



nexthardware.com

a cura di: Luigi Passante - Rais - 23-04-2015 18:30

ZOWIE introduce i mouse ZA Series



LINK (<https://www.nexthardware.com/news/periferiche-di-gioco/6882/zowie-introduce-i-mouse-za-series.htm>)

Un nuovo chassis in tre taglie, per i giocatori che apprezzano le forme simmetriche.



Dopo l'annuncio dei recentissimi FK1 ed FK2, l'attuale serie top per quanto riguarda i mouse gaming simmetrici, avremmo difficilmente pensato all'arrivo di un'altra serie indirizzata allo stesso tipo di esigenze.

ZOWIE ci sorprende tutti annunciando la serie ZA composta da tre modelli della stessa forma ma dalle dimensioni esterne in scala, con lo ZA11 che risulta essere il più grande e lo ZA13 il più piccolo, mentre lo ZA12 occupa la posizione di mezzo.



Questa variazione sul tema rispetto agli FK nasce dall'esigenza di offrire una periferica più studiata per le prese di tipo palm e claw grip: i nuovi ZA, infatti, hanno un profilo laterale più arcuato, essendo più alti a parità di lunghezza.

Il bilanciamento è stato inoltre modificato con più zavorra nella zona posteriore per rendere più agile il sollevamento con il palmo poggiato, mantenendo, al contempo, il peso attorno agli stessi valori raggiunti dalla serie FK.



Il più compatto della serie, lo ZA13, è inoltre il più piccolo ambidestro del marchio ed uno dei più leggeri in assoluto con i suoi 80g.

FK series



ZA series

Sul versante tecnico, ZOWIE segue la sua solita linea di condotta adoperando una piattaforma ottica collaudata come il sensore ottico PixArt (ex Avago) 3310, già usato sui recenti refresh della serie EC e sugli FK, totalmente Plug&Play senza necessità di alcun driver.

Specifiche:

- Forme ambidestre per utilizzatori palm e claw-grip
- Due pulsanti per pollice per ogni lato utili sia per destrorsi che mancini
- Rapido switch tra la modalità left-handed e quella right-handed
- 400/800/1600/3200 DPI
- Polling rate 125/500/1000Hz
- Distanza di lift-off a 1,5-1.8 mm
- Compatibile con sistemi Win 2000/XP/Vista/7/8 e Mac OS X 10.2