



nexthardware.com

a cura di: **Alfonso Basilicata** - sg93 - 04-01-2017 19:00

Razer Raiju

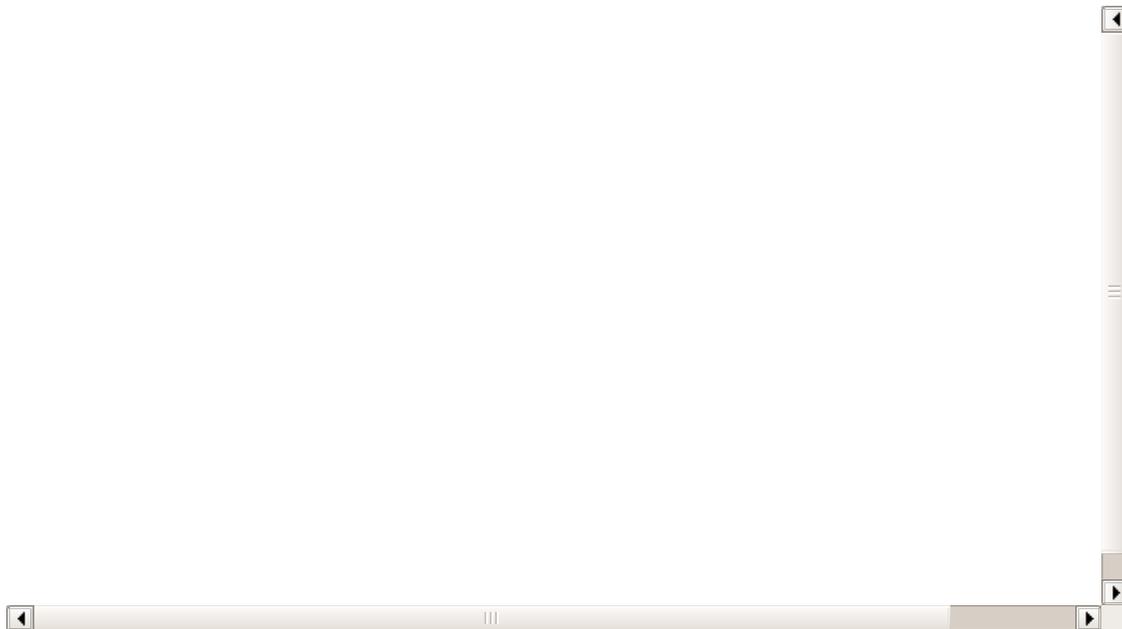


LINK (<https://www.nexthardware.com/recensioni/periferiche-di-gioco/1207/razer-raiju.htm>)

Un gamepad assolutamente letale in ambito competitivo a patto, però, di qualche rinuncia!



Raiju è il nuovo gamepad da competizione targato Razer, pensato appositamente per l'utilizzo con la console ammiraglia di casa Sony, la PlayStation 4. L'ultimo gioiello dell'azienda californiana eredita struttura e caratteristiche dal precedente controller con licenza Xbox, il [Razer Wildcat \(/recensioni/razer-wildcat-1120/\)](#), apportando a quest'ultimo alcuni sostanziali cambiamenti estetici e funzionali come l'aggiunta di un touchpad integrato e la presenza di una disposizione simmetrica degli stick analogici così da mutuare il design originale del Dualshock 4.



Sviluppato in stretta collaborazione con alcuni dei migliori atleti di eSports su PS4 del calibro di Tyler "FeLonY" Johnson e Brice "Faccento" Faccento, ex membri del Team eLevate (Call of Duty), il Raiju assicura una personalizzazione ed un'ergonomia tali da offrire un reale vantaggio sugli avversari durante le proprie partite.

L'accattivante design prevede quattro tasti meccanici aggiuntivi con tecnologia Razer Hyperesponse (due bumper e due grilletti removibili), tutti rimappabili, stick analogici con struttura rinforzata in alluminio ed una coppia di impugnature gommate per aumentarne la presa.

Prima di continuare con la nostra recensione andando a toccare con mano il nuovo Razer Raiju per valutarne qualità costruttiva, ergonomia e funzionalità, vi lasciamo ad un breve sommario delle sue principali caratteristiche:

- 2 tasti dorsali Hyperesponse multifunzione in alto;
- 2 trigger Hyperesponse multifunzione removibili;
- 4 pulsanti azione Hyperesponse meccanici;
- pannello di controllo rapido a 4 pulsanti;
- selettori di arresto trigger per per il fuoco rapido;
- modalità hair trigger opzionale per risposte ultra-rapide;
- connettore jack da 3.5mm per uscita audio stereo ed ingresso microfono;
- compatibile con PC Windows;
- prese laterali in gomma integrate;
- cappucci in silicone per stick analogici;
- custodia da trasporto;
- cavo Micro-USB con sleeving in tessuto lungo 3 m;
- dimensioni pari a 168mm (lunghezza) x 105mm (larghezza) x 65mm (altezza);
- Peso di circa 285g senza cavo e 350g con cavo.

Buona lettura!

1. Unboxing

1. Unboxing



Il Razer Raiju viene commercializzato all'interno di un'inedita confezione a sfondo blu che richiama le tonalità cromatiche tipiche di PlayStation 4.

Il frontale accoglie un accattivante primo piano del prodotto ed i rispettivi loghi, tra cui la dicitura "Designed for Esports" ed il marchio di licenza Sony.



Aperta la scatola troviamo il consueto benvenuto in Razer e, in bella mostra, la custodia da trasporto di pregevole fattura che contiene al suo interno il controller.



In bundle, oltre al materiale cartaceo che vedremo tra poco, è incluso un cavo a fibra intrecciata con connettore Micro-USB lungo tre metri.



Il Raiju è alloggiato in un consistente strato di spugna opportunamente sagomata↔ in modo tale da preservarlo dagli urti accidentali che potrebbero verificarsi durante il trasporto.



La dotazione di serie prevede inoltre la consueta lettera dell'amministratore delegato di Razer Min-Liang Tan, una coppia di sticker adesivi ed il manuale d'uso.



In alto il consueto video di unboxing direttamente dal nostro canale ufficiale YouTube.

2. Visto da vicino - Parte prima

2. Visto da vicino - Parte prima



Il Razer Raiju, come accennato in precedenza, è stato realizzato sulla base del [Wildcat \(/repository/recensioni/1120/immagini/Razer_WILDCAT_view_1.jpg\)](#) da cui eredita struttura e gran parte delle caratteristiche peculiari.

Inutile dire che siamo davanti ad un prodotto estremamente curato, munito di una struttura ergonomica in materiale plastico di ottima qualità e caratterizzata da una finitura opaca di colore nero di pregevole fattura.

I quattro tasti principali (X, cerchio, quadrato e triangolo), che mostrano le colorazioni tipiche della console Sony, perfettamente incassati nella struttura ed esenti da qualsiasi gioco meccanico, presentano switch meccanici di tipo Hyperresponse, i medesimi utilizzati per i mouse di nuova generazione dell'azienda californiana.

Entrambi gli stick analogici, realizzati in plastica e gomma, sono dotati di una struttura rinforzata in metallo per ridurne al minimo l'usura nel tempo e montano di serie due coperture in silicone con superficie texturizzata.

Il D-PAD, o croce direzionale, presenta quattro robusti pulsanti indipendenti dotati di switch di tipo standard.

La zona inferiore accoglie invece l'interessante pannello di controllo rapido, questa volta più ampio di quello visto sul Wildcat, che ci permetterà di gestire i profili personalizzabili e le opzioni della chat come il volume delle cuffie e l'attività del microfono.

Il Control Panel è inoltre posto in una zona strategica in modo da non causare fastidi di sorta durante l'utilizzo.



Il retro del controller accoglie i due grilletti aggiuntivi removibili (M3 ed M4), che ricordiamo essere completamente rimappabili via hardware, e le due clip di sblocco, indispensabili per l'installazione dei grilletti preventivamente rimossi.

La zona superiore accoglie una coppia di selettori posti in corrispondenza dei grilletti standard L2 ed R2 che si occuperanno di ridurre la corsa di attivazione degli stessi, caratteristica utile nel caso si stia utilizzando un fucile semiautomatico in uno sparattutto, permettendo un fuoco rapido e costante senza dover giungere a fine corsa del pulsante.

Il lato posteriore della struttura presenta inoltre numerose parti incavate rivestite in gomma texturizzata in corrispondenza delle zone che andranno a diretto contatto con le dita, in modo tale da aumentarne notevolmente l'ergonomia e la presa.



La zona superiore ospita gli ulteriori due bumper programmabili (M1 ed M2), dotati anch'essi di switch Hyperresponse, posti in una posizione molto comoda per gli indici.



Trattandosi di un controller progettato per le competizioni, il Razer Raiju, come il Wildcat, è dotato della sola modalità cablata, caratteristica senza alcun dubbio sgradita ai casual gamer, ma che rappresenta il punto di forza per gli atleti, data la minor latenza degli input.

Da notare le due clip laterali in corrispondenza del connettore Micro-USB di tipo B, che impediranno l'utilizzo di qualsiasi altro cavo al di fuori di quello incluso in bundle, una scelta senza alcun dubbio discutibile.

Nella foto in alto sono visibili anche i rinforzi in metallo, descritti in precedenza, utilizzati per aumentare la resistenza degli stick analogici.



Il pannello di controllo integrato nel Razer Raiju dispone di quattro pulsanti di cui due dedicati alla gestione dei profili hardware personalizzabili (Default, 1 e 2) e due che si occuperanno della gestione del microfono e del volume una volta collegato un headset al connettore jack da 3.5mm di cui è dotato e visibile in basso.

Di seguito sono riportate, da sinistra verso destra, tutte le funzionalità specifiche dei quattro pulsanti.

Mappatura Tasti

Utilizzando questo pulsante sarà possibile impostare, tramite una semplice procedura che descriveremo nella pagina successiva, una mappatura tasti per ognuno dei due profili disponibili.

Selezione Profili

Il tasto in questione permette lo switch tra i due profili personalizzabili; sarà possibile tornare al profilo default tenendo premuto il pulsante di selezione dei profili per 3 secondi.

Ricordiamo che nella modalità default i tasti aggiuntivi si comporteranno come i comuni L1/L2 e R1/R2.

MIC-Mute

Il microfono sarà attivo a luce spenta e disattivo (MUTE) a LED acceso.

AUDIO Control

La regolazione del volume è affidata al pulsante Audio Control grazie al quale si potrà aumentarlo in step del 20% circa con una singola pressione, oppure in regolazione manuale tenendolo premuto ed

utilizzando i pulsanti SU e \bar{G} l\`a™ del D-PAD.

3. Visto da vicino - Parte seconda

3. Visto da vicino - Parte seconda



Il cavo di pregevole fattura fornito a corredo con il Razer Raju è dotato di connettori privi di placcatura in oro e del particolare ed utile plug a disconnessione rapida, presente invece sul modello [Wildcat \(/repository/recensioni/1120/immagini/Razer_WILDCAT_view_5_USB_cable.jpg\)](/repository/recensioni/1120/immagini/Razer_WILDCAT_view_5_USB_cable.jpg), che riduce la possibilità di caduta della console qualora il cavo venisse tirato con forza.



Per procedere con la mappatura tasti bisognerà innanzitutto selezionare uno dei due profili personalizzati che verrà segnalato dal LED (uno a sinistra e uno a destra) posti immediatamente sotto il touchpad.

A questo punto dovremo premere a lungo il pulsante di mappatura tasti visto in precedenza fino a quando il LED del profilo non inizierà a lampeggiare.

Ora bisognerà tenere premuto contemporaneamente il pulsante mappatura, uno dei quattro pulsanti programmabili e scegliere il tasto che gli si vuole assegnare.

Arriviamo quindi alla modalità Hair Trigger, una valida alternativa ai selettori di fine corsa dei grilletti superiori L2 ed R2.

Tale modalità agisce (esclusivamente) sul tempo di risposta dei grilletti superiori diminuendola notevolmente.

Per attivarla bisognerà :

1. tenere premuto a lungo il pulsante di mappatura tasti fino a quando il LED del profilo non inizierà a lampeggiare;
2. tenere premuti contemporaneamente i due grilletti superiori L2 ed R2;
3. premere il pulsante X;
4. rilasciare i tasti ed attendere la vibrazione del controller.

Per disattivare la suddetta modalità bisognerà effettuare la medesima operazione, ma premere il pulsante Cerchio anziché quello X.



La particolare forma allungata riesce ad offrire comunque un buon grip con un feedback tattile notevole garantito dagli switch Hyperresponse.



Per la rimozione dei due trigger bisognerà utilizzare il cacciavite incluso in bundle per svitare le viti Torx. Dopo aver ultimato questa operazione, i grilletti si sganceranno automaticamente.



Una volta rimossi i due grilletti, le clip superiori rimarranno aperte, ma basterà effettuare una leggera pressione per chiuderle.

Per installare nuovamente i trigger bisognerà preventivamente sbloccare le clip filettate utilizzando le leve di sblocco riportanti il simbolo del lucchetto.



L'unica caratteristica rimasta invariata è la disposizione dei tasti, mantenuta fedele al progetto originale.

Il DS4, con i suoi 215g, risulta di gran lunga più leggero del Raiju (285 g) e durante le sessioni prolungate la differenza di peso si fa sentire.



Risulta quanto mai palese la maggiorazione in larghezza della struttura del Raiju, in grado di offrire uno spazio per le mani nettamente superiore rispetto a quello garantito dal Wildcat.

Anche il peso ha subito un incremento di circa 25g rispetto al controller per Xbox One, passando dai 260 del Wildcat ai 285 del Raiju.

La qualità complessiva è grossomodo la medesima, lievemente migliorata nell'ultimo nato, soprattutto per quanto concerne il gioco dei grilletti posteriori, ora quasi del tutto assente.

4. Prova sul campo

4. Prova sul campo

Adesso non ci resta che mettere alla prova il nuovo Razer Raiju per valutarne l'ergonomia, la qualità dei componenti meccanici e le sue caratteristiche peculiari.

Per tutte le prove abbiamo utilizzato una PlayStation 4 Chassis C con gran parte dei titoli presenti nella nostra raccolta, in primis con gli sparattutto in prima persona che risultano più adatti a questa tipologia di controller.



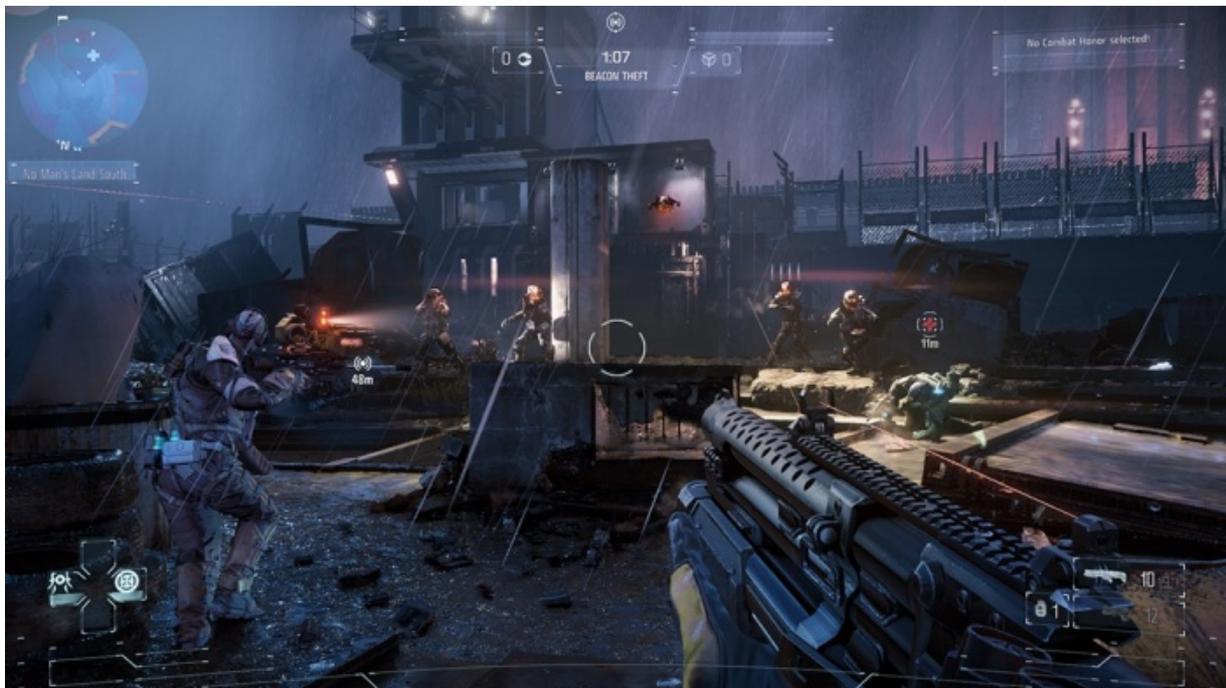
Utilizzo ed ergonomia

Questo problema è imputabile più a Sony che a Razer e, probabilmente, sarà risolto con un successivo aggiornamento del sistema operativo.

Per quanto concerne i trigger posteriori sarà necessario un brevissimo periodo di adattamento.

Estremamente utile il pannello di controllo integrato, grazie al quale sarà possibile selezionare al volo i profili hardware personalizzati, silenziare il microfono e regolare l'audio della chat.

Killzone: Shadow Fall



Per la prima prova in ambito gaming abbiamo scelto il sempreverde Killzone: Shadow Fall, uno dei titoli che ha accompagnato la console Sony al lancio nel novembre del 2013, ancora ricco di giocatori negli scontri in multiplayer.

Come tutti gli FPS, anche Killzone richiede una buona velocità dei movimenti e, soprattutto, una considerevole reattività dei pulsanti per evitare la dipartita e ottenere uno score discreto.

La differenza rispetto all'impostazione classica è sostanziale.

The Last Of Us Remastered & inFAMOUS Second Son



I due titoli successivi sono stati scelti principalmente per la presenza nelle fasi di gioco di alcune operazioni legate all'utilizzo della tecnologia SIXAXIS (giroscopio ed accelerometro) del Dualshock 4 di PlayStation.

Ovviamente, data l'assenza di questi componenti all'interno del Razer Raiju, sarà difficile, se non impossibile, usufruire appieno dell'esperienza di gioco, talvolta avendo dei seri problemi nel portare al termine l'avventura.

Per esempio, in The Last Of Us Remastered, edizione rimasterizzata del capolavoro di Naughty Dog rilasciato per la prima volta nel 2013 per PS3, ci ritroveremo spesso a dover scuotere il controller per ravvivare la torcia, senza la quale ci ritroveremo in ambienti bui e infestati da Clicker, Runner e Bloater con possibilità di sopravvivere pari allo zero.



Stesso discorso per quanto riguarda inFAMOUS: Second Son caratterizzato da alcuni minigiochi secondari in cui si dovrà dipingere graffiti sui muri della città aiutandoci con i sensori di movimento del pad, impossibili da effettuare con il Razer Raiju.

Utilizzo su PC



Facciamo presente che il Razer Raiju è compatibile anche con PC Windows e verrà rilevato dal sistema operativo dopo aver preventivamente installato gli appositi [driver](https://assets.razerzone.com/downloads/software/controllers/raiju/Razer_XInput_Raiju_Driver_v1.00.01.01_Build_03.exe) (https://assets.razerzone.com/downloads/software/controllers/raiju/Razer_XInput_Raiju_Driver_v1.00.01.01_Build_03.exe) in versione beta come un controller Xbox One.

La funzionalità dei tasti aggiuntivi, essendo di tipo hardware, rimarrà inalterata, discorso diverso per quanto concerne il touchpad che risulterà inutilizzabile su PC, almeno per il momento.

5. Conclusioni

5. Conclusioni

Razer ha sfornato l'ennesimo prodotto di alta qualità dando piena dimostrazione del proprio know-how anche in ambito console.

Il Raiju è un controller da gioco per PlayStation 4 di pregevole fattura, caratterizzato da un design eccezionale e realizzato con materiali di prim'ordine.

L'assenza delle Macro è giustificata proprio dalla indole competitiva (eSports) di questo gamepad, ambiente in cui è vietato utilizzare combinazioni di tasti rapide.



Sono presenti inoltre i selettori per l'arresto anticipato dei trigger L2 ed R2 per il fuoco rapido e l'interessante modalità Hair Trigger che permette di diminuire il tempo di risposta dei suddetti grilletti.

Il controller in questione dispone purtroppo della sola connettività cablata che, nonostante il cavo incluso in confezione sia sufficientemente lungo (3 metri), limita la libertà di gioco, caratteristica fondamentale per una console casalinga.

Ovviamente, trattandosi di un controller dedicato ai tornei, la modalità wired è sicuramente quella a minore latenza e quindi più indicata.

Arriviamo dunque al prezzo di vendita che si attesta sui 169,90€, ben 20€ in più rispetto al prezzo di lancio del modello Wildcat, una cifra certamente non alla portata di tutti e che relega il Razer Raiju ad un mercato puramente di nicchia.

Voto: 4 Stelle



Pro

- Design, qualità costruttiva ed ergonomia
- Quattro pulsanti programmabili
- Switch Hyperresponse
- Due profili hardware personalizzabili
- Control Panel con jack da 3,5mm
- Compatibile PC

Contro

- Prezzo elevato
- Assenza della tecnologia SIXAXIS



Si ringraziano Razer e [Drako.it](http://www.drako.it/drako_catalog/product_info.php?products_id=19438) per l'invio del prodotto in recensione.



nexthardware.com