

Kingston HyperX Cloud Revolver im Test

BASS-SCHLEUDER

Das Kingston HyperX Cloud Revolver Headset tritt ein schweres Erbe an: Die eigenen Vorgänger sind dank ihres guten Klangs, hohen Tragekomforts sowie akzeptablen Preises sehr beliebt. Schafft das HyperX Cloud Revolver das auch?

Von Florian Klein

Anders als die Vorgänger ist das HyperX Cloud Revolver Headset laut Kingston eine komplette Eigenentwicklung. Herausgekommen ist ein klassisches Stereo-Headset mit einem 50-Millimeter-Lautsprecher pro Ohr sowie analogem 3,5-mm-Klinkenanschluss. Als HyperX Cloud Revolver »S« soll später auch eine Variante mit (vermutlich absteckbarem) USB-Soundchip samt Surround-Simulation auf den Markt kommen.

Während die Vorgänger HyperX Cloud (75 Euro) und Cloud II (mit USB-Soundkarte, 85 Euro) unter 100 Euro zu haben sind, schlägt das Cloud Revolver zum Testzeitpunkt mit 120 Euro zu Buche. Dafür bekommen Sie das Headset mit einem fest am Ohrhörer angebrachten, textelummantelten 90-cm-Kabel mit einem vierpoligen 3,5-mm-Klinkenstecker zum Anschluss an Konsole oder Smartphone. Dazu kommen eine 2,0 Meter lange Verlängerung mit integrierter Kabelfernbedienung (Lautstärke, Mikrofonstummschaltung) und zwei 3,5-mm-Klinken für den PC.

Kurios

Die Ohrmuscheln sind weder ganz durchlässig für Geräusche noch total dämpfend, so-

dass Sie akustisch durchaus noch etwas von ihrer Umgebung mitbekommen, aber weniger als bei Headsets mit offener Bauweise. Die kunstlederbezogenen Ohrmuscheln sitzen weich, sacken aber durch die Konstruktion des Kopfbügels mit sich automatisch anpassendem Justierband etwas ab und liegen unter den Ohren spürbar fester auf als darüber. Der Kopfbügel selbst ist gepolstert, allerdings wäre etwas mehr Polstermaterial angebracht, da nach ein bis zwei Stunden ein leichter Druck durch den Bügel spürbar ist. Wir hatten uns nach dem ersten Testtag allerdings daran gewöhnt und empfanden das nicht mehr als störend. Eine etwas kuriose Eigenschaft hat das HyperX Cloud Revolver allerdings: Der metallene Kopfbügel ist direkt mit den Ohrhörern verbunden und sorgt so einerseits für hohe Stabilität. Sobald aber etwas den Kopfbügel berührt, überträgt sich das mit metallischem Kratzen oder leicht nachschwingendem »Boing« direkt in die Ohrmuscheln. Das ist beim Spielen zwar in der Regel kein Problem, weil man dabei nur selten mit dem Kopfbügel an etwas stößt, uns ist aber kein ande-



res Headset mit dieser Eigenart bekannt. Die Kabelfernbedienung erfüllt ihren Zweck, und die Bedienelemente (seitliches Lautstärkerad, zentraler Schieberegler zur Mikrostummschaltung) sind auch ohne hinzusehen leicht identifizierbar. Am Ohrhörer untergebrachte Bedienelemente für die Lautstärkeregelung oder das Stummschalten des Mikrofons beim Hochklappen des Arms, wie sie mittlerweile viele Headsets bieten, sind aber nochmals spürbar intuitiver.

Badewanne

In Spielen macht das HyperX Cloud Revolver mit seinen 50-mm-Treibern mächtig Dampf, der Tieftonbereich dröhnt kräftig ohne zu verzerrern, und die Höhen bleiben klar und definiert. Auch leisere Geräusche wie Schritte oder das metallische Nachladen der Waffe bildet das Cloud Revolver sehr detailliert und deutlich wahrnehmbar ab. Oft ist der Bass allerdings fast zu dominant und überlagert vor allem die Mitten. Die Höhen sind ebenfalls subjektiv stärker als der Mittenbereich, sodass für die mittleren Frequenzen nicht viel Raum bleibt – die klangliche Abstimmung des Cloud Revolver entspricht also der typischen Badewannenform mit überbetonten Bässen und Höhen. Das entstehende Klangbild gefällt vor allem unerfahrenen Hörern oft besser, gerade der do-



Neben der 90 cm langen, fest angebrachten Strippe mit einer vierpoligen 3,5-mm-Klinke zum Anschluss an Smartphones bringt das Cloud Revolver ein abnehmbares Mikrofon und eine 2,0 Meter Verlängerung mit zwei 3,5-mm-Klinken zum Anschluss an den PC mit.

Die Kabelfernbedienung lässt sich problemlos blind bedienen. Bis man sie am Kabel gefunden hat, dauert es aber oft ein paar Augenblicke.



Florian Klein
@Opi_Flo



Während ich die Vorgänger Cloud I und II häufig Freunden empfehle, die ein klanglich gutes und komfortables Headset zum akzeptablen Preis suchen, tue ich mich beim Cloud Revolver damit (noch) schwer. Zwar klingt das Cloud Revolver hörbar druckvoller und ebenso detailliert wie die Vorgänger, zumindest nachdem man den dominanten Bass per Equalizer gezähmt hat. Und auch der berührungsempfindliche Kopfbügel stört mich im Alltag nicht. Allerdings sind 120 Euro meiner Meinung nach zu viel im Vergleich mit den Vorgängern und der starken Konkurrenz im Preissegment: Für maximal 100 Euro gibt es ebenbürtige Kandidaten, ab 160 Euro schon hörbar besser klingende und spürbar komfortablere Headsets. Momentan ist mir das Cloud Revolver für eine echte Empfehlung also noch zu teuer.

minante Bass beeindruckt anfangs viele. Insgesamt geht das aber zu Lasten der Klangtreue und ausgewogenen Wiedergabe aller Frequenzen, was gute Kopfhörer und auch Headsets auszeichnet. Denn nur so kommen sie der Originalaufnahme und der Klangabsicht des Erschaffers akustisch am nächsten. Außerdem überlagern die (zu) starken Bässe und Höhen beim Cloud Revolver gelegentlich leise Klanghinweise und Details im Mittenbereich. Wer mag, kann den Frequenzgang des Cloud Revolver mit



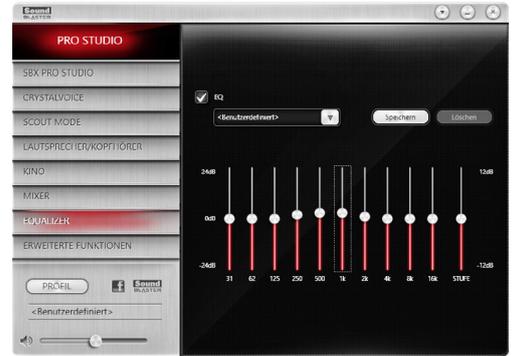
Der metallene Kopfbügel verstärkt bei Kontakt mit harten Gegenständen die Berührungsräusche direkt in die Ohrmuschel – lästig, aber in der Praxis nicht relevant, da man beim Spielen kaum häufiger mit dem Kopf respektive dem Headset an etwas stoßen wird.

Hilfe eines Software-Equalizers, wie ihn viele Soundkarten-Treiber oder Musikplayer bieten, wieder geradebiegen und erhält so mit etwas Ausprobieren einen ziemlich linearen Frequenzgang, denn die verwendeten Lautsprecher sind durchaus gut.

Allerdings klingen vor allem komplexe Musikstücke leicht gepresst und haben etwas zu wenig Entfaltungsraum, um ein luftiges sowie differenziertes Klangbild entstehen zu lassen. Das insgesamt sehr ähnliche Creative Sound Blaster X H5 (100 Euro) macht das im Vergleich besser und bietet ein hörbar ausbalancierteres und luftigeres Klangbild. Nochmals präziser, dafür aber auch etwas analytischer klingt Sennheisers Game One (180 Euro). Auch die eigenen Vorgänger Hyper Cloud und Cloud II (identisch bis auf die USB-Soundkarte und das verbesserte Mikrofon beim Cloud II) bieten da einen harmonischeren Gesamtmix, vor allem was die Mittenwiedergabe betrifft, wenn sie auch etwas weniger Druck im Bassbereich als das Cloud Revolver erzeugen. Das Mikrofon ist absteckbar und dank des flexiblen Arms justierbar, die Aufnahmequalität hat uns aber nicht ganz überzeugt. Zwar bleiben wir im Chat problemlos zu verstehen, der Aufnahmepegel nimmt aber sehr schnell ab, wenn man das Mikro weiter vom Mund entfernt positioniert. Nahe am Mund treten dagegen die auch von anderen Mikrofonen in dieser Position gewohnten Probleme wie gelegentliche, ungewollte Popp- und Zischlaute auf.

Viel Konkurrenz

Alles in allem macht Kingston mit dem HyperX Cloud Revolver vieles richtig: Der Klang ist durch die Bank druckvoll und detailliert, der Tragekomfort hoch und die Verarbeitung solide. Allerdings ist das Segment der Stereo-Headsets um die 100 Euro auch hart umkämpft, es gibt viel Konkurrenz. Und da hat das HyperX Cloud Revolver im Vergleich doch einige Schwächen: Während die unglücklich akustisch verstärkten Berührungen des metallenen Kopfbügels noch als wenig praxisrelevante Kuriosität durchgehen, sind Konkurrenten wie das Creative Sound BlasterX H5 klanglich ebenbürtig, noch ein wenig leichter und günstiger. Dazu ist eine Kabelfernbedienung heute nicht mehr ideal, Lautstärkerad am Ohrhörer sowie Mikrofonstumm-schaltung durch Hochklappen des Arms sind komfortabler. Akustisch stellen vor allem bei Musik die etwas schwachen Mitten und das insgesamt etwas zu gedrängte Klangbild relevante Kritikpunkte dar, auch wenn das HyperX Revolver ein sauber und druckvoll klingendes Headset ist, vor allem wenn man kräftige Bässe mag. Das absteckbare Mikrofon erledigt seine Aufgabe zwar zuverlässig, in der Preisklasse ist es aber nur Standard mit leichten Schwächen, sobald es weiter vom Mund entfernt positioniert ist. Als schärfste Konkurrenten für das



Mit Hilfe eines grafischen Equalizers, wie ihn viele Soundkarten oder Media Player bieten, können Sie den basslastigen Frequenzgang des Cloud Revolver neutraler gestalten.

120 Euro teure HyperX Cloud Revolver sehe ich vor allem das überraschend gute Creative Sound BlasterX H5 (100 Euro), das eher an einen guten Kopfhörer denn an ein Gaming-Headset erinnert, sowie den eigenen Vorgänger HyperX Cloud II (85 Euro inklusive Surround-Simulation per USB-Soundchip), die beide in Sachen Preis-Leistungs-Verhältnis deutlich die Nase vorn haben. Wer noch etwas mehr drauflegt, bekommt dagegen mit dem Sennheiser Game One für 180 Euro ein erheblich komfortableres und nochmals hörbar präziseres Stereo-Headset. ★

HYPERX CLOUD REVOLVER STEREO-HEADSET

Hersteller / Preis	Kingston / 120 Euro
Lautsprecher	Stereo / 50 mm
Anschluss	3,5 mm Klinke
Kabellänge	0,9 + 2,0 Meter
Bauart	halboffen
Fernbedienung	am Kabel

KLANG SPIELE 27/30

- präzise Wiedergabe
- druckvoller, kräftiger Bass
- detaillierte Höhen
- Mitten etwas zu schwach

SPRACHQUALITÄT 25/30

- sehr gute Sprachverständlichkeit
- klare Sprachübertragung
- leise, wenn Mikro weiter vom Mund entfernt
- gelgentliche Zischlaute

KLANG MUSIK 16/20

- kräftiger Bass
- präzise Höhen
- druckvolle Wiedergabe
- Höhen etwas zu scharf
- Mitten zu schwach

ERGONOMIE 8/10

- gut gepolstert
- relativ leicht
- Bügel passt sich automatisch an
- Fernbedienung nicht so intuitiv wie Bedienung am Ohrhörer
- Berührung des Bügels überträgt sich in Ohrhörer

AUSSTATTUNG 7/10

- flexibler Mikrofonarm
- ausreichend lange Kabel für PC und Smartphone

FAZIT

Sehr druckvolles und komfortables Headset mit Badewannencharakteristik, im Konkurrenzvergleich (noch) etwas zu teuer.

