

Žaidimų periferinių įrenginių rinkoje jau seniai nedominuoja paprasti ir pigūs įrenginiai. Pasak varle.lt žaidimų įrangos specialistų, žaidėjai iš kompiuterinės įrangos priedų tikisi, kad jie su virtualiais priešais leis kovoti maksimaliai efektyviai, todėl negaili pinigų naujoms klaviatūroms, ausinėms ir pelėms. „SteelSeries Rival 710“ yra tikras meno kūrinys, kurį galima drąsiai parekomenduoti visiems žaidėjams, nes ši pelė turi daugiau įdomių detalių nei kai kurie išmaniųjų telefonų flagmanai.

Komplektacija ir dizainas

Pirmasis dalykas, kuris pasikeitė „Rival 710“ modelyje lyginant su pirmtaku – tai pakuotė, kuri dabar tapo šiek tiek didesnė ir paprastesnė. Nepaisant to, visa reikalingą tiek rinkodarinę, tiek techninę informaciją čia rasime. Komplektacijos sudėtis nepasikeitė. Be pelės, čia rasime du nuimamus laidus (2 m pintą ir 1 m nepintą) ir instrukciją.

Varle.lt specialistai pastebi, kad lyginant su senesniu „Rival 700“ modeliu, naujoji pelė nepatyrė jokių didelių formos ir matmenų pakeitimų. „Rival 710“ sveria 135 g ir pasižymi tokiais matmenimis: 124.8 x 72.6 x 42 mm. Galima teigti, kad tai yra viena sunkiausių savo segmente pelių. Ko gero vienintelis dizaino skirtumas, kurį galima pastebėti slypi viršutinio skydelio galinės dalies medžiagose. „Rival 710“ modelyje „soft-touch“ danga yra labiau aksominė, jei ją lyginsime su pagrindinių mygtukų danga. Tuo tarpu „Rival 700“ galinis skydelis buvo pagamintas iš matinio plastiko. Centre, už ratuko yra siauras raiškos keitimo klavišas, kuris pasispaudžia tiksliai ir lengvai.

Galima pasakyti, kad „Rival 710“ dizainas kažkiek primena sportinį automobilį: nieko nereikalingo, tik sklandžios formos ir aštrūs perėjimai tarp skydelių. Po naudotojo delnu malonus lietimui plastikas, čia taip pat matosi ir gamintojo logotipas. Žinoma, logotipas yra apšviečiamas ir jo pakaks apšviesti pusę kambario. Kita viršutinio skydelio pusė atitenka dviems mygtukams. Jie pakankamai dideli ir pasispaudžia per visą savo ilgį, kas iš tikro yra labai patogų tiek dešiniarankiams, tiek kairiarankiams. Kairės pusės kraštinėje yra tvirtos gumos išpūdį kelianti sritis bei du dideli mygtukai į priekį ir atgal. Įprastai žaidimuose jie naudojami visai kitiems tikslams ir žinoma, juos galima užprogramuoti savo poreikiams. Toliau nuo klavišų yra svarbios informacijos išvesčiai skirtas OLED ekranas, kuris yra viena ryškiausių šios pelės ypatybių. Buvo spėjimų apie jo išnaudojimą žaidimuose atvaizduojant, pavyzdžiui, šovinių likutį, tačiau tai būtų ne itin patogų. Bet kokių atveju, OLED ekranas yra tikrai smagi funkcija, kuri patiks profesionaliems, turnyruose dalyvaujantiems žaidėjams, kurie į ją galės įsidėti savo komandos logotipą ir pan.

Galinė viršutinio skydelio nugarėlė nusiima ir leidžia apžiūrėti LED diodo langelį ir paslėptą serijinį pelės numerį. Reikėtų pažymėti, kad jokių magnetų čia nėra, viskas laikosi kelių plastmastinių skląsčių dėka. Apatinėje pelės korpuso dalyje taip pat nėra jokių didelių pakeitimų. Trijų tefloninių aprūpintų kabliukais lengvesniam demontavimui kojelių forma ir padėtis nepasikeitė. Taip pat savo vietoje liko nuimamas optinio jutiklio su infraraudonųjų spindulių apšvietimu jutiklio modelis, kurį prilaiko keturi varžtai. Ir nors anksčiau tai buvo „Pixart 3360“, o dabar „TrueMove 3“, jų skirtumą galima užfiksuoti tik instrumentiškai, nes antrasis yra tiesiog nedidelė pirmojo jutiklio modifikacija labiau programine prasme.

Svarbesni skirtumai slypi po pagrindinių mygtukų skydeliais. Dabar čia turime jungiklius, kurie yra orientuoti į 60 mln. paspaudimų, o ne 30 mln., kaip buvo „Rival 700“ modelyje. Reikėtų pasakyti, kad mygtukų veikimas yra tikslus ir tylus. Papaudimai registruojami paspaudus bet kurį mygtukų paviršiaus tašką. Slinkties ratukas yra gumuotas su gerai atskiriamomis fiksacijos padėtimis. Laidas į „Rival 710“ pelės korpusą eina per vidurį. Pagal nutylėjimą laidas yra atjungtas.

Reikėtų pasakyti, kad laidas yra tai, ką labai norėjosi pakeisti „Rival 700“ modelyje. Deja, naujame modelyje čia jokių pakeitimų neįvyko. Ilgas pintas 2 m. laidas vis dar toks plonas ir kietas kaip viela. Antrasis, 1 m ilgio nepintas laidas šiek tiek minkštesnis. Jis skirtas naudojimui su nešiojamais kompiuteriais.

„Rival 710“ yra didelė ir pakankamai sunki žaidimų pelė, orientuota į didelį ar vidutinį delną. Žaidimų pelė turi dvi tradicines apšvietimo zonas: logotipą ir ratuką. RGB apšvietimas ir spalvų perteikimas atrodo korektiškai, šios zonos valdomos atskirai. Ekranas pasižymi šviesiai oranžiniu atspalviu ir atsijungia automatiškai po tam tikro laiko, kai pelė būna neaktyvi.

Programinė įranga

Žaidimų pelė „SteelSeries Rival 710“ naudoja universalią „SteelSeries Engine 3“ tvarkyklę, kurią visada galima atsisiųsti iš oficialios gamintojo svetainės. Tvarkyklės nustatymuose galima pasirinkti vieną iš 12 sąsajos kalbų, atnaujinimų diegimo variantą (automatiškai arba pagal užklausą), pranešimų atjungimą ir automatinės pradžios variantą. Be to, yra galimybė ignoruoti „Windows“ pelės nustatymus, taip pat išjungti tokius parametrus, kaip padidintas žymeklio tikslumas bei jo greičio daugiklis, kurie gali lemti jutiklio veikimo gedimus. Reikėtų pažymėti tai, kad jei tvarkyklė nustatys, jog šie parametrai yra aktyvuoti, ji pasiūlys juos automatiškai išjungti.

Skirtingai nei „Razer Synapse“, „SteelSeries Engine 3“ veikia ir be registracijos, tačiau

sukūrus savo paskyrą programoje, galima gauti keletą malonių privalumų, pvz., įrenginių nustatymų sinchronizaciją per „CloudSync“, patobulintą techninį palaikymą ir galimybę dalyvauti varžybose ir konkursuose.

Pagrindiniame programos lange atvaizduojamas prijungtų „SteelSeries“ įrenginių sąrašas, kiekvienam kurių galima greitai konfigūracijos skirtuke priskirti konkretų profilį. Jeigu iškiltų problemų su prijungimu ar prijungtų įrenginių nustatymu, galima atidaryti kairėje esnatį skirtuką, kur bus pasiūlyta pasirinkti prijungimo variantą ir pažiūrėti atsakymus į dažniausiai užduodamus klausimus. Dešinės pusės viršutiniame kampe yra prieigos prie pranešimų, nustatymų ir autorizacijos programoje mygtukai.

„Engine“ programėlėse galima pasirinkti suderinamos programos variantą, prie kurios indikacijos galima pririšti šviesos funkcijas, susiejus jas su konkrečiais įvykiais programoje. Beje, įmanoma sukurti ir savo suderinamos programos variantą. „Bibliotekoje“ yra saugomi visų įrenginių visi konfigūracijų profiliai. Visi prieinami pelės nustatymai surinkti viename ekrane. Kairėje skydelio pusėje yra penkių autonominių, saugomų pelės atmintyje konfigūracijų sąrašas. Žemiau yra kompiuteryje saugomų profilių sąrašas. Komandų priskyrimui yra prieinami 7 mygtukai ir dvi slinkties kryptys.

Jutiklio nustatymas įmanoma renkantis iš dviejų numatytų jautrumo lygių diapazone nuo 100 iki 16 000 cpi intervalais po 100 cpi. Nepaisant to, kad „Rival 710“ modelyje „PMW 3360“ jutiklis pakeistas į „TrueMove 3“, raiška nepasikeitė ir sudaro 12 000 cpi. Jutikliui nustatomi pagreičio ir greičio mažinimo lygiai, trajektorijos tiesiškumas ir dažnis 125/250/500 intervaluose arba 1000 Hz.

Dvi RGB apšvietimo zonos reguliuojamos atskirai. Joms yra numatytos 16,8 mln. įmanomų spalvų kombinacijų ir šviesos efektų paletės. Galima rinktis nuolatinį apšvietimą, nuoseklų spalvų spektro pasikeitimą, mirksėjimą, triggerio sukeltą veikimą (spalvos pasikeitimą konkrečiam laikui po paspaudimo) ir visišką apšvietimo išjungimą. Vaizdo nustatymui OLED ekrane yra numatytas atskiras mini redaktorius. Čia galima nupiešti baltos ar juodos spalvos pikseliuotą 128×36 formato piešinuką. Taip pat galima įkelti jau paruoštą vaizdą.

Makrokomandų redaktorius pakankamai paprastas. Pradėjus įrašymą, jis įrašo pelės arba klaviatūros komandas ir nuosekliai jas išsimena atsižvelgiant į laiko intervalus. Pasibaigus įrašymui viską galima redaguoti ir išsaugoti pasirinkus savo pavadinimą. Slinkties ratuko kryptys ir žymeklio judesiai neregistruojami.

Įspūdžiai naudojantis ir apibendrinimas

Galima pasakyti, kad „Rival 710“ pelės ergonomika nepasikeitė ir iš esmės primena „Rival 700“ bei „Rival 300“. Varle.lt specialistų teigimu, ši žaidimų pelė ypatingai bus patogi dešiniarankiams ir patiks tiems, kurie mieliau renkasi sunkesnius modelius. Viršutinio skydelio dangos pakeitimas į „soft-touch“ turi teigiamos įtakos maloniems jutiminiams išspūdžiams, nors pakankamai greitai renka purvą. To tikrai negalima pasakyti apie pelės šonus, kurie išlieka švarūs labai ilgai. Pretenzijų pagrindinių ir papildomų mygtukų veikimui nėra, viskas veikia tiksliai ir aiškiai. Tiesa, kai kam gali būti kažkiek nepatogu pasiekti trečią mygtuką, kuris yra šalia ekrano. „Rival 710“ slysta maloniai ir valdomai, jai nebūdinga perteklinė inercija, kas iš tikrųjų ir nestebina, turint omenyje šios pelės svorį. Jutiklio pakeitimas į „TrueMove 3“ nesukėlė jokių jaučiamų pokyčių naudojantis pele. Tiek anksčiau naudojamas „Pixart PMW 3360“, tiek dabartinis yra labai aukštos kokybės, nors „TrueMove 3“ jutiklyje žymiai patobulintas tikslumas ir optimalus jo veikimo diapazonas yra intervale nuo 100 iki 3500 cpi, kuriame įmanomas žymeklio pozicionavimas pikseliais su 1:1 tikslumu.

Varle.lt specialistai siūlo apibendrinti visus pokyčius, kurie įvyko „SteelSeries Rival 710“ modelyje lyginant su „Rival 700“. Pagrindinis skirtumas – jutiklio pakeitimas į „TrueMove 3“. Tai geras sprendimas, nes šis jutiklis pasižymi didesniu tikslumu dažniausiai žaidėjų naudojamame intervale. Naujoji žaidimų pelė aprūpinta patvaresniais, orientuotais į 60 mln. paspaudimų, jungikliais. Taip pat pakeistas galinio skydelio ir pakuotės dizainas. Tiesa, „Rival 710“ paveldėjo kai kuriuos „Rival 700“ trūkumus. Visų pirma, tai yra pakankamai didelis svoris (nors tai gana subjektyvus vertinimas), kieti laidai ir nepatogus trečio mygtuko išdėstymas. Kaina taip pat išliko pakankamai didelė. Faktiškai, „Rival 71“ tapo kosmetiniu „Rival 700“ modelio atnaujinimu. Ši žaidimų pelė turi nemažai įdomių ypatybių, tačiau klausimas, ar verta už jas mokėti lieka atviras. Bendrai, parametrų ir ergonomikos prasme, „Rival 710“ yra puikus sprendimas ir gali būti rimtu konkurentu geriausiems žaidimų pelių modeliams.



Get real time update about this post category directly on your device, subscribe now.

[Subscribe](#)