

Splitfish Dual SFX Revolution wireless



LINK (<https://www.nexthardware.com/recensioni/periferiche-di-gioco/369/splitfish-dual-sfx-revolution-wireless.htm>)

Un controller da gioco molto particolare

Splitfish GAMEWARE Inc. progetta e realizza accessori per l'industria dei videogiochi. Il brand ha sede a Zurigo, in Svizzera, e si propone di porsi presto al vertice delle classifiche di vendita di prodotti dedicati all'ambiente gaming. Al momento, i controller realizzati si ispirano più che altro alle famosissime console di casa Sony: Playstation 2 e 3. I PC sono comunque nel mirino di Splitfish, sul sito è infatti segnalato che questa tipologia di periferiche sono in fase di studio.

Oggi dedicheremo la nostra attenzione ad un prodotto molto particolare, un ibrido diciamo, in quanto compatibile anche con i nostri amati PC anche se l'aspetto ed il design ne tradiscono l'origine, spiccatamente ?console oriented?.

DUAL SFX Revolution è il nome del controller che andremo a mostrarvi o forse faremmo meglio a definirlo, come recita il nome, doppio controller. Lo stesso è dotato di tecnologia wireless, per cui è comodamente utilizzabile senza l'ausilio di cavi di collegamento.

Il videogiocatore su PC, difficilmente utilizza periferiche di gioco "senza filo" a causa della minor precisione che questa tipologia di controller posseggono rispetto ai "fratelli" wired.

Vedremo, quindi, se il DUAL SFX Revolution sarà in grado di soddisfare le nostre aspettative.

1. Packaging e Bundle

1. Packaging e Bundle

L'imballo di Splitfish DUAL SFX è graficamente po' eccessivo, in ogni caso la stampa da l'idea, in modo certo, che il contenuto sia un prodotto dedicato al gaming.



Possiamo dalle immagini intravedere qualcosa relativo alla natura del controller, nelle prossime pagine vedremo in cosa consiste la peculiarità di questo prodotto Splitfish.

Bundle

Non di certo ricco, il bundle consta di un manuale utente, un ricetrasmittitore wireless ed una prolunga usb.



2. Visto da vicino

2. Visto da vicino

Cosa succederebbe se decidessimo di dividere letteralmente in due un controller da gioco?



Il risultato finale è stato accuratamente studiato e realizzato proprio da Splitfish Gamewear



Ecco quindi cosa si ottiene: un vero doppio controller ricco di funzioni. L'estetica ci ricorda un mix tra i vecchi joypad Nintendo ed un tipico gamepad Sony. Discutibile la scelta del finto carbonio come rivestimento, che ben poco ha di "cool" a nostro avviso. Un colore omogeneo avrebbe sicuramente giovato di più al look del prodotto.



Evidente il dimorfismo tra i due elementi del prodotto. Il primo, quello corrispondente all'impugnatura mancina, è più ridotto come dimensioni, non ha pulsanti aggiuntivi in stile SONY, ma possiede un doppio controller direzionale. Il secondo elemento, quello per l'impugnatura destra, è più grande, proprio per integrare i 4 pulsanti azione e non dispone di doppio controller direzionale.

3.Frag Chuck

3.Visto da vicino " Seconda parte

Passiamo quindi ad esaminare in modo particolareggiato i due componenti del Kit.

Frag Chuck





Frag Chuck è il nome assegnato a questo elemento del prodotto. Nella vista frontale notiamo 3 pulsanti, disposti uno sopra all'altro, ed azionabili per mezzo del dito indice e del medio. La parte posteriore reca un connettore mini USB, lo stesso è preposto alla ricarica delle batterie, nel caso si usino batterie ricaricabili. Dal manuale si evince che il controller può essere utilizzato anche connesso mediante il cavo, senza l'ausilio degli accumulatori. Segnaliamo comunque che il cavo mini USB non è incluso nella confezione.



Le immagini sopra, ci fanno apprezzare il design del Frag Chuck e la disposizione dei pulsanti sulla superficie dello stesso. Nell'immagine di sinistra, in primo piano la levetta analogica, scendendo in basso, lo switch di accensione e la regolazione della sensibilità. A destra, vediamo invece, oltre alla levetta, la classica croce direzionale.



Nella parte inferiore, troviamo il vano per le 3 batterie AAA, posto all'interno della comoda impugnatura del Frag Chuck.

4. Evo Chuck

4. Visto da vicino €€ Terza parte

Il secondo ed ultimo elemento che compone il controller che si impugna con la mano destra.

Evo Chuck





Le prime due immagini, ci mostrano la parte anteriore, dove sono presenti i 3 pulsanti RF, R1 ed R2, e la parte posteriore, dove è presente un connettore mini USB con le medesime funzioni di quello presente su Frag Chuck.



La vista laterale ci mostra la presenza, anche per Evo Chuck, di un pratico interruttore di spegnimento. In questo modo, si risparmiano le batterie quando il prodotto non è utilizzato. Nella parte inferiore, anche in questo caso, è ricavato il vano degli accumulatori.

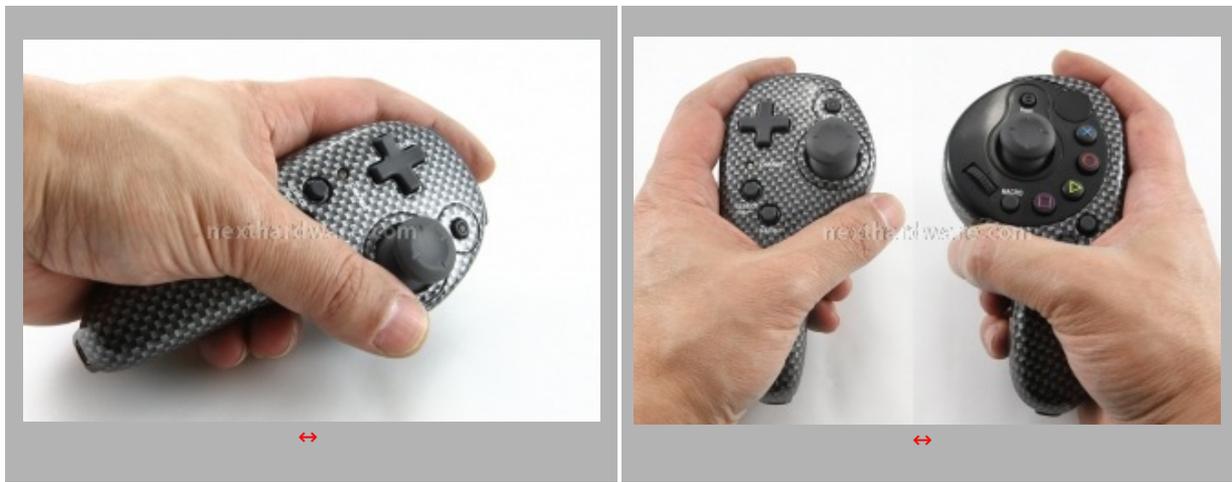


Immagine dall'alto di Evo Chuck: notevole la dotazione di pulsanti e controlli.

5. Ergonomia

5. Ergonomia

Le forme sembrano indicare che, sulla tipologia d'impugnatura di Splitfish Dual SFX Revolution, sia stato effettuato uno studio piuttosto profondo. Non è affatto semplice realizzare un controller, considerata la grandezza variabile delle misure delle nostre mani. Da soggetto a soggetto variano misure ed angoli per cui, arrivare ad una forma che possa soddisfare chiunque, è un lavoro piuttosto arduo. Come sottolineato nelle precedenti recensioni riguardanti periferiche gaming, è necessario ribadire un concetto che riteniamo fondamentale: è quasi impossibile eliminare la "soggettività" nelle nostre valutazioni, non avendo alcuna possibilità di modificare né le misure delle nostre mani, né tantomeno il nostro "stile" di gioco.



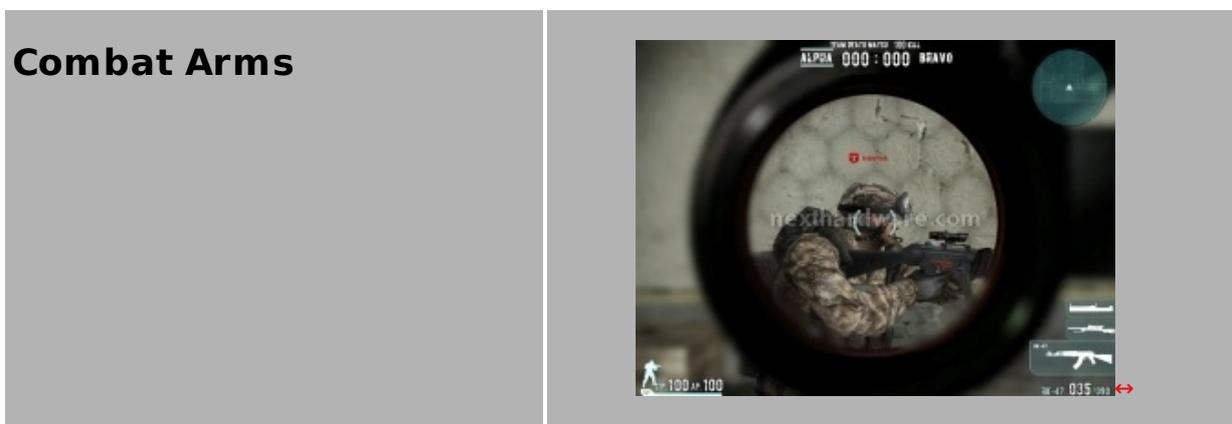
Dalle immagini, è possibile riscontrare come il prodotto sembri adattarsi perfettamente alla mano del recensore ed è facile notare come ogni tasto sia ad assoluta portata di "dito". Ottimo quindi il lavoro svolto da Splitfish nella realizzazione delle forme di Dual SFX Revolution.

L'impugnatura che vi consigliamo di adottare è quella che vedete nelle immagini, con il solo indice disposto nella parte frontale: in questo modo la presa sui controller è molto più sicura. Infatti, qualora utilizzassimo indice e medio, (sempre nella parte frontale) per gestire due pulsanti contemporaneamente, ci troveremmo a perdere la presa sul "chuck"; almeno questa è stata la nostra impressione.

6. Impressioni d'uso

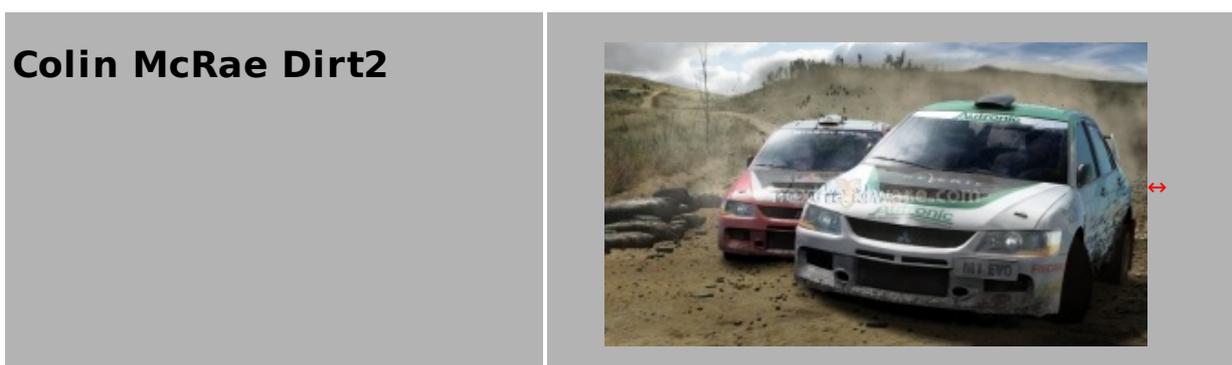
6. Impressioni d'uso

Veniamo quindi alla prova che ci darà un'idea precisa sull'utilizzo specifico del prodotto. Il test verrà eseguito su 3 giochi di diverso genere, per verificare compatibilità ed usabilità del controller oggetto della recensione.



Sparatutto in prima persona. Squadre di "soldati" armati di armi moderne si scontrano secondo differenti modalità di gioco.

In questo caso, il massimo sarebbe poter utilizzare uno solo dei due controller, a seconda della nostra disposizione naturale, sostituendolo alla tastiera, continuando ad utilizzare il mouse. Abbiamo tentato, ma il gioco non supporta l'attribuzione di comandi da controller, ma soltanto da tastiera, per cui il test è stato abbandonato.



Storico gioco di guida che molti di noi, nel tempo, hanno avuto modo di giocare nelle differenti versioni

uscite. Qui il controller potrebbe dare il meglio di sé anche se la perfezione, nel controllo delle autovetture, può essere raggiunto soltanto per mezzo di un volante con relativa pedaliera.

Questa volta, il gioco accetta l'assegnazione dei comandi ai pulsanti di Dual SFX. L'azione di gioco è molto fluida, ed i comandi rispondono in modo impeccabile. Abbiamo provato diverse configurazioni ed il risultato è sempre stato il medesimo, controllo ottimo in tutte le circostanze. Pur essendo un prodotto wireless, di solito sgradito ai puristi del gaming per via di una maggior lentezza di risposta, non abbiamo ravvisato alcun ritardo. Possiamo anzi, ritenerci piacevolmente sorpresi dalla prontezza della risposta.

Fifa 2010



Altro gioco che trae notevoli benefici dall'utilizzo di un controller, dato il numero delle azioni assegnabili. La tastiera in questo caso può risultare scomoda.

Anche in questo caso, nessun problema con l'assegnazione dei comandi del controller ai tasti di azione e movimento. Non possiamo che ripetere le considerazioni fatte per il test effettuato con "Dirt 2": risposta precisa e ritardo inesistente.

Il controller di casa Splitfish è dotato anche della funzione "emotion", per intenderci il movimento viene trasmesso al personaggio/veicolo attraverso la traslazione nello spazio del controller stesso. In parole povere, quello che possiamo ottenere con gli strumenti di controllo della consolle Nintendo Wii. Ci sarebbe piaciuto poter provare questa interessante caratteristica. La stessa deve essere comunque supportata dal gioco stesso, ma al momento non siamo a conoscenza di alcun titolo per PC che implementi la compatibilità citata. Un vero peccato!



Nell'immagine a sinistra, possiamo notare il sensore di movimento. Il controller, in questo caso, si presenta inclinato verso sinistra. In posizione di riposo, è acceso il solo led centrale e, quando si inizia a ruotare il Chuck nello spazio, si attiva il secondo led corrispondente alla direzione.

7. Conclusioni

7. Conclusioni

Dual SFX Revolution si presenta come un controller sicuramente innovativo. Buono l'utilizzo su PC, anche se crediamo che l'ambiente dove più il prodotto possa essere apprezzato pienamente è quello delle console, conservando il classico design dei controller di casa Sony.

Peccato non aver potuto usufruire della funzione "emotion", forse la caratteristica più interessante in assoluto. Speriamo che in futuro, anche i nei giochi per PC, venga implementato il supporto a tale tecnologia. Sarebbe molto interessante poter guidare la nostra automobile o comandare il personaggio del nostro FPS, semplicemente muovendo il controller nello spazio.

Finiture e materiali sono di buon livello, buona l'impugnatura ma carente il grip, forse una superficie gommata sarebbe stata più indicata. La finitura superficiale del guscio superiore, stile "finta fibra di carbonio", è a nostro avviso molto poco gradevole, avremmo preferito una più sobria ed elegante "tinta unita". Buona l'ergonomia, i pulsanti sono più che accessibili e sempre comodi da raggiungere.

Sensibilità regolabile e funzioni macro completano il prodotto, al quale possiamo dire che non manca proprio nulla. Pur essendo un prodotto senza fili, la risposta ai comandi è velocissima e sempre precisa.

Un piccolo appunto alla casa Svizzera dobbiamo comunque farlo: *Un prodotto che funziona a batterie, senza alcuna pila in dotazione, visti anche i costi di accumulatori di medio livello, ci sembra una mancanza che poteva essere evitata. Inoltre non sono presenti in confezione, nemmeno i cavi micro usb utilizzabili per la ricarica o per connettere il controller senza l'ausilio delle batterie (il ricevitore wireless deve comunque essere connesso al PC). La cosa si traduce in una spesa ulteriore di circa 10 euro, aspetto da prendere in seria considerazione nel caso decidiate di acquistare il prodotto, visto il non basso prezzo di commercializzazione di circa 80 €.*

Si ringrazia [Multiplayer.it](http://multiplayer.it) (<http://multiplayer.it>) , distributore ufficiale per l'italia dei prodotti Splitfish, per l'invio del sample recensito.



nexthardware.com