

Test Nerf Rival Helios XVIII-700

Le Nerf Rival Helios XVIII-700 se présente sous forme d'un pistolet nerf manuel livré avec 7 billes en mousse. Il appartient à la nouvelle équipe Phantom Corps qui permet aux joueurs de choisir son camp. Inspiré du nerf rival Apollo XV-700 déjà sorti, est-ce que le Rival Helios effacera les défauts de son prédécesseur ?



Avantages

- Performances
- Système d'armement

Inconvénients

- Bouton de déblocage du chargeur

Description du Rival Helios



Le Nerf Rival Helios est un fusil nerf manuel qui fait parti comme son nom l'indique de [la gamme Rival](#) et plus précisément de l'équipe Phantom Corp.

Pour ceux qui connaissent pas bien les Nerf Rival, il s'agit d'une gamme qui s'adresse au 14 ans et plus. Au plus, de propulser des fléchettes en mousse, ce sont des petites billes en mousse qui sortent du blaster. C'est une vraie introduction au paintball ou à l'airsoft que propose Nerf avec cette gamme.

À la base, la gamme Rival comportée 2 équipes, les bleus et les rouges, les nerfs étaient alors décliné en deux couleurs.

[>> Cliquez-ici pour voir le meilleur prix sur Amazon du Nerf Rival Helios – Offre limitée dans le temps ! <<](#)

Hasbro a introduit une troisième équipe les Phantom Corp qui dispose de pistolets nerf blanc sur lequel on vient ajouter un petit bandeau de couleur en fonction de l'équipe de rattachement. C'est une sous-gamme pour les mercenaires ! Nous avons déjà pu testé ce type de Nerf avec le [pistolet nerf Kronos](#) sorti il y a quelques semaines.

Pour revenir sur le Nerf Rival Helios, il s'agit d'une nouveauté sans en être un réellement, il s'agit d'une amélioration significative du Nerf Rival Apollo qui est le premier nerf à avoir vu le jour dans cette gamme. En effet, il y a

beaucoup de similarité entre les deux nerfs dont notamment le système de rechargement et la forme.

Tour d'horizon du fusil Rival Helios



Pour le petit tour d'horizon du nerf Rival Helios, on trouve un système d'armement proche d'un [Nerf Longshot CS-6](#) avec une petite manette sur le côté du nerf que l'on va tirer vers soit. Cette dernière reviendra automatiquement vers l'avant ce qui est très bien. Cette manette ne dépasse pas des deux côtés comme le CS-6, vous devrez choisir le côté vous allez le fixer en fonction si vous êtes gaucher ou droitier.

À l'arrière du Nerf, vous trouverez un indicateur de chargement comme sur beaucoup de nerf Rival. Vous savez s'il est prêt à tirer ou non. L'indicateur passe de l'orange ou au noir.

Sur le dessus, on trouve un rail tactique qui pourra accueillir une lampe ou un [viseur point rouge](#) par exemple.

Vous rechargez le nerf par le dessous du pistolet comme sur l'Apollo, le chargeur 7 billes se place carrément dans la crosse.

Au cul de la crosse, vous avez un bouton pour débloquent le chargeur de son emplacement rapidement. C'est peut-être le point noir de ce nerf, car le

bouton n'est pas simple à manipuler. Le design de cette gamme est très plaisant et ce nerf dispose d'une genre de crosse profilée très sympa.

Un cran d'arrêt est présent sur le côté du nerf à côté de la gâchette pour ne pas tirer inutilement.

Les performances du Nerf Rival Helios

Au niveau des performances, le Nerf Rival Helios offre une distance de tir allant de 22 à 25 mètres. C'est excellent pour un nerf manuel, on s'inscrit sur des performances similaires au [Nerf Rival Artemis](#), l'autre bon nerf manuel de la gamme Rival.

[>> Cliquez-ici pour voir le meilleur prix sur Amazon du Nerf Rival Helios – Offre limitée dans le temps ! <<](#)

Le système d'armement sur le côté permet de faire un bon en avant au niveau de la cadence de tir. Le système d'armement sur le dessus du Nerf rival Appolo était une fausse bonne idée. Le système était dur à manipuler et lent. En revoyant son système d'armement, on gagne en performance et le chargeur se vide très rapidement.

Enfin sur la partie précision, je suis très content de ce nerf Rival manuel, car comme le nerf Artemis on est sur un bon niveau de précision. Comme les billes en mousse sortent très droite du nerf, on peut s'amuser viser une cible. Je ne dis pas que les billes ne partiront jamais dans tous les sens, mais vous pouvez avoir une certaine régularité comparée à un Nerf Rival Nemesis par exemple.

Le Nerf Helios est-il un bon nerf ?

Test Nerf Rival Helios XVIII-700

Le Nerf Rival Helios XVIII-700 est un très bon nerf rival, il gomme la plupart des défauts du Nerf Rival Apollo comme son système d'armement qui était le gros défaut du modèle précédent. La maniabilité est très bonne. Les performances sur tous les points sont dignes d'un nerf Rival et vous prendrez beaucoup de plaisir à tirer avec ce Nerf Helios.

Test réalisé par: Eric