



SteelSeries Rival



LINK (<https://www.nexthardware.com/recensioni/periferiche-di-gioco/869/steelseries-rival.htm>)

Nuovo sensore, ma ergonomia da vecchia scuola per un mouse da veri pro.

SteelSeries ci ha affidato in recensione il suo ultimo mouse gaming, progettato con il solo scopo di annichilire la concorrenza ed essere considerato il punto di riferimento per i pro-gamer: il Rival.

Il nuovo arrivato in casa del produttore danese si distinguerà agli occhi dei più esperti per essere particolarmente simile ad una delle periferiche più riuscite di sempre, ovvero il Microsoft IntelliMouse 3.0, un vero must-have per il giocatore low-senser alla ricerca di un sensore flawless (ovvero senza difetti di tracciamento) ed un ergonomia non troppo elaborata, ma adatta a supportare lunghe sessioni di gioco con un feeling molto naturale.

Attualmente, il Microsoft IntelliMouse 3.0 è un prodotto scarsamente disponibile sul mercato italiano ed europeo, ma comunque molto richiesto, a tal punto da costituire per SteelSeries una sfida e, al tempo stesso un'opportunità, che oggi vediamo tradotta in un mouse dalle "forme modellate a partire dai più iconici mouse del passato".

Il Rival non ne sarà, come vedremo nelle prossime pagine, una semplice replica, bensì un mouse caratterizzato dall'utilizzo di materiali avanzati, un inedito sensore ottico che avremo modo di provare (PixArt PMW3310) ed un software semplice e versatile a cui molti non rinunciano facilmente.

Specifiche SteelSeries Rival

Sensore	PixArt PMW3310
↔ Intervallo di risoluzione	50-6500 CPI, intervalli di 50 CPI
↔ Valori operativi	200 IPS di velocità e 50g di accelerazione
↔ Tasti	6 tasti programmabili con 30 mln di attuazioni
Illuminazione	16.8 milioni di colori
↔ Cavo	2 mt in gomma morbida
Peso	↔ 128g (106g w/o cable)
Dimensioni	133x70x40 mm

Nelle prossime pagine andremo a analizzare, con l'approccio tipico di un giocatore, tutti i dettagli del Rival

...

1. Unboxing

1. Unboxing



Classica confezione quella scelta da SteelSeries per il suo Rival, con la nuova livrea Heat Orange ed i loghi dei team di professionisti del gaming che hanno partecipato allo sviluppo di questo nuovo mouse: i Fnatic, i NaVi, gli Invictus ed i NiP.



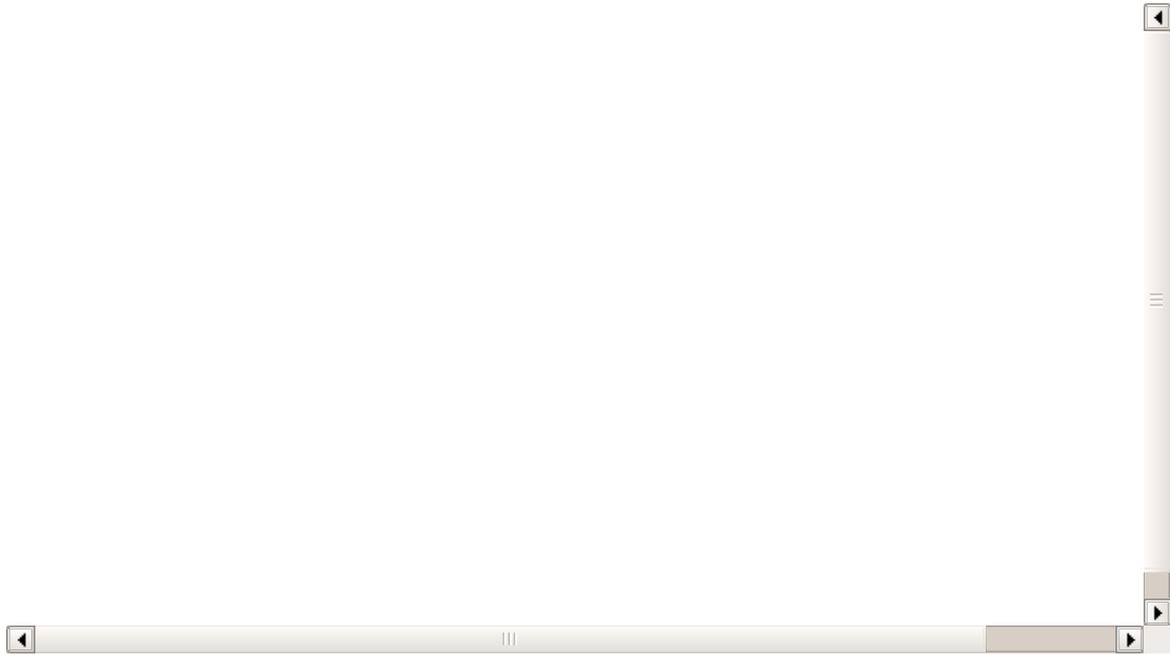
Aprendo la confezione abbiamo accesso al nostro mouse ottico, protetto da un blister in plastica sagomata per consentire al cliente di testarne l'ergonomia prima dell'acquisto in negozio.

A destra troviamo riassunti tutti i punti di forza di questa periferica gaming, tra cui gli switch e il sensore, che andremo però ad analizzare nelle prossime pagine.



Il bundle, contrariamente a molti altri prodotti del marchio danese, si riduce al mouse stesso e ad una seconda piastrina di ricambio: rimandiamo, quindi, l'ampliamento della nostra collezione di adesivi alla prossima recensione!

Come sempre, vi invitiamo a visionare il nostro "unboxing", tra qualche considerazione a caldo ed un anteprima delle sue possibilità .



Seguiteci nelle prossime pagine per scoprire i dettagli di questo fantastico mouse gaming ed il segreto che si nasconde dietro le "piastrine personalizzabili" ...

2. Visto da Vicino

2. Visto da Vicino



Visto così da vicino, la somiglianza del Rival con l'IntelliMouse 3.0 è palese, con il suo design a "S", leggermente asimmetrico e bombato sul posteriore, che conferisce alla periferica un'ottima ergonomia in gioco.

Il dorso del mouse sfoggia un rivestimento anti sudore di buona fattura che offre un grip costante in tutta la sessione di gioco.

Lateralmente possiamo notare una prospettiva parziale degli inserti in gomma posti ai fianchi del Rival.



Questi due inserti in gomma, ottenuti per stampaggio ad iniezione, garantiranno un miglioramento del grip a quei giocatori che fanno uso di prese ad arco, dove le punte delle dita giocano il ruolo principale per il controllo dei movimenti del mouse.

Il profilo parte con un taglio del frontale, che sale ripidamente in linea retta verso il baricentro del Rival sino alla sua massima altezza, di circa 40mm, per poi ridiscendere verso il posteriore.



Il laterale destro risulta leggermente incavato per una migliore presa del pollice. mentre la zona posteriore sinistra è leggermente bombata per una migliore ergonomia con le prese Palm.

La rotellina di scorrimento, retroilluminata e con rivestimento plastico zigrinato, è sicuramente uno dei punti di forza del Rival di SteelSeries, come avremo modo di approfondire nella nostra prova sul campo.

3. Visto da Vicino - Parte seconda

3. Visto da Vicino - Parte seconda



Classica l'impostazione del fondo del Rival, con il nuovo sensore ottico PixArt PMW3310 situato in posizione leggermente arretrata rispetto al baricentro e quattro padsurfer disposti alle rispettive estremità .

La giunzione del cavo è di qualche millimetro rialzata per non produrre attrito durante lo scorrimento.



A meno di non rimuovere il connettore due o tre volte al giorno, l'utilità di una placcatura in oro è ridotta, ma comunque molto apprezzata se disponibile.

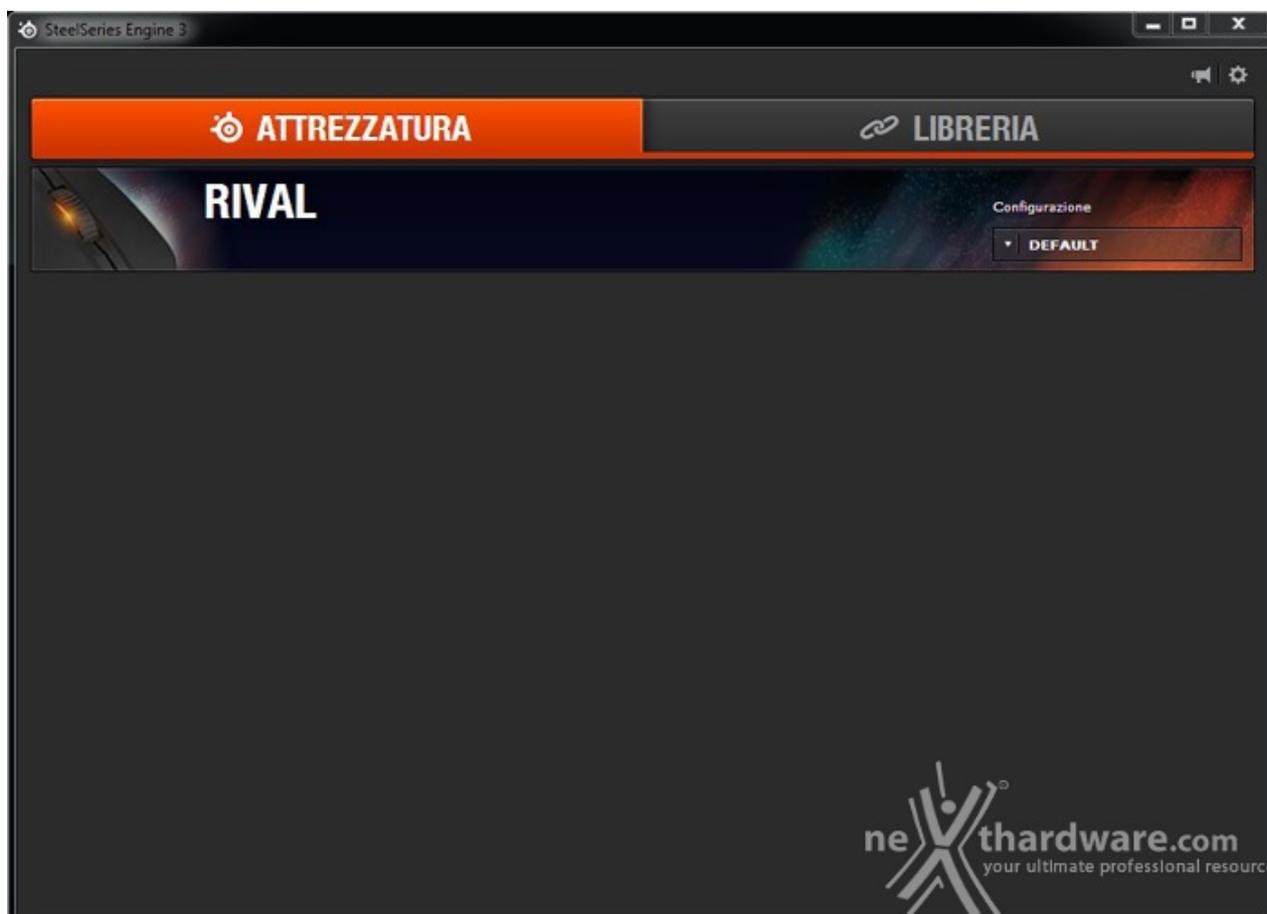


In alto possiamo osservare l'alloggiamento per le piastrine in gomma, facilmente sostituibili con l'aiuto di un qualunque strumento sottile e non tagliente.

Segnaliamo che SteelSeries fornisce, a richiesta, i progetti 3D per lo stampaggio di inserti personalizzati, eventualmente con il nick name utilizzato in gioco.

4. SteelSeries Engine 3

4. SteelSeries Engine 3

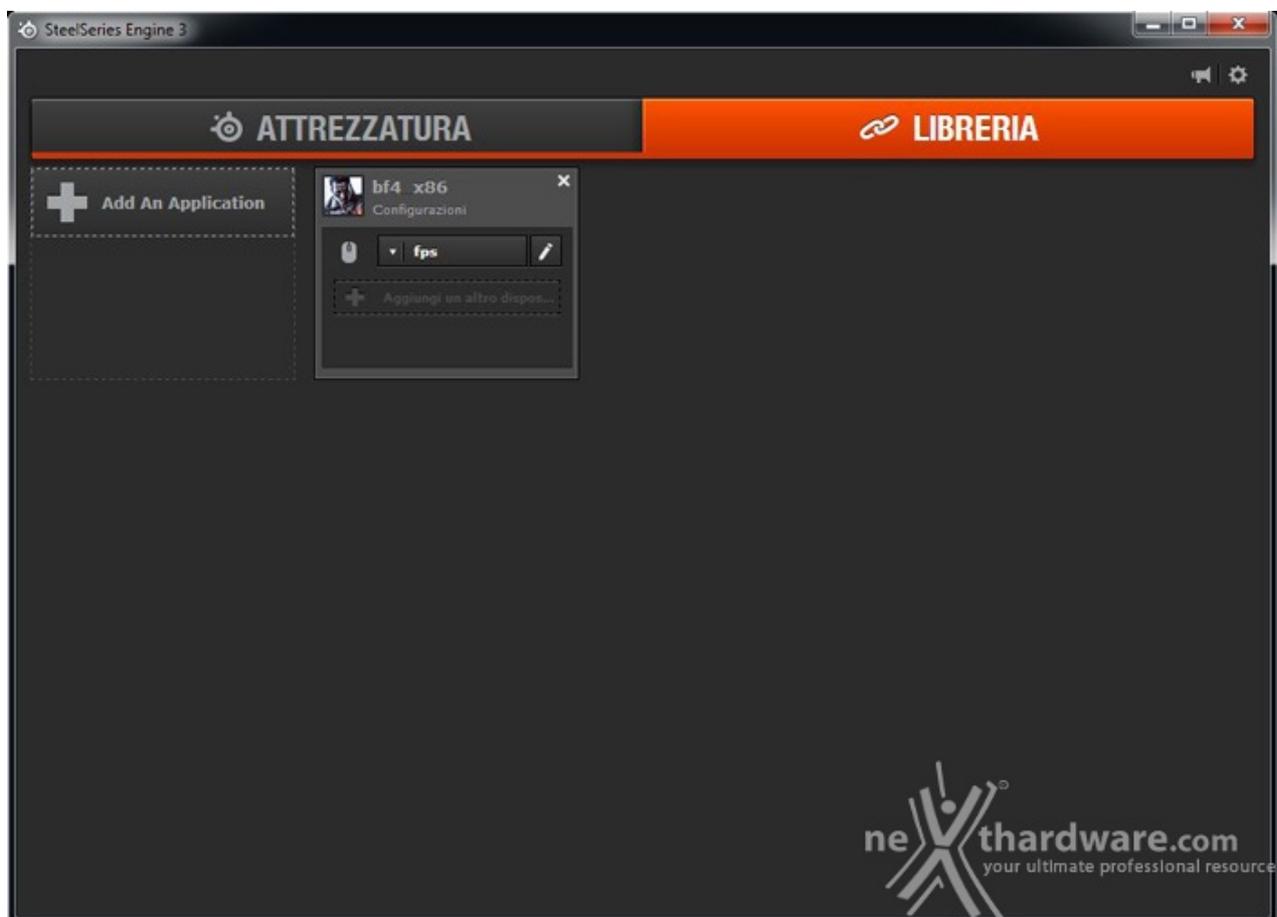


A corredo del Rival troviamo il software di programmazione chiamato SteelSeries Engine 3, un utility compatta e pratica di cui andremo ora a verificarne le potenzialità e i difetti.

In assenza di una memoria integrata, lo SteelSeries Engine 3 è fondamentale per le funzionalità secondarie come l'illuminazione, le Macro e gli algoritmi di alterazione, ma anche per la selezione dei DPI (se non ci si accontenta dell'impostazione standard da 800 a 1600 DPI), attivabile tramite il tasto posizionato sul dorso del mouse.

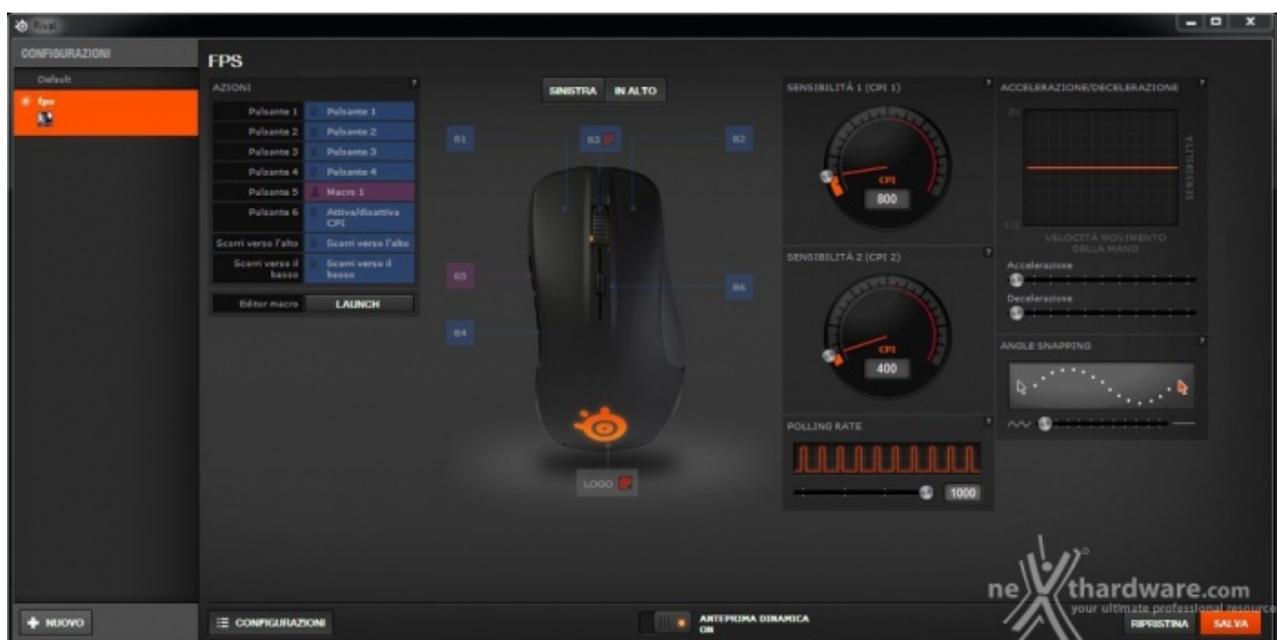
Nella versione attuale del software non è prevista, però, una funzione per esportare le Macro programmate o le impostazioni verso un altro PC o in caso di nuova installazione dell'OS.

I limiti del Rival derivano da precise scelte, come l'assenza di moduli di memoria on board e microcontrollori vari, per ridurne la complessità progettuale e renderlo intrinsecamente più affidabile.



L'interfaccia principale si divide nella tab "Attrezzatura", dove sono elencate le periferiche SteelSeries installate, e la tab "Libreria", che controlla le applicazioni lanciate per impostare su tutte le periferiche il profilo adeguato a tale applicativo o gioco.

Con un doppio click sull'icona del Rival possiamo accedere all'unica finestra che racchiude tutte le possibili impostazioni inerenti al funzionamento del nostro mouse gaming.



Due sono i livelli impostabili di DPI tra cui è possibile passare velocemente in gioco tramite la pressione di un tasto a nostra scelta (di default, tale tasto è il B6 sul dorso del mouse).

L'interfaccia ci permette inoltre di importare un determinato valore per la frequenza di aggiornamento della connessione USB, a intervalli incrementali tra 125, 250, 500 e 1000Hz.

Il corretto valore da impostare è oggetto di controversie, tra alcuni casi non verificabili (né riproducibili) di porte USB e mouse resi inservibili, dei quali in tempi recenti non c'è più riscontro.

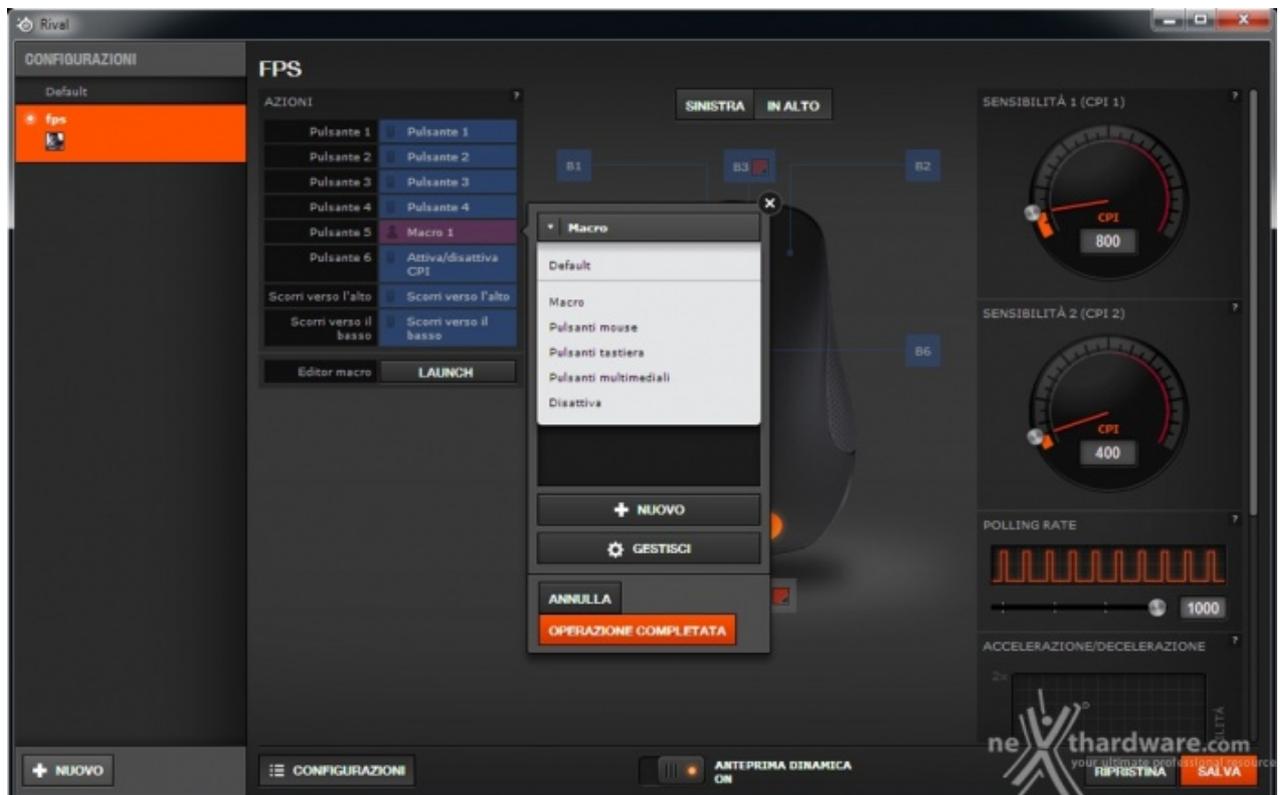
L'utility SteelEngine 3 ci consente di regolare anche l'azione dell'algoritmo di accelerazione e decelerazione, così come quello relativo all'angle snapping.

A differenza di altri algoritmi testati recentemente, l'angle snapping qui integrato non conduce a movimenti ortogonali, risultando poco invasivo.

Centralmente sono raggruppati i controlli di riprogrammazione dei tasti e dell'illuminazione a due zone, di cui ci occuperemo approfonditamente nelle prossime pagine.

5. SteelSeries Engine 3 - Macro

5. SteelSeries Engine 3 - Macro



↔

L'accesso alle funzioni secondarie, quali le Macro per l'automazione di alcune azioni e l'illuminazione, rimane accessibile attraverso l'unica finestra principale nella quale si articola lo Steelseries Engine 3.

Un semplice click sull'icona relativa al tasto che vogliamo modificare, aprirà il menu di programmazione, dentro al quale possiamo scegliere tra le voci di impostazione Default, Macro, pulsanti tastiera e mouse, funzioni multimediali e Disattiva.

Per accedere all'editor di Macro possiamo seguire due strade: il tasto "Launch" nella pagina principale, oppure i tasti "Gestisci" e "Nuovo" accessibile dal menu di programmazione, che indirizzeranno, rispettivamente, alla modifica della Macro programmata e alla creazione di una nuova.



La creazione delle Macro si ottiene semplicemente riproducendo la combinazione di tasti che intendiamo venga riprodotta alla pressione di un tasto, con la possibilità di controllare il delay tra le pressioni in intervalli regolari, o naturali, secondo digitazione.

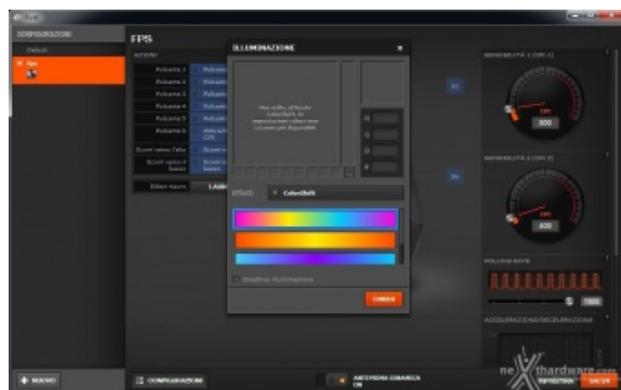
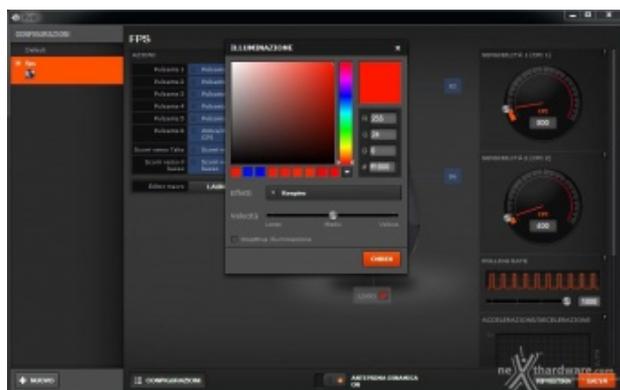
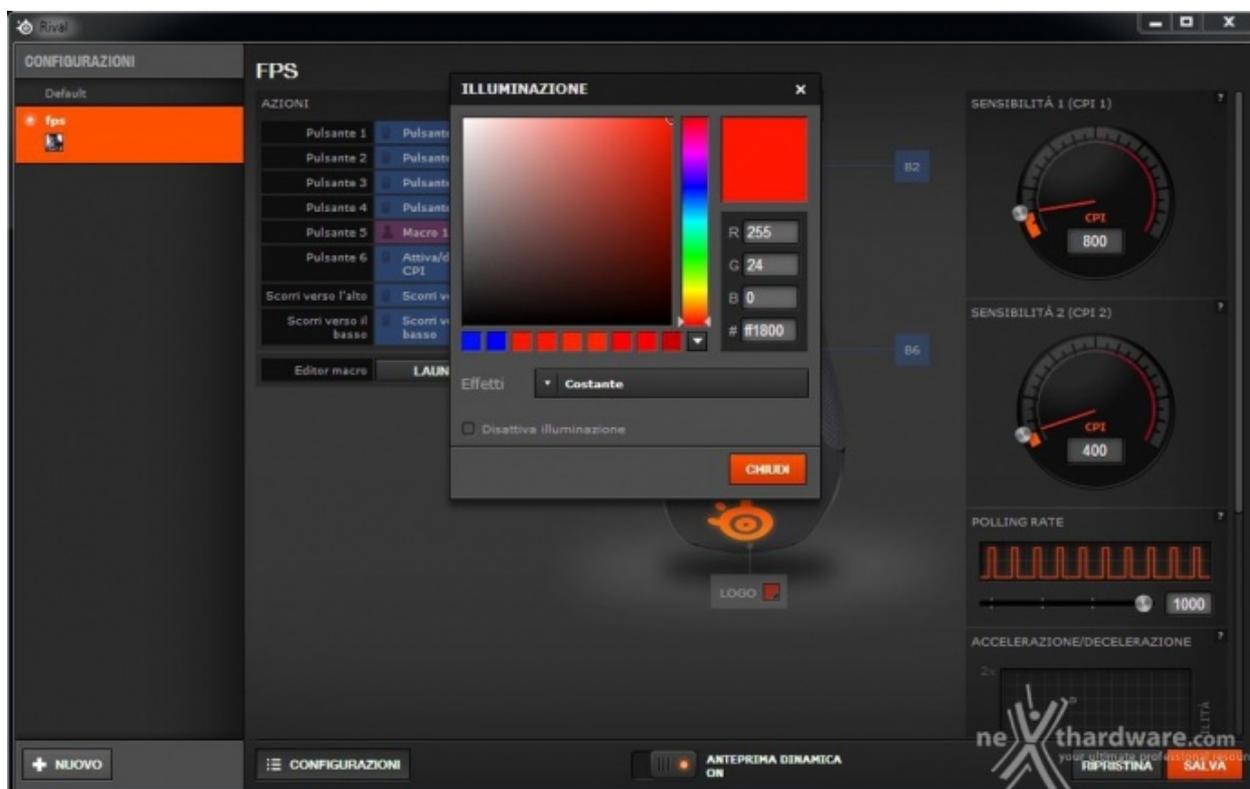
Del tutto assente l'impostazione per assegnare la riproduzione della Macro alla pressione o al rilascio del tasto, così come la possibilità di innescare un loop a tasto premuto.

La creazione di Macro così eseguita è conforme a quanto spiegato nel manuale scaricabile dal sito del produttore ma, nonostante questo, non siamo riusciti a far funzionare alcun tipo di Macro in giochi e in altri programmi quali Premiere e Photoshop, laddove altri mouse dotati di "Macro Programming" software hanno dato prova di funzionare.

La modalità di riprogrammazione del tasto con una funzione multimediale o una pressione singola da tastiera è invece normalmente operativa.

6. SteelSeries Engine 3 - Illuminazione

6. SteelSeries Engine 3 - Illuminazione



L'illuminazione in due zone differenziate è fornita da un sistema di LED a 16 milioni di colori con intensità regolabile, gestibili dal nostro SteelSeries Engine 3 attraverso più impostazioni.

L'impostazione di un preciso colore può essere ottenuta "ad occhio" tramite la selezione dello stesso attraverso il miscelatore, oppure con l'inserimento di un preciso valore RGB o esadecimale.

Non è più un problema, quindi, l'abbinamento del mouse anche con altre periferiche a illuminazione monocolora di altre marche.

Tre sono le impostazioni disponibili per la modalità di illuminazione: Standard a luce continua, Respiro ad intensità variabile e Colorshift, che permette l'impostazione automatica di colori variabili secondo tonalità: cromoterapia casalinga per le giornate pomeridiane in piena tranquillità.



Ecco qui il Rival con la classica illuminazione Heat Orange (RGB 255,24,0), pronto per essere "spremuta" nella nostra prova in game.

7. Il sensore: PixArt PMW3310

7. Il sensore: PixArt PMW3310

A seguito dell'accordo di licenza tra Avago Technologies e PixArt Imaging Inc. riguardo la produzione e la commercializzazione dei sensori laser e ottici, l'intera linea ADNS viene ora prodotta da quest'ultima, che diventa di fatto l'unico fornitore di sensori per gaming.

D'ora in avanti, infatti, le informazioni riguardo i sensori ex-Avago saranno disponibili sul sito [PixArt](http://www.pixart.com.tw/product_data_table.asp?ToPage=1&productclassify_id=1&productclassify2_id=3) (http://www.pixart.com.tw/product_data_table.asp?ToPage=1&productclassify_id=1&productclassify2_id=3).

Da un punto di vista qualitativo, i progetti rimangono inalterati e i sensori licenziati saranno ancora identificati con la sigla ADNSxxxx come in passato.

Il sensore ottico che ci troviamo a testare è un inedito di progettazione Avago, derivato dal modello ADNS-3309, e da poco ufficialmente identificato come PMW3310DH.

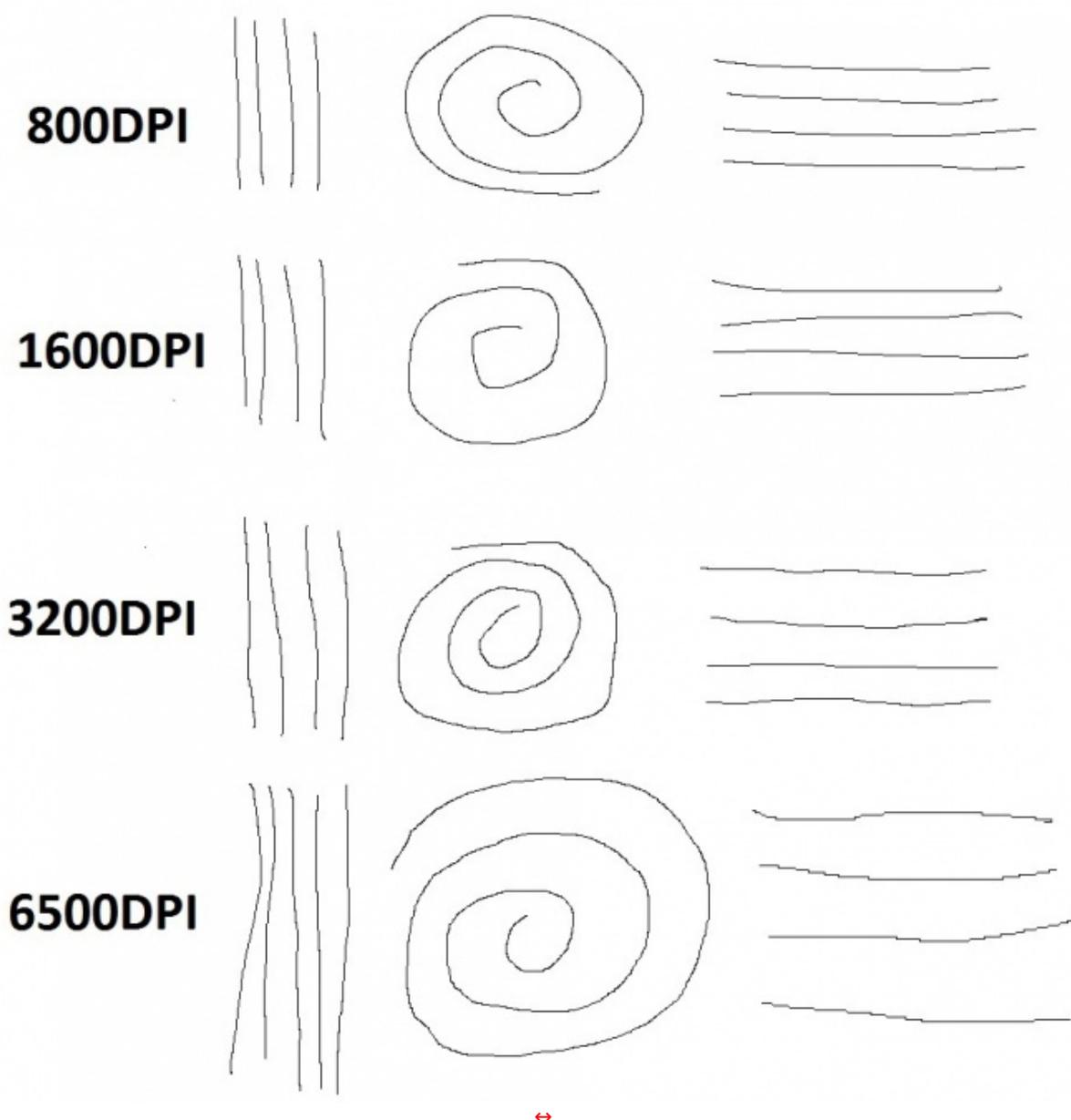
Secondo il datasheet PixArt, la sua risoluzione massima nativa è di 5000 CPI ad intervalli di 50 CPI, con un framerate che si attesta a 6500 fps.

SteelSeries per il Rival dichiara una risoluzione massima di 6500 CPI ad intervalli di 50 CPI e valori di accelerazione e velocità massima di 200 IPS e 50g, contro i 130 IPS ed i 30g indicati nel datasheet.

Condizioni di test

↔ Sistema Operativo	Seven 64bit (CPL fix)
↔ Software	SteelSeries Engine 3.1.2
Firmware	150.0.0.0
↔ Superficie di riferimento	SteelSeries QCK+

MS Paint: Jitter e Angle snapping



L'angle snapping è l'effetto di un particolare tipo di algoritmo applicato a livello hardware o del driver che tende ad allineare i movimenti del cursore in una retta.

Nato per correggere il naturale "tremolio" di una mano, questa funzionalità risulta a volte così marcata, da impedire alcuni movimenti anche "leggermente" curvilinei.

Tale algoritmo è presente nel Rival in versione software e può essere regolato o azzerato dallo Steel Series Engine 3.

Come possiamo osservare nell'immagine a risoluzione non compressa, che mostra linee tracciate in modo naturale con il comando matita su MS Paint, non è avvertibile alcun problema di jitter.

Lift-Off Distance e Accelerazione Z

Letteralmente "Distanza di spegnimento", il LOD è l'altezza a cui il sensore smette di tracciare, mentre l'accelerazione sull'asse Z è un movimento del cursore sulla diagonale, causato dal solo spostamento verticale (ovvero quando il mouse viene alzato).

A tutte le risoluzioni utilizzate, il sensore traccia perfettamente a 2,5mm con una distanza di disattivazione a circa 3-3,5mm sulla superficie da noi presa come riferimento.

8. Prova sul Campo

8. Prova sul Campo



La nostra prova è stata condotta prevalentemente in ambito gaming, che rappresenta il terreno di sfida naturale per il quale SteelSeries ha progettato il Rival.

Tra le molte superfici di prova, ci sentiamo di consigliare in modo specifico il mousepad Steelseries QCK+ (e in generale una superficie in tessuto), che offre le migliori caratteristiche di controllo, velocità e dimensioni per sfruttare il Rival quale mouse per giocatori low-senser.

Prova sul Campo - Uso Generale

Che un mouse gaming debba essere anche una periferica valida a 360° è ormai un requisito fondamentale per molti utenti, che spesso necessitano nell'uso quotidiano di una buona ergonomia e di molti pulsanti da riprogrammare con qualche pratica Macro.

A differenza di altri mouse, i quali permettono un controllo rilassato, l'ergonomia del Rival (e non potrebbe essere altrimenti) è stata sviluppata per garantire al giocatore un saldo controllo ed una velocità di spostamento adeguata per dare il meglio nei videogiochi.

I tasti aggiuntivi disponibili sono i canonici due laterali più un terzo centrale sul dorso, come sulla maggior parte dei mouse in commercio e più che sufficienti per un utilizzo produttivo.

Utilizzato con una suite di applicativi per Office Automation, un programma di fotoritocco ed uno di CAD, il Rival si è comportato in modo molto neutro e preciso, sfoderando un comfort invidiabile anche dopo molte ore di continuo lavoro.

Prova sul Campo - Gaming

Da quanto abbiamo rilevato nel corso della nostra analisi, si può affermare che il Rival è un mouse ideale

per impugnature Palm grip (cioè con il palmo poggiato sul dorso del mouse), in grado di assicurare, al tempo stesso, un'impugnatura corretta di tipo Claw grip (ad artiglio, con polso a contatto) a mani di grandi dimensioni, grazie al taglio ripido del frontale e agli ottimi inserti in gomma laterali.

Il rivestimento anti sudore è uno dei migliori che abbiamo mai provato, una caratteristica che si è fatta sentire ed apprezzare nelle lunghe sessioni di gioco, quando spesso i mouse si surriscaldano.

Il feeling di questi switch meccanici da 30 milioni di click, prodotti probabilmente da Omron su specifiche SteelSeries, è rapido e deciso nei due tasti principali e non troppo duro sotto la rotellina di scorrimento, il vero punto forte del Rival.

La corsa dei tasti laterali è leggermente differenziata, apparendo più lunga sul tasto B4 che non sul B5, il quale, essendo più vicino alla parte frontale del mouse, può essere premuto con la stessa rapidità .



Il nostro campo di prova non poteva che includere Counter Strike: Global Offensive come FPS competitivo adatto a spingere il Rival al suo limite, insieme ad altri titoli quali Battlefield 4, Serious Sam 3, League of Legends ed altri del genere d'azione, come Batman e il nuovo Assassin's Creed.



Il feeling del Rival è immediato, preciso e veloce come solo il miglior sensore ottico Avago poteva essere e controllabile intuitivamente grazie ad una forma molto ben riuscita.

9. Conclusioni

9. Conclusioni

Lo SteelSeries Rival entra di diritto nel "God Tier", grazie soprattutto ad una attentissima progettazione che ha tenuto in primo piano i requisiti fondamentali di un mouse gaming (quali il feeling degli switch, il sensore, la rotellina e l'ergonomia), a cui probabilmente è seguito una fase di test sul campo con i team professionisti sponsorizzati dal produttore danese in tutto il mondo.

Il Rival offre il suo lato migliore negli FPS e nei MOBA, dove si può trarre il massimo beneficio dalle sue caratteristiche peculiari, in particolare i giocatori low-senser, a cui garantisce la precisione millimetrica e l'assenza di difetti di tracciamento che sono soliti chiedere.

Voto: 5 Stelle



Pro

- Sensore impeccabile
- Ergonomia eccellente
- Rotella di scroll molto precisa
- Grip laterale

Contro

- Software migliorabile



Si ringraziano SteelSeries e [Drako.it](http://www.drako.it/drako_catalog/product_info.php?products_id=12222#.UrGs44td4Xc) per il prodotto inviato in recensione.



nexthardware.com