



nexthardware.com

a cura di: Luigi Passante - Rais - 13-09-2016 16:30

SteelSeries introduce il Rival 500



LINK (<https://www.nexthardware.com/news/periferiche-di-gioco/7715/steelseries-introduce-il-rival-500.htm>)

Una soluzione per MMO va a completare la linea di mouse indirizzata ai progamers.



Al contrario dei classici mouse per MMO, ogni pulsante del Rival 500 è stato accuratamente posizionato per non intralciare i movimenti sull'area laterale, dove ne troviamo ben sei disposti attorno al grip per il pollice, e superiormente, con la presenza di altri aggiuntivi oltre i principali destro e sinistro.

La rotellina di scorrimento consente un azionamento a tre dimensioni, ovvero rotazione, click e tilt, per ampliare ulteriormente le opzioni disponibili.



Del fratello maggiore, Rival 700, vediamo riproposto il sistema Tactile Alerts, una vera e propria unità vibrante integrata nella scocca del mouse e programmabile tramite il software SteelSeries Engine 3 per restituire un feedback tattile reale a seguito di varie azioni in gioco, sotto un certo limite di HP oppure dopo un last hit perfetto.

E per evitare ogni possibile "effetto rinculo" l'unità vibrante è stata posizionata accuratamente direzionando la sua azione lungo il palmo verso l'alto, in modo che non possa dare alcun fastidio in gioco.