

Razer Deathstalker Chroma

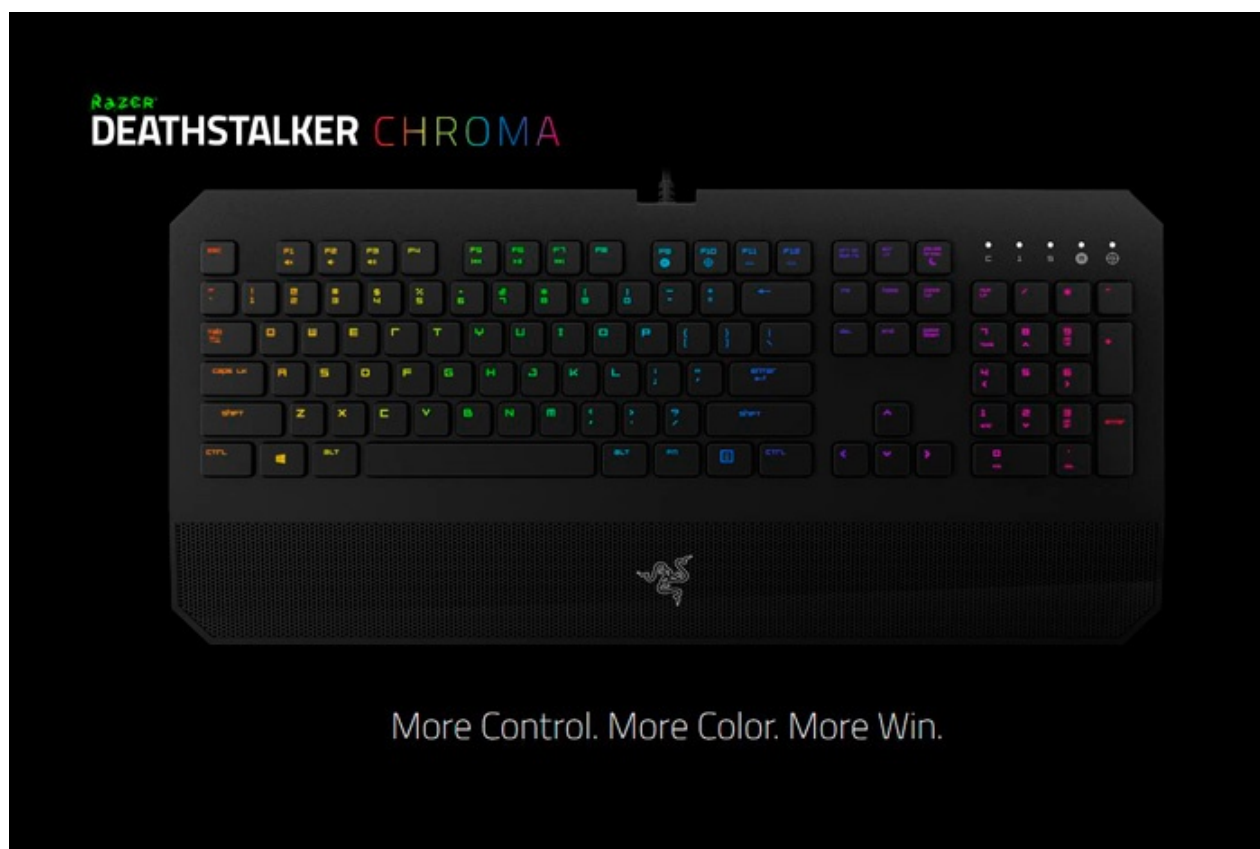


LINK (<https://www.nexthardware.com/recensioni/periferiche-di-gioco/1058/razer-deathstalker-chroma.htm>)

La nuova tastiera gaming RGB strizza l'occhio ai fan dei tasti ad isola.

Affacciandosi nel settore delle periferiche di gioco, si contano sulle dita di una mano i brand che possono vantare una decennale e positiva esperienza nel campo, e tra questi spicca Razer, l'azienda americana che è riuscita a fare del gaming, oltre che uno sport, anche una moda.

Nel catalogo Razer troviamo non solo i "pezzi classici" preferiti dai giocatori competitivi, come il DeathAdder e le meccaniche BlackWidow, ma anche prodotti futuristici come l'Ouroboros, sistemi audio completi come il Leviathan, portatili da gioco e soluzioni licenziate.



Tra i vari prodotti di nicchia, fatti per dare spazio alle esigenze più singolari, ricade senza dubbio la tastiera che andremo a presentarvi, ovvero la Deathstalker Chroma.

La serie Deathstalker nasce con la tastiera ad edizione limitata Deathstalker Ultimate, campo di prova per l'innovativa interfaccia Switchblade UI touchscreen che ritroveremo più tardi anche sui portatili Blade Pro, i

sistemi targati Razer per i giocatori in mobilità .

Usato già da Sinclair negli anni 80 e da Sony all'alba del millennio sui portatili Vaio, ma reso popolare da Apple con il MacBook a partire dal 2006, il termine "chiclet" indica un tasto a basso profilo e corsa breve che, al suo interno, può usare sia meccanismi di tipo *scissor* a contatti metallici o tipo "a membrana" (con *rubber dome*).

Persa l'interfaccia Switchblade UI in luogo di un comune tastierino numerico con la versione Expert caratterizzata da una normale retroilluminazione verde Razer, seguita poi dalla pulitissima Essential, è ora la volta della Deathstalker Chroma, una tastiera dal design particolarmente moderno e lineare con tasti a basso profilo e corsa breve, programmabile tramite il consueto software Razer Synapse basato su cloud.

Razer Deathstalker Chroma ↔	
↔ Tipologia	Chiclet (ad isola)
Layout	QWERTY 104 tasti
↔ Switch	Rubber Dome
↔ Retroilluminazione	RGB per-key limitata a 3 gruppi
↔ Antighosting	presente
↔ Key rollover	10KRO
↔ Materiale	Plastica ABS
↔ Requisiti	Porta USB 2.0 libera, connessione internet
↔ Cavo	1,7 metri con terminale USB placcato oro

1. Unboxing & Bundle

1. Unboxing & Bundle



Seguendo lo stile dei più recenti prodotti Razer, l'immagine della Deathstalker Chroma occupa quasi integralmente la facciata principale di una confezione piuttosto sobria e moderna.

Alla nostra attenzione vengono riportate solo le caratteristiche salienti del prodotto ed il layout della

tastiera, nel nostro caso inglese QWERTY.



neXt hardware.com
your ultimate professional resource



neXt hardware.com
your ultimate professional resource





neXthardware.com
your ultimate professional resource



Carina l'idea di includere comunque un paio di sticker Razer iridescenti per i fan del serpente.

2. Vista da vicino

2. Vista da vicino

Diamo un'occhiata ora alla Deathstalker Chroma, fresca di unboxing e già collegata per dare mostra della sua caratteristica più importante, ovvero il sistema di illuminazione RGB.



Sebbene squadrata, la Deathstalker risulta essere elegante e lineare, con un vago ammicciare al family feeling dei prodotti della mela di cupertino.



La base non ci rivela grosse sorprese rispetto alla Deathstalker "classica" da cui deriva: lo schema a

cinque pad antiscivolo garantisce una presa ottimale sulla scrivania in qualunque condizione.



Chiudiamo più da vicino sui particolari supporti estraibili, che si aprono verso il lato esterno per garantire alla Deathstalker Chroma un'inclinazione utile alla digitazione.



Il poggiapolsi, leggermente angolato sul piano già dalla naturale inclinazione della tastiera, è rifinito a specchio, con una trama a nido d'ape chiaramente visibile proprio da questo scatto.

Le impronte rimangono con facilità, ma è altrettanto facile ripulirle.



3. Razer Synapse

3. Razer Synapse

Il software necessario per il funzionamento della Deathstalker è il Synapse 2.0.

Si tratta di un applicativo universale per tutte le periferiche Razer che necessita, obbligatoriamente, di una connessione internet e della creazione di un account per poter essere utilizzato.

In cambio di questi requisiti, non difficili da esaudire oggi, il Synapse mette a disposizione aggiornamenti automatici per ogni periferica Razer collegata ed impostazioni sempre salvate sullo spazio

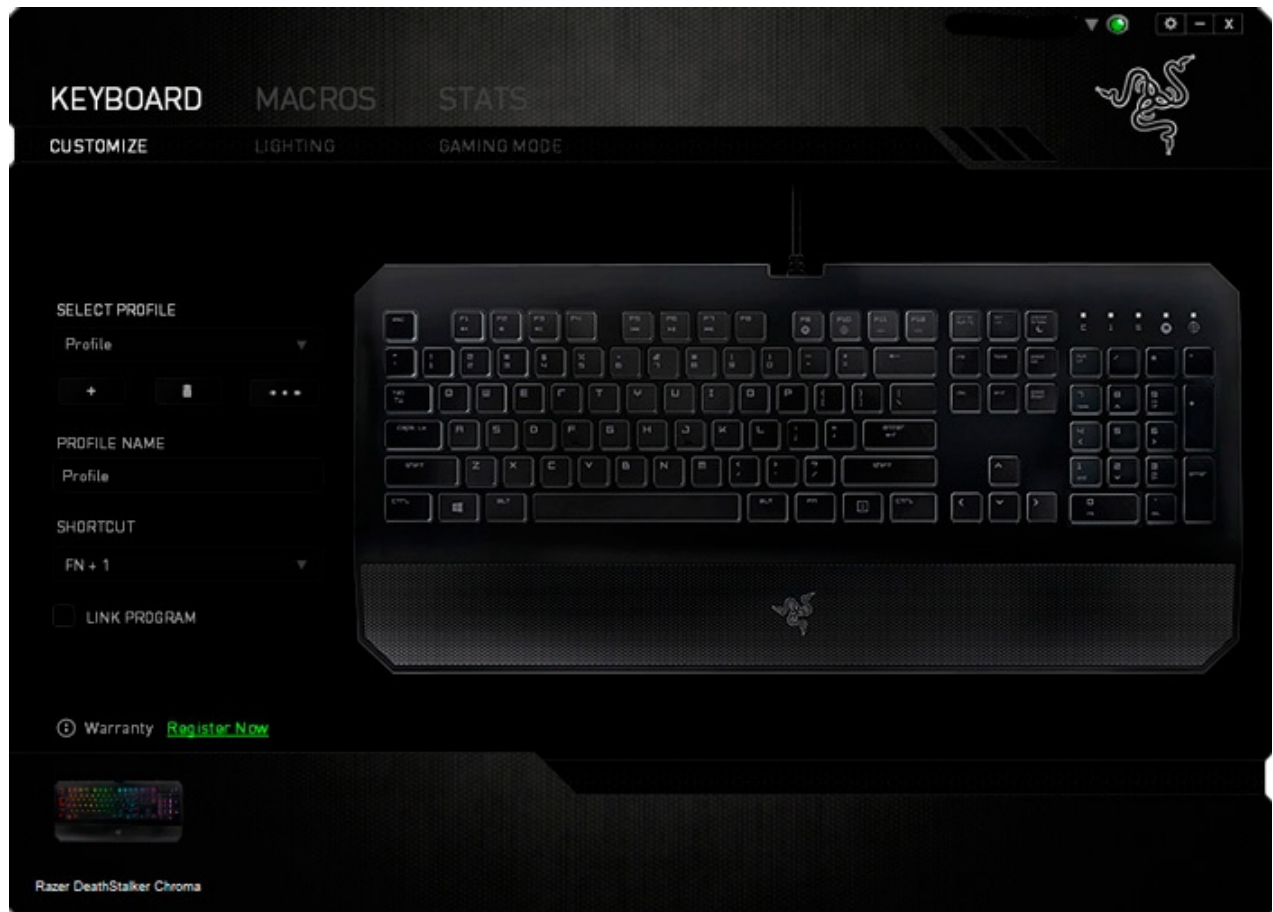
cloud messo a disposizione dall'azienda.

La Deathstalker è ovviamente in grado di funzionare senza software, ma facendo a meno di tutte le funzionalità accessorie quali la retroilluminazione Chroma e le Macro.

Customize

La prima sezione del software, chiamata "Customize", dà spazio alle operazioni necessarie a riprogrammare i tasti della Deathstalker o gestire i profili creati.

Con un numero illimitato di profili possiamo crearne uno per ogni gioco, che si attiverà al momento del lancio stesso del titolo, attivando ogni Macro o rimappatura che abbiamo preimpostato appositamente per lo scopo.

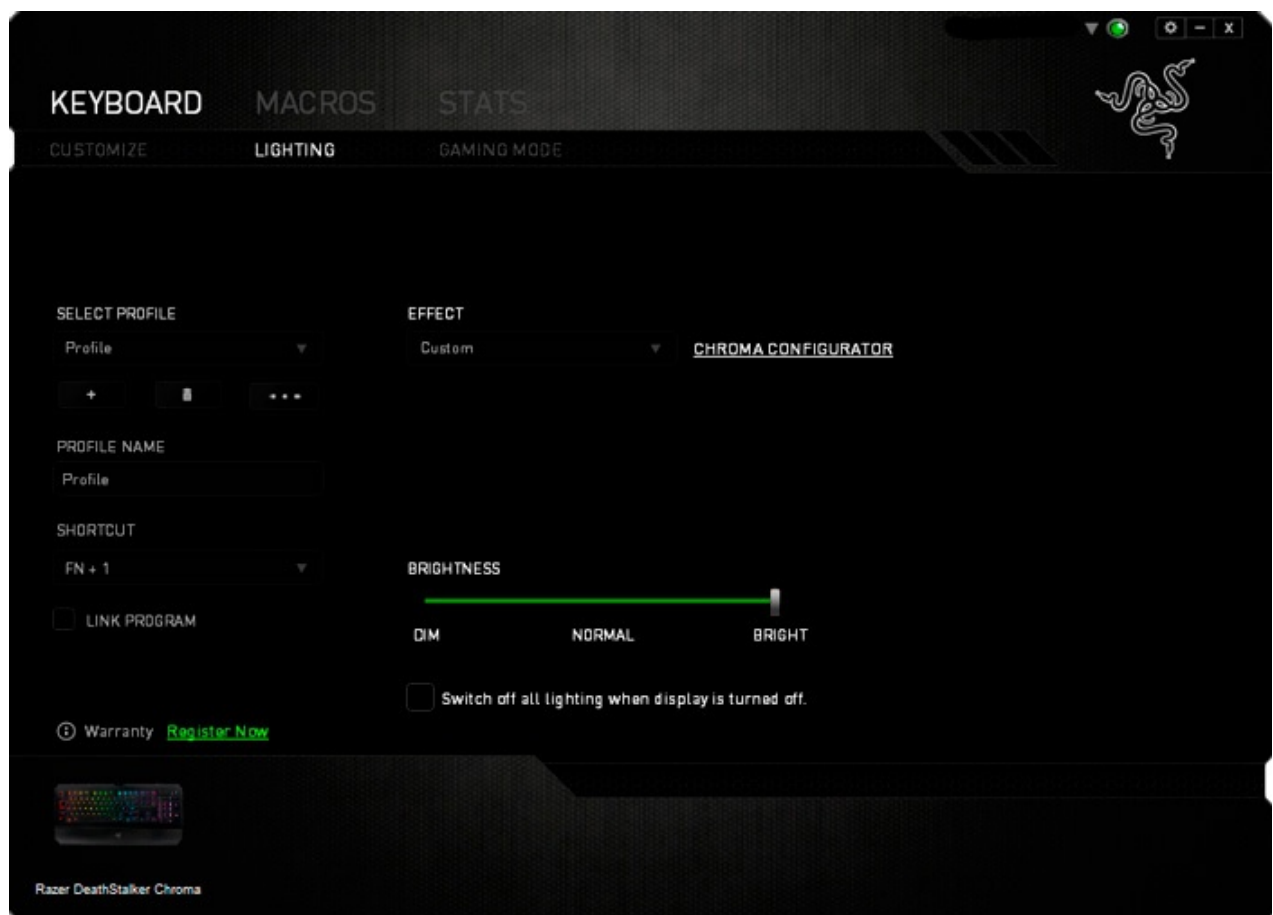


Sono presenti sufficienti funzioni disponibili per assicurare un agile utilizzo in tutti gli ambiti, compresi, ovviamente, quelli della normale produttività.

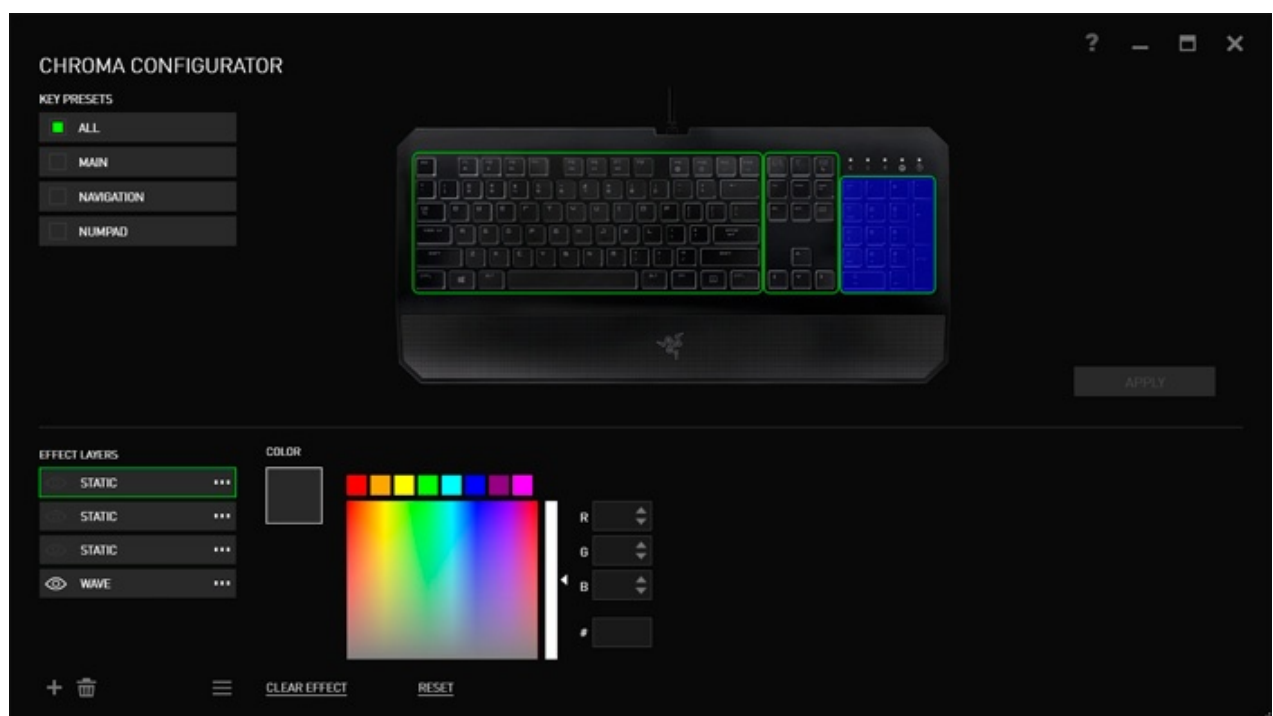
Lighting

Come il nome suggerisce, la sezione "Lightning" si occupa dell'illuminazione della tastiera.

Solo la funzione di intensità generale ed il menu rapido con gli effetti preimpostati occupano questa pagina: per accedere alle funzionalità avanzate fornite dal sistema Chroma sarà necessario cliccare sul CHROMA CONFIGURATOR.



Da questo strumento avremo accesso alle profonde personalizzazioni concesse dal sistema, ma ci accorgiamo subito di una vitale differenza con le altre periferiche Chroma.



Con il termine "Chroma" finora Razer ha indicato un sistema (generalmente chiamato RGB per-key) in grado di gestire e controllare l'illuminazione di ogni LED singolarmente ed indipendentemente.

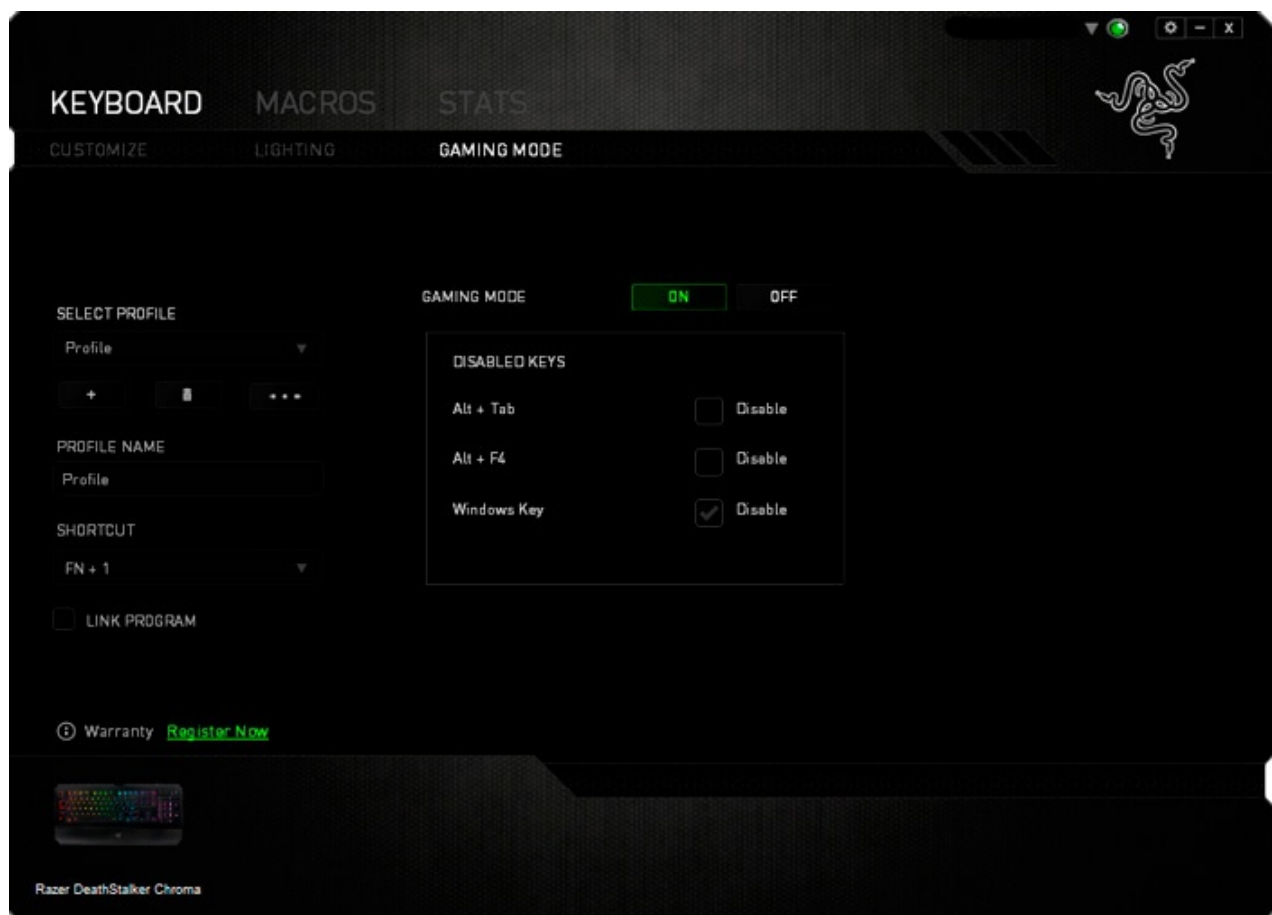
Sebbene la Deathstalker sia indubbiamente capace lato hardware di una gestione dell'illuminazione per-key (o non sarebbe possibile del tutto l'effetto ad onda cromatica o a spettro) il configuratore non ci

consente di selezionare gruppi di tasti personalizzati a cui applicare i nostri effetti.



Non si tratta però di un bug: la caratteristica è ben pubblicizzata sia sul sito Razer che sulla scatola e non prevediamo ci possano essere cambiamenti in merito nel breve periodo.

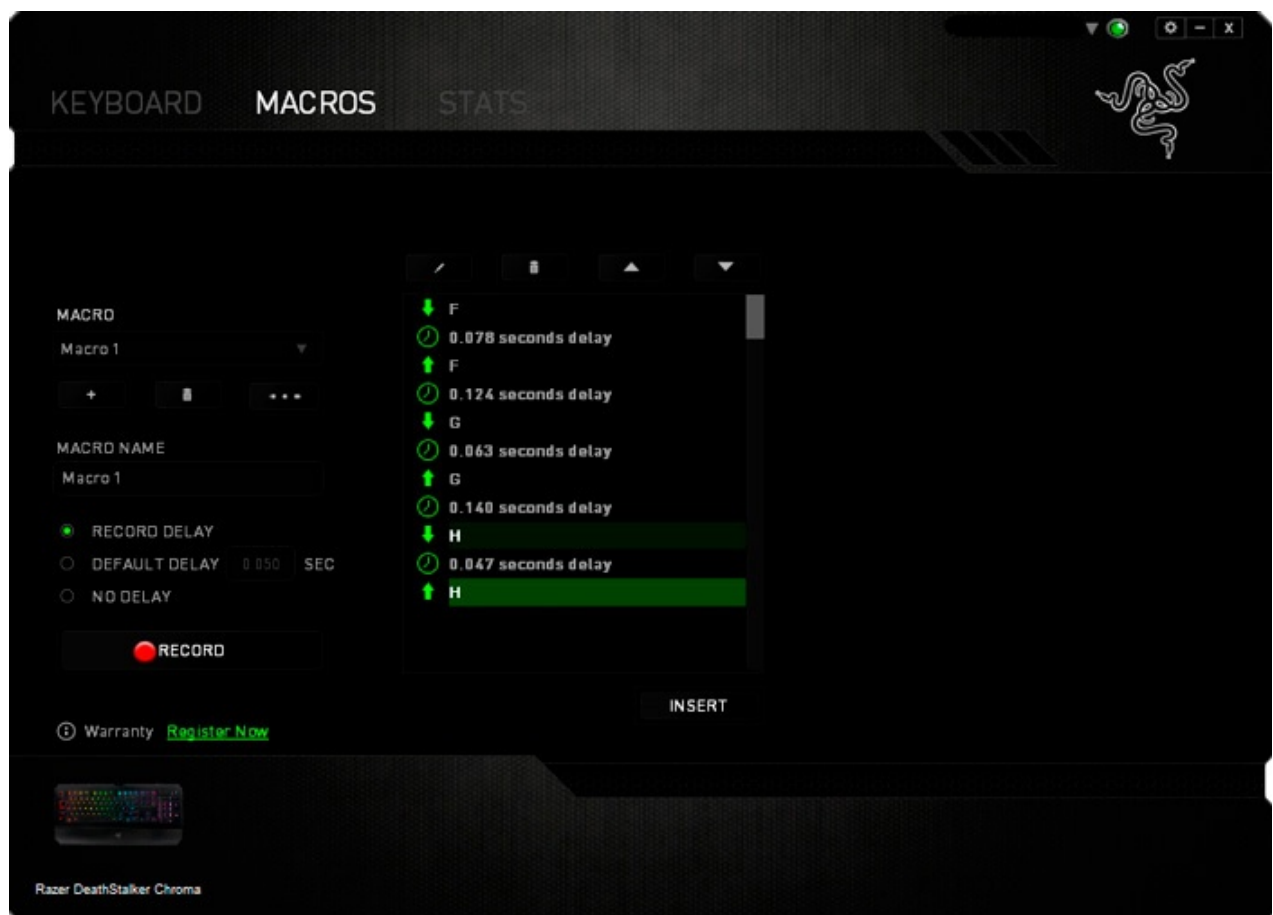
Gaming Mode



La sezione che riguarda il "Gaming Mode" ci permette di fare in modo che la nostra esperienza di gioco non venga disturbata da azioni accidentali, come la pressione del tasto Windows o l'uso delle combinazioni alt+tab ed alt+F4.

Macros

Synapse è in grado di programmare e memorizzare Macro, ovvero delle sequenze di tasti da far riprodurre in automatico alla pressione di un solo tasto fisico.



Il metodo di programmazione è chiamato registrazione in tempo reale e prevede l'esecuzione della combinazione dopo aver premuto il tasto Record per poi, successivamente, affinare errori o dettagli.

Una volta terminata la procedura, il tool permette di eliminare o spostare pressioni, cambiare i ritardi ed il nome della Macro stessa.

Le opzioni di playback della Macro (unico, a ciclo o attivato/disattivato) saranno disponibili nella sezione Customize al momento dell'inserimento sul tasto desiderato.

Il tool di creazione è unico e tutte le Macro realizzate sono compatibili per essere usate su ogni mouse e tastiera connessi a Synapse.

Un'altra via per ottenere una Macro consiste nell'uso del sistema di registrazione al volo (tasto Fn+F9), i cui semplici passaggi sono spiegati nel piccolo manuale in bundle con la tastiera.

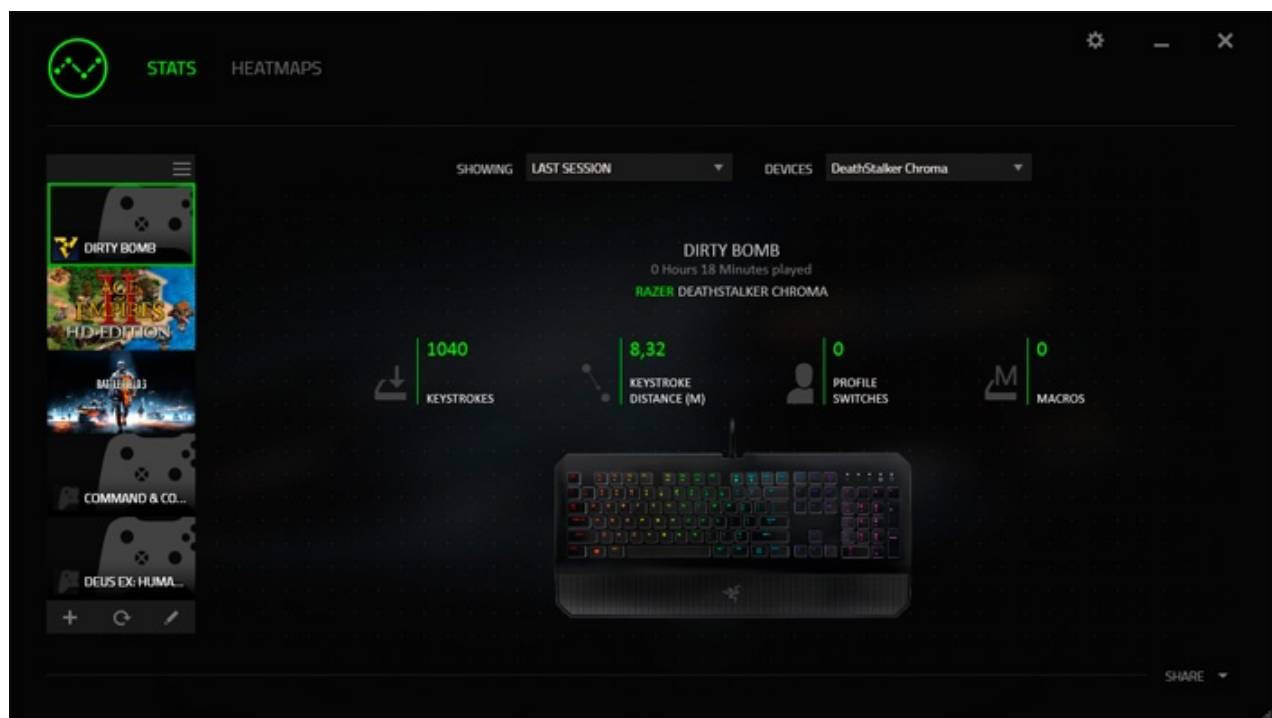
4. Razer Synapse - STATS & HEATMAPS

4. Razer Synapse - STATS & HEATMAPS

Per la seconda volta abbiamo avuto il piacere di confrontarci con la funzione STATS & HEATMAPS, recentemente aggiunta su Synapse per il monitoraggio delle statistiche di utilizzo relative a tutte le periferiche Razer collegate

Vedremo in questa sede le funzioni di interesse per una tastiera, mentre chi volesse saperne di più può dare una lettura [qui \(/recensioni/razer-blackwidow-ultimate-deathadder-chroma-97377/\)](https://www.recensioni.com/razer-blackwidow-ultimate-deathadder-chroma-97377/) dove, in occasione della recensione dell'ultima Blackwidow in coppia con il DeathAdder, ne abbiamo dato una spiegazione complessiva.

STATS

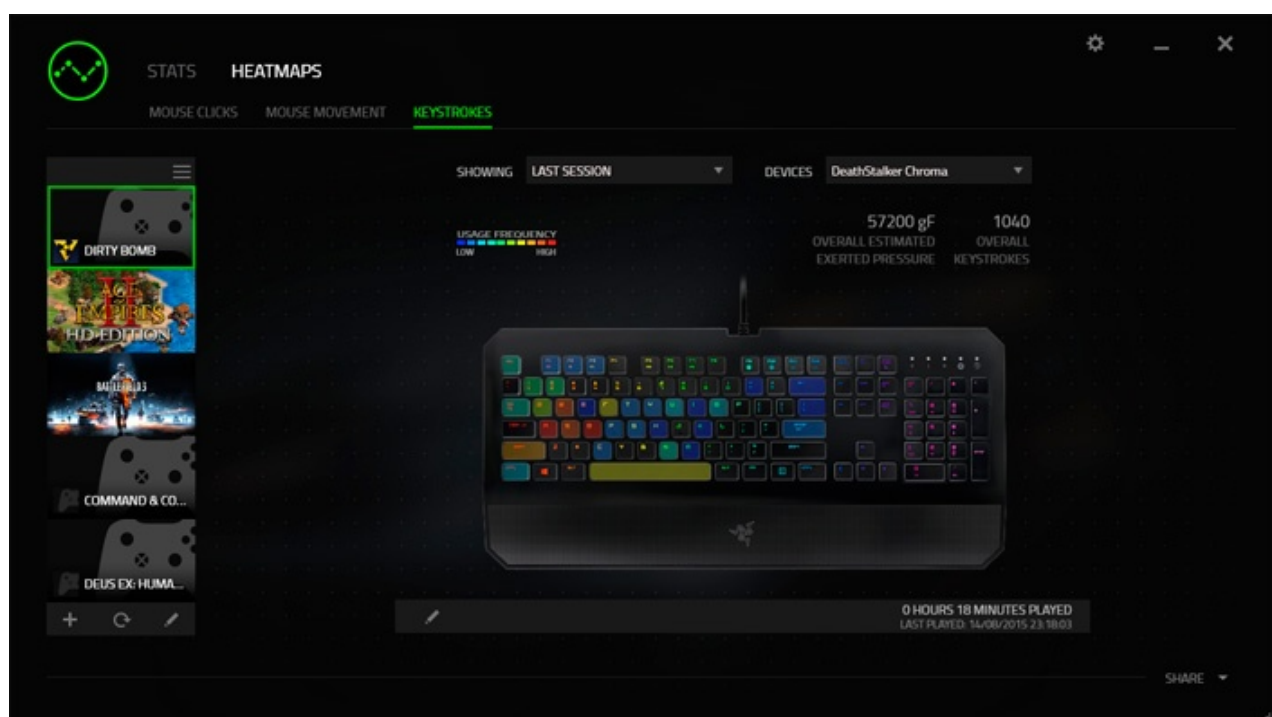


La sezione statistiche ci consente di visionare alcuni numeri relativi al nostro utilizzo: pressioni, distanza tra le stesse e Macro attivate.

HEATMAPS - Keystrokes

La più utile delle funzioni previste riguarda fortunatamente proprio la tastiera ed include una versione grafica delle statistiche che abbiamo precedentemente letto, con il dettaglio della frequenza per ogni tasto premuto.

Si evidenziano con un colore tendente al rosso quelli premuti più di frequente durante il gioco e, logicamente, con un colore freddo come il blu i tasti meno utilizzati.



Con questo schema a disposizione, qualora notassimo un "tasto caldo" molto distante dal gruppo principale di quelli usati, sarebbe bene rivedere la nostra mappatura in gioco per ottimizzarla meglio ed aumentare la nostra reattività.

5. Prova sul campo

5. Prova sul campo

Siamo giunti al momento di testare la Deathstalker Chroma con una suite estensiva che comprenderà giochi come Combat Arms e Planetside 2, ma anche programmi di produttività per un utilizzo più generico.



Planetside 2 è un moderno gioco FPS basato sul motore di gioco Forcelight 2, non un campione di tecnica, ma quanto basta per rendere possibile un mondo di gioco incredibilmente esteso in cui possono sfidarsi fino a 2000 giocatori su mappe grosse come continenti.

Similmente alla serie Battlefield, Planetside include la possibilità di usare mezzi di terra, corazzati e non, insieme a velivoli e 5 classi di fanteria con armi uniche.

Da un punto di vista ergonomico la Deathstalker Chroma si comporta molto bene grazie all'ottimo poggiapolsi ed al comportamento consistente dei tasti, non assimilabili naturalmente né agli switch meccanici né a quelli a membrana che animano le tastiere di comune utilizzo.

Alquanto rilassata come posizione, la Deathstalker ci introduce ad un modo più rilassato di passare il tempo libero giocando.

Il popolare MMOFPS di Daybreak ci mette in condizione di usare frequentemente molti tasti, dal cambio di posizione su un veicolo all'armamento dei razzi o dei cannoni principali su un velivolo.

In questa sfida la Deathstalker si comporta molto bene, è reattiva e decisamente poco rumorosa durante l'azione.



A causa del limite apposto da Razer alla funzionalità Chroma, siamo stati colti dal disappunto di non poter illuminare con uno schema preciso la nostra tastiera: tale possibilità sarebbe stata utile, ad esempio, per i giocatori di MMORPG.

Conseguentemente, l'unica personalizzazione possibile è contenuta nel recinto delle tre zone illuminabili, più o meno come la seguente immagine vi mostra, con dei semplici effetti di tipo statico.

Non abbiamo motivo di credere in un futuro aggiornamento e d'altra parte Razer pubblicizza chiaramente il suo prodotto come illuminabile in tre zone differenti, pertanto la situazione rimarrà verosimilmente questa senza sorpresa alcuna.



Come anticipato a monte, la Deathstalker Chroma è stata provata anche in ambito produttivo, come ad esempio la videoscrittura di questo articolo e l'editing delle foto contenute.

L'inclinazione del poggiapolsi risulta alquanto naturale alla digitazione e svolge efficacemente il suo compito di sostegno.

Contrariamente a quanto Razer afferma, i tasti low-profile della Deathstalker non offrono alcun miglioramento della velocità di scrittura in senso oggettivo: siamo convinti che tale aspetto delle performance dipenda molto dalle abitudini dell'utilizzatore.

In generale il tasto Chiclet a membrana della Deathstalker è più rapido da attivare e sicuramente molto più silenzioso rispetto ad un Cherry MX che, comunque, mantiene saldo il suo primato nelle periferiche da gioco per robustezza e reattività.

Da notare come la Deathstalker Chroma sia capace di un Key Rollover a 13 tasti sul blocco principale, contro i 10 dichiarati dal produttore.

Ad ogni modo ricordiamo come un Key Rollover di 5 tasti sia sufficiente per il gaming su mouse e tastiera ed uno di 10 tasti per la digitazione.

6. Conclusioni

6. Conclusioni

Razer non manca mai di confezionare i suoi prodotti con uno stile unico e la Deathstalker Chroma è un buon esempio della corrente filosofia del brand americano.

A dispetto dei materiali non esattamente nobili la costruzione di questa tastiera gaming è robusta ed il telaio è sufficientemente rigido.

I tasti a membrana hanno un comportamento degno della migliore espressione di questa tecnologia, di conseguenza la nostra impressione su ciò che conta è positiva.

Ancora una volta la Deathstalker mancherà di offrire un layout italiano, ma i migliori battitori riusciranno a farsi una ragione del problema: un po' più difficile sarà, come sempre, mandare giù il tasto "Invio" di dimensioni ridotte.

Il sistema di illuminazione Chroma, all'avanguardia nella tecnica, è implementato in questa Deathstalker

ma risulta, evidenze alla mano, azzoppato in un modo incomprensibile.

Mentre sulla Blackwidow Chroma ci viene consentita la creazione di gruppi personalizzati di tasti su cui attivare degli effetti, la Deathstalker ci preclude questa scelta limitandoci a tre zone preimpostate su cui comunque è sempre possibile attivare gli effetti Spectrum o onda cromatica.

Principalmente in ragione di questa mancanza i 129,99â,¬ richiesti fanno della Deathstalker Chroma un prodotto "di lusso", che manca di fornire una funzionalità completa che avrebbe dato un senso compiuto ai 30â,¬ che la separano dalla versione Expert.

VOTO: 4 Stelle



PRO

- Design
- Robustezza
- Silenziosità
- Poggiapolsi integrato

CONTRO

- Prezzo
- Illuminazione "Chroma" limitata



Si ringrazia Razer per l'invio del prodotto in recensione.



nexthardware.com