

Svelato il Razer HyperSense



LINK (<https://www.nexthardware.com/news/periferiche-di-gioco/8716/svelato-il-razer-hypersense.htm>)

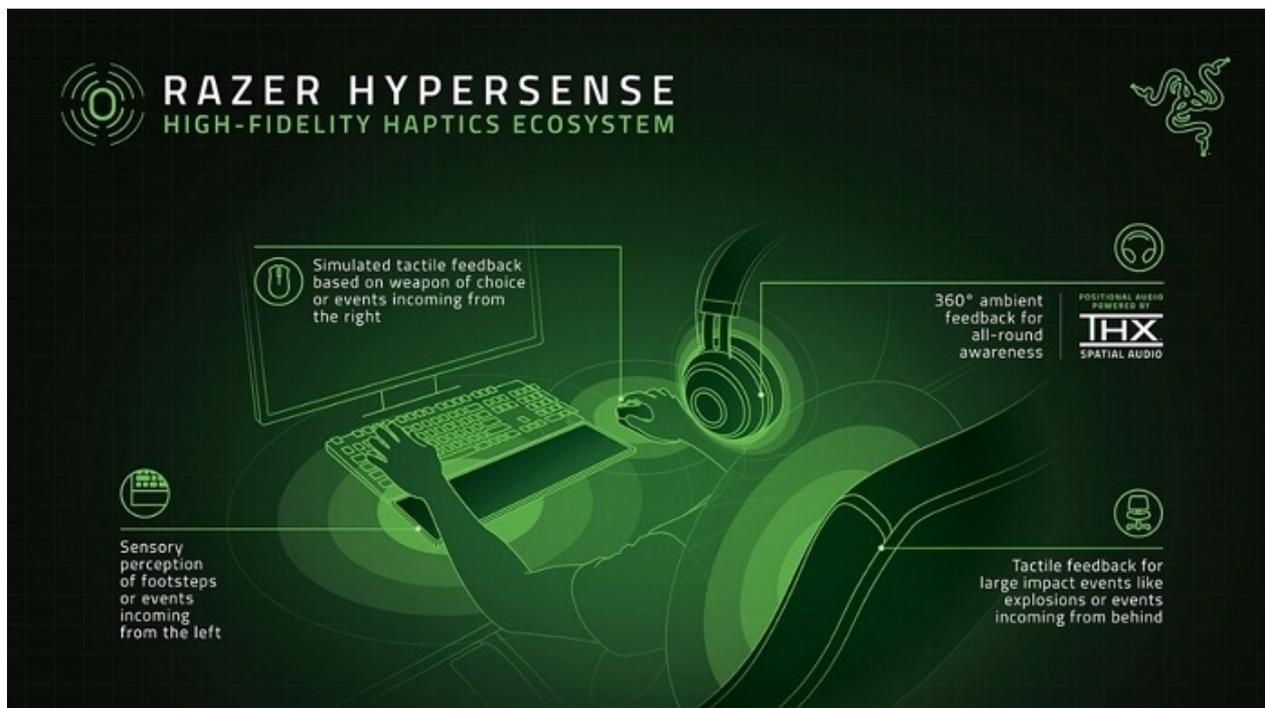
Presentato l'ecosistema tattile di nuova generazione per una totale immersione in gioco.



Razer sceglie il prestigioso palcoscenico del CES 2019, ormai in pieno svolgimento, per annunciare HyperSense, un ecosistema di dispositivi gaming basati su tecnologia aptica pensati per offrire un'esperienza uniforme e ad alta fedeltà per un'immersione nel gioco di livello superiore.

"Siamo finalmente in grado di percepire ciò che vediamo e sentiamo attorno a noi nella gaming arena, dal sibilo del fuoco nemico, al basso pieno del ringhio di un mostro", dichiara Min-Liang Tan, CEO e co-fondatore di Razer. "Proprio come Razer Chroma, tramite cui abbiamo dato prova di tutta la potenza espressa da un sistema di illuminazione connesso su dispositivi gaming, Razer HyperSense sincronizza i device dotati di motori aptici ad alta fedeltà per rendere sempre più reale l'immersione nei giochi".

Razer HyperSense sfrutta la posizione di ogni dispositivo in un tradizionale setup gaming per offrire immersione e feedback tattile a 360 gradi che consentono ai gamer di sentire esplosioni alla propria destra, nemici in avvicinamento alle loro spalle o un imminente attacco frontale, integrando tecnologie aptiche avanzate sviluppate da Lofelt, SUBPAC e altri.



Questa combinazione di audio ambientale e suoni più immediati attorno ad un personaggio del gioco fornirà un'immersione completa a 360 gradi.

Come Razer Chroma, Razer HyperSense è in grado di offrire un'esperienza immersiva più realistica che, grazie all'integrazione con sviluppatori di videogame, permette di collegare specifici eventi in game, audio e meccaniche di gioco all'aptica ad alta definizione capace di riprodurre una più ampia varietà di vibrazioni rispetto ai dispositivi tattili convenzionali per ottenere un feedback più naturale e realistico.

"Razer HyperSense ha tutto il potenziale per aumentare l'immersione in game", afferma Tim Willits, Studio Director di id Software. "Ho provato di recente le Razer Nari Ultimate, e posso confermare che l'aggiunta di feedback tattile all'audio posizionale mi ha reso ancora più coinvolto e consapevole di ciò che mi accadeva intorno. Non vedo l'ora di provare un intero ecosistema di dispositivi che, sfruttando la tecnologia aptica, rendono estremamente realistici scenari e azione all'interno dei videogiochi".

Il setup di prova prevede Razer Nari Ultimate, le prime cuffie gaming wireless a integrare Razer HyperSense, mouse e poggiapolsi di Lofelt e un sedile di SUBPAC, tutti dotati di tecnologia aptica.