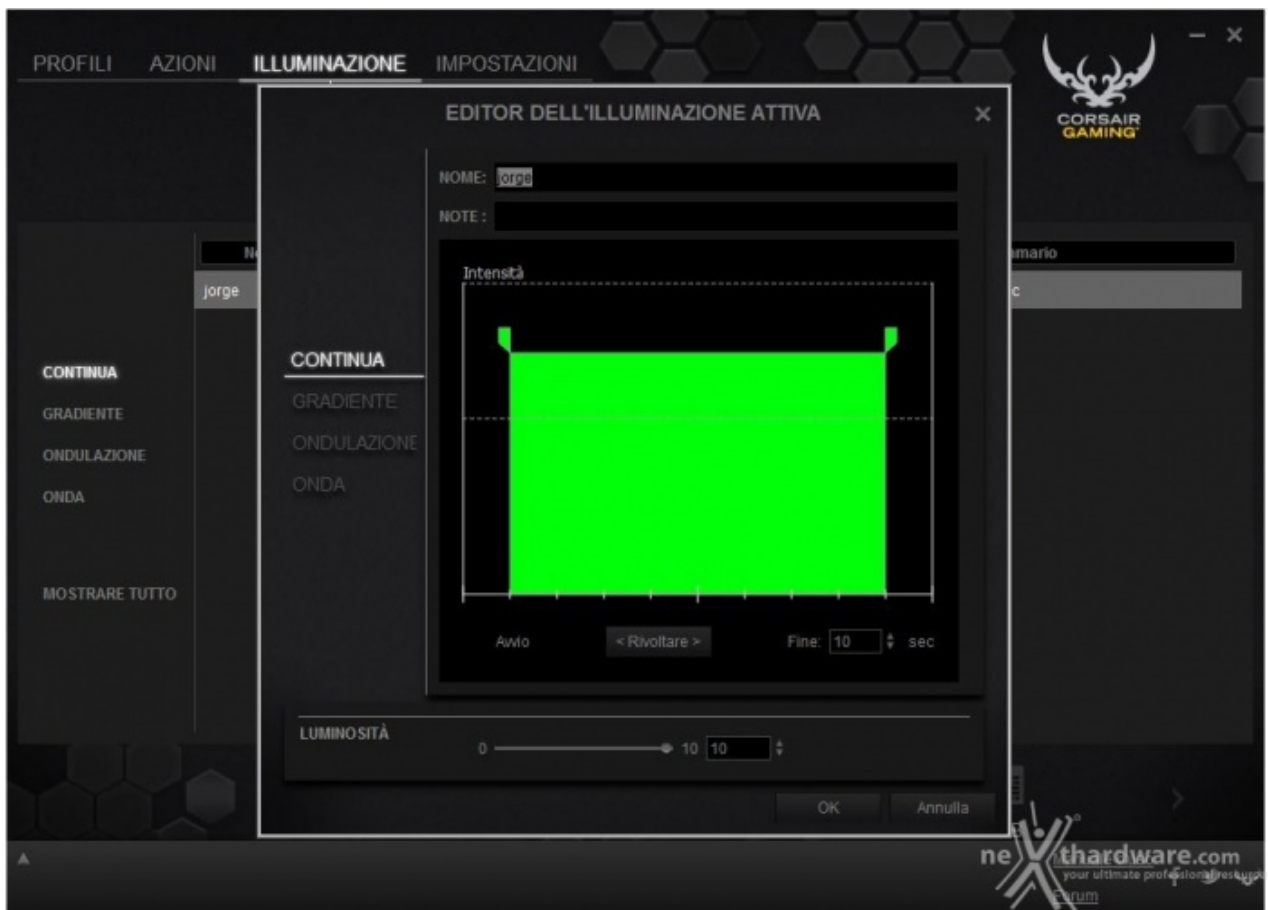
Il motivo per cui questo avviene è che Corsair intende lasciare spazio all'immaginazione con la funzione "Illuminazione all'avvio", disponibile a margine dello strumento, che permette di collegare una risposta visiva al lancio di una Macro.

8. Corsair Utility Engine - Illuminazione

8. Corsair Utility Engine - Illuminazione

Di seguito andiamo a riportare gli effetti luminosi di base.

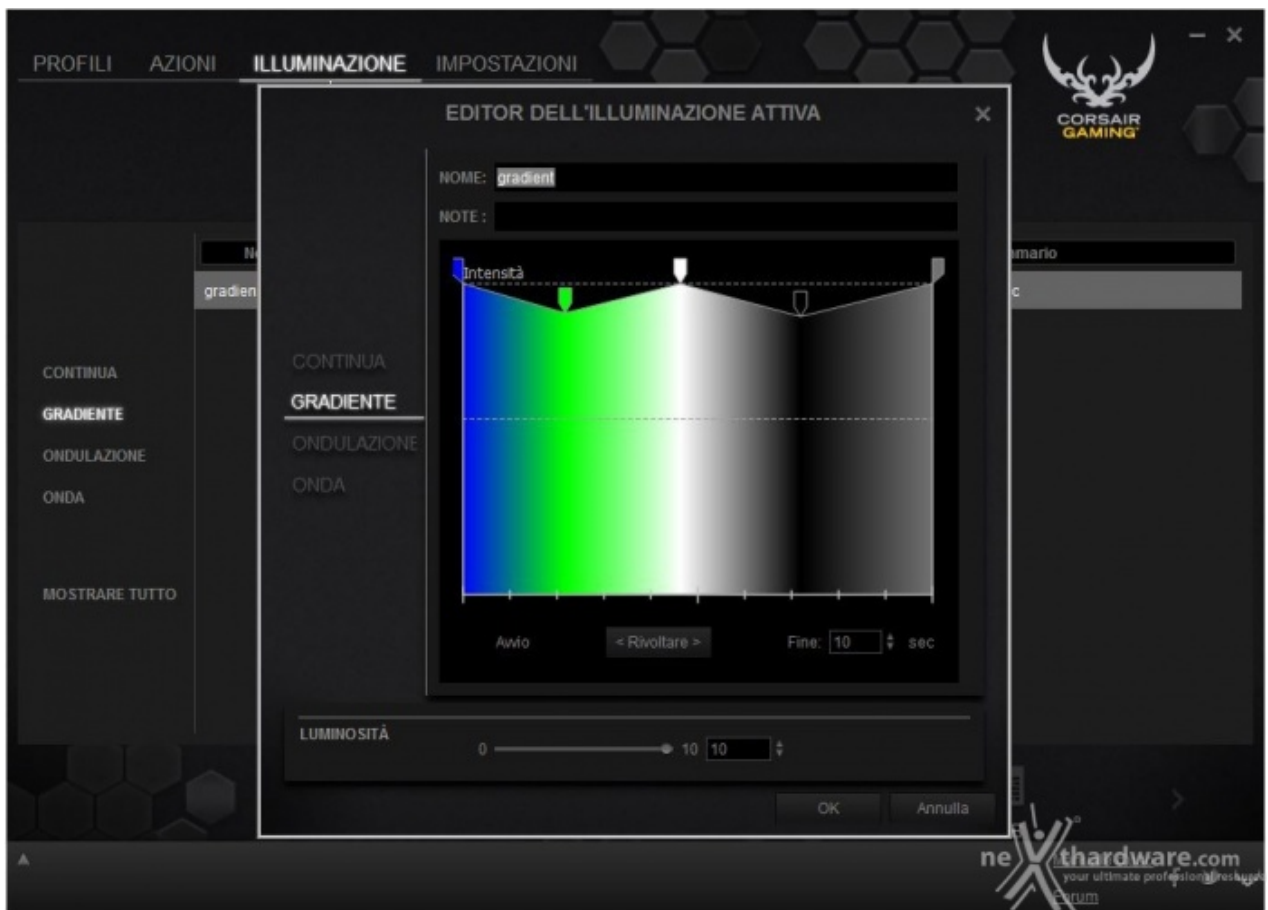
Continua



Un effetto di illuminazione solido che prevede un unico colore o una serie di colori unici, senza possibilità di miscelazione, come invece può il gradiente.

Non ci sono opzioni rilevanti, e l'effetto è piuttosto semplice.

Gradiente



Un effetto di illuminazione a gradiente, utilizzabile sia sulla tastiera che sul mouse, in gruppi o per singolo tasto.

Anche qui le opzioni sono ridotte.

Ondulazione o Ripple



Si possono, inoltre, regolare anche i parametri di velocità di diffusione e durata dell'effetto.

Onda o Wave



Si tratta di un effetto onda di colori sulla tastiera, in maniera simile al Ripple.

Anche questo effetto si applica solo alle tastiere e ai gruppi di tasti.

Ogni illuminazione complessa partirà sempre dall'inserimento di uno di questi effetti, finemente regolati in base a quello voluto e correttamente assegnati ad un certo gruppo di tasti.

Vediamo ad esempio l'effetto Matrix creato dall'utente becooltim sul [forum Corsair](http://forum.corsair.com/forums/showthread.php?t=132110) (<http://forum.corsair.com/forums/showthread.php?t=132110>).

La Mod si compone di quattro effetti luminosi "Wave" in altrettanti gruppi di tasti su colonne: il segreto della sua riuscita sta nell'originalità con cui i gruppi di tasti sono selezionati.

Con una simile struttura, ma una maggiore velocità degli effetti e molti più gruppi, Olivierhacking ha creato il [Purple Web Profile](http://forum.corsair.com/forums/showthread.php?t=133509) (<http://forum.corsair.com/forums/showthread.php?t=133509>).

Il CUE non aiuta con un processo di creazione intuitivo, ma gli strumenti a disposizione sono basilari e la riuscita di un effetto originale non può che essere legata esclusivamente al proprio estro creativo!

In questo senso aiuta il fatto di poter trovare effetti creati da terzi in un solo posto, scaricarli ed imparare i trucchi del mestiere.

Corsair, oltretutto, sembra seguire con interesse lo sviluppo e la creazione di nuovi contenuti, ma anche i consigli e le richieste degli utenti circa le potenzialità del software.

Nonostante ciò, il produttore non prevede di pubblicare alcun SDK (Software Dev Kit) per lo sviluppo di effetti interattivi e particolari, come ha già fatto Razer per la sua linea di periferiche Chroma, in commercio da poco tempo.

Sul lungo termine la pubblicazione di un SDK avvantaggerà i prodotti Razer con una serie di add-on che saranno assenti sulle Vengeance, aspetto sul quale Corsair dovrebbe meditare ...

9. Vengeance K70 RGB - Prova sul campo

9. Vengeance K70 RGB - Prova sul campo



Dal punto di vista delle prestazioni c'è poco da dire, il feeling e le potenzialità di una tastiera meccanica sono decise al 90% dallo switch meccanico.

Nel nostro caso abbiamo in prova gli MX Red, dotati di una forza di attuazione standard.

Tale switch è definito "lineare" perchè la forza di attuazione durante la corsa del tasto è sempre costante dal punto di riposo al punto di finecorsa ed il feeling risulta molto particolare, se non unico, al punto che spesso viene mal digerito dal giocatore abituato alle tastiere a membrana.

Si tratta di un comportamento riscontrabile solo nella classe degli switch meccanici ed è offerto, nello specifico, dai modelli MX Red e MX Black che sono considerati i più reattivi e veloci nei videogiochi FPS: intuizione facilmente confermata dal successo di vendite per le tastiere Corsair K60, K65 e K70.

Gli appassionati giocatori di Battlefield, Call of Duty, Titan Fall e altri titoli simili, troveranno la migliore scelta, con tutta probabilità, proprio in una tastiera MX Red come questa K70 RGB.

Il rovescio della medaglia, a fronte di migliori prestazioni negli sparatutto, è un feeling decisamente scomodo ed a tratti controproducente nella scrittura, con un'alta percentuale di errori di battitura ed un layout inglese che fa completamente perdere la cognizione degli accenti di uso non comune.



Se volete prestazioni in scrittura più convincenti, sono in arrivo le K70 RGB con i più versatili Cherry MX RGB di tipo Brown e Blue, purtroppo sempre con layout UK.

Da un punto di vista meno pratico, la Vengeance K70 RGB mostra di avere qualcosa in più rispetto al

primo modello principalmente grazie alle nuove funzionalità introdotte, ma sono sicuramente i tasti multimediali dedicati il più grosso valore aggiunto alle tastiere Vengeance in questo campo.

La quasi totalità delle tastiere in commercio, infatti, preferisce i tasti multimediali come funzioni secondarie sui tasti Fx da attivare tramite combinazioni con il tasto Fn, le quali sono decisamente scomode ed innaturali.

Andiamo ora a parlare di quello che definisce il 10% restante delle prestazioni di una meccanica, ma in realtà collegato anche ad altri aspetti come il comfort e la qualità.



Costruito in maniera identica al supporto in bundle con la K70 prima serie, il supporto, rigorosamente removibile, è caratterizzato da un rivestimento gommato di qualità e risulta molto confortevole per il polso.

Un altro punto a favore della K70 RGB, e delle tastiere Vengeance in generale, è in ogni caso il design, semplice ed elegante, che la rende molto facile da pulire e mantenere regolarmente, con l'alluminio che le conferisce, oltre ad una maggiore robustezza strutturale, un innegabile tocco di classe.

Non ci stupiremmo, negli anni a venire, di vedere il concetto di tastiera per PC andare in fumo molto prima che una sola K70 abbia subito gli effetti del tempo!

10. Vengeance M65 RGB - Prova sul campo

10. Vengeance M65 RGB - Prova sul campo

È arrivato il turno della discesa in campo del nostro buon M65 RGB, accompagnato nel test da un nuovo QcK+ fresco di confezione (la scelta di riferimento di chi scrive) ed un più adatto MM400, un mousepad rigido a medio attrito che abbiamo usato durante la maggior parte dei test.

La qualità del tracciamento è ottimale, anche a velocità normalmente non raggiunte da un giocatore più abituato a impostazioni high-senser (alta sensibilità in gioco a pari DPI).

Abbiamo pochi argomenti da appuntare, generalmente parlando, all'ottimo sensore laser Avago ADNS-9800, al netto delle preferenze personali che ogni giocatore ha il diritto di avere.



Il primo impatto con Counter Strike: Global Offensive è promettente, e la consistenza del tracciamento di questo M65 RGB, specialmente su tessuto, ci ha per un attimo fatto dubitare della presenza di un sensore di tipo laser.

Ma con l'accelerazione hardware che abbiamo riscontrato, seppur minima sul Corsair MM400, abbiamo riacquisito le nostre certezze.

Non abbiate paura, però, dal momento che l'accelerazione hardware interessa e colpisce solo i giocatori low-senser.

Sebbene l'implementazione specifica del sensore qui sembra alquanto particolare, in realtà siamo stati colpiti anzitutto dall'ergonomia e dalla rotellina di scorrimento.

Massiva oltre la media (meno comunque della Roccat Titan Wheel), la rotellina Corsair non mostra giochi meccanici e permette un'elevata precisione nella selezione dell'inventario, con i suoi scatti davvero precisi.

È sempre un piacere poter provare un mouse con una buona rotellina negli sparatutto!



Un particolare curioso del nostro viaggio con il Vengeance M65 RGB è che non abbiamo mai utilizzato in gioco i tasti laterali: ragionando con la mente libera dalle incombenze della battaglia, troviamo la posizione e la taglia dei tasti laterali poco intuitiva, almeno limitatamente alla nostra esperienza.

Abbiamo probabilmente sviluppato una particolare abitudine ai tasti laterali grandi (ed ingombranti).

Un po' più sotto, il tasto Sniper è lì, in attesa di essere preso in considerazione ...

La nuova posizione più centrale lo pone esattamente sotto il pollice in molte prese, non solo per la Palm, ma anche per la presa Fingertip, che solitamente non permette di usare i tasti.

In tutti i casi, non abbiamo dubbi che la presenza di tale tasto potrebbe recare fastidio ad alcuni giocatori: non abbiamo gli strumenti per dare una risposta a questo interrogativo secondo ogni punto di vista, per questo motivo il giocatore, in caso di preoccupazioni in merito, dovrebbe seriamente considerare questa caratteristica prima di procedere all'acquisto.

Per quanto la posizione di tale tasto potrebbe, in alcuni casi, arrecare problemi ad alcuni giocatori, l'unica certezza è che con prese di tipo Palm lo Sniper è più una risorsa che un fastidio e, per coloro che non ne vogliono proprio sapere, Corsair ha sviluppato il Raptor M45 (che abbiamo recensito in tempi non molto lontani), il quale offre anche altri vantaggi.

In uno sparatutto le Macro non sono una necessità stringente, ma con il CUE possiamo mettere su un interessante combinazione "rapid fire" che ci consente di sparare più velocemente con le pistole su Left 4 Dead oppure creare una particolare azione combinata su qualche gioco d'avventura.

Nonostante il Vengeance M65 sia un mouse da FPS, ci sono tasti a sufficienza ed un software all'altezza per qualsiasi tipo di utilizzo, nei limiti fisici di un classico mouse 8/9 tasti.

Date le particolari forme e la disposizione dei pulsanti potremmo concludere di aver visto dei mouse più comodi nell'uso giornaliero per la nostra produttività, ma state pur certi che se volete andare in battaglia con un buon mezzo, non potete andarci a bordo di un sofà !

È opinione diffusa, specialmente tra i giocatori di FPS, infatti, che un buon mouse non debba essere troppo comodo per non spingere la mano a rilassarsi.

11. Conclusioni

11. Conclusioni

Oggi abbiamo avuto l'occasione di provare due prodotti molto dotati e dalle mille sfaccettature, che ci hanno permesso di "annoiarvi" con un bel po' di discorsi e considerazioni varie, ma veniamo ora a stringere sulle conclusioni partendo dal prodotto più innovativo della coppia, la Vengeance K70 RGB.

Essendo la nuova RGB basata sul design della K70 prima serie, non abbiamo provato alcun miglioramento prestazionale degno di nota, anche perchè questo aspetto è primariamente definito dagli switch installati e dal layout.

L'assenza di una fila di tasti dedicati a tale scopo ed una vera e propria memoria interna, però, penalizzano le potenzialità del software, che raggiungerà il suo massimo splendore sulla K95 RGB.

Parlando di una tastiera pesante oltre un chilogrammo e destinata a rimanere su un'unica postazione, non vediamo problemi, in ogni caso, ad affidare lo storage delle Macro al disco rigido (ricordate di fare un backup!)

Alla luce di quanto esposto possiamo consigliarvi in tutta tranquillità l'acquisto della Vengeance K70 RGB nonostante un prezzo su strada piuttosto impegnativo, ovvero 179,99 euro.



PRO

- N-Key Rollover↔
- Switch meccanici Cherry MX
- Illuminazione "per key" RGB
- Tasti multimediali dedicati
- Ergonomia

CONTRO

- Nessuna porta USB aggiuntiva



Dall'altra parte della nostra scrivania abbiamo anche il Vengeance M65 RGB, un mouse dall'ergonomia Palm riuscita che, però, non oppone alcun ostacolo se lo si vuole impugnare in modo leggermente diverso, specialmente Claw.

In quest'ottica il nuovo M65 RGB (come in passato la versione standard ed i Raptor M45/40) offre un qualcosa di veramente prezioso in un mercato sostanzialmente uniformato, con pochi esemplari in grado di offrire una versatilità ergonomica come questa.

Al di là della differente estetica, il nuovo M65 RGB ha il suo tasto "Sniper" in posizione più arretrata rispetto al vecchio M65, ora estremamente più comodo da utilizzare.

Ottima la costruzione della rotellina, massiva il giusto per non ferire l'uso quotidiano, ma decisamente sopra la media per quanto riguarda la definizione degli scatti.

La sua solida costruzione restituisce, attraverso il feeling soffice del rivestimento, una sensazione di robustezza molto apprezzabile, specialmente quando si spendono certe cifre.

Corsair, anche questa volta, si è lasciata sfuggire l'opportunità di aggiornare l'elettronica interna con una memoria migliore, dal momento che questo mouse sarà in grado di memorizzare l'illuminazione ed i DPI, ma non le Macro assegnate.

In virtù dei tratti unici e della qualità generale, con un occhio puntato sulla diretta concorrenza, il Vengeance M65 RGB rappresenta comunque una buona scelta ad un prezzo ufficiale di 79,99 euro.



PRO

- Ergonomia
- Rotellina di scorrimento
- Tasto "Sniper" più arretrato

CONTRO

- Memoria interna limitata

Si ringraziano [Drako.it](http://www.drako.it/drako_catalog/advanced_search_result.php?keywords=Corsair+RGB&osCsid=0gtpcj25db978glo754boai344) (http://www.drako.it/drako_catalog/advanced_search_result.php?keywords=Corsair+RGB&osCsid=0gtpcj25db978glo754boai344) e Corsair per l'invio dei prodotti in recensione.



nexthardware.com