

DOSSIER

GAMECRITIC.FR



Par Ryuuku



Très connu des joueurs PC, c'est durant le CES (Consumer Electronic Show) de janvier 2010 que Razer décide de s'attaquer au monde des consoles en dévoilant une nouvelle manette pour la Xbox 360 et le PC : la Razer Onza.

Après de longs mois d'attente et l'annonce d'une version simple, c'est finalement en janvier 2011 que l'on a l'occasion de pré-commander l'un des deux paddles. Malheureusement, les stocks sont rapidement épuisés et il faut attendre le mois de mars pour que ceux-ci soient renouvelés.

Faisons les présentations !

Vendu à 49,99€, la Razer Onza Tournament Edition dispose :

- de quatre boutons "Hyperresponse" rétro-éclairés ;
- de sticks analogiques à résistance réglable ;
- de deux boutons supplémentaires multifonctions ;
- de boutons multidirectionnels ;
- d'un câble de 4,57 mètres ;
- d'un design plus ergonomique ;
- et d'une surface caoutchoutée pour plus de confort.

Vendue à 39,99€, la Razer Onza quant à elle, ne permet pas de régler les sticks analogiques, et ses boutons ne sont pas rétro-éclairés.

Commandée via le site du constructeur, la manette m'a été envoyée des Pays-Bas, pays membre de l'Union Européenne. Par conséquent, pas de frais de douanes à payer. Comptez cependant une bonne dizaine d'euros de frais de port et une petite semaine d'attente.

Premières impressions.

N'étant pas un joueur professionnel, mais juste un passionné de jeux vidéos, je me suis contenté de

commander la version simple. Désolé donc pour les "PGM" qui se la pètent dès qu'ils réussissent un double frag, je ne suis pas du tout en mesure de vous dire si le fait de pouvoir régler la rigidité des sticks analogiques a un réel intérêt ou non.

Bon, j'avoue aussi que je préfère jouer à des FPS sur PC plutôt que sur console. Alors forcément, pour moi payer 10 euros de plus pour la Tournament Edition ne me semble pas très utile.

Allez, on sort la manette de sa jolie boîte et on la branche sur la console. Premier constat, le design est assez similaire à celui du pad Xbox 360, et donc pas plus ergonomique. Il faut dire que la manette de Microsoft était déjà plutôt bien foutue. A part ça, elle est plutôt jolie et pas désagréable à prendre en mains.

Incurvées vers le haut, les gâchettes ressemblent à de "vraies gâchettes". Personnellement je m'en fout un peu, mais certains apprécieront. Toutefois, une fois la manette en main, on a l'impression qu'elles sont plus hautes. Mais après quelques minutes de jeux, on finit par s'y habituer. Je les ai également trouvé un petit plus plus rigide, mais peut-être est-ce aussi dû au fait que ma Onza est toute neuve.

En revanche, en ce qui concerne les boutons "Start" et "Back"... Là on touche au sujet qui fâche tant il s'agit probablement du plus gros défaut de la Onza.

En effet, ces deux boutons ont été descendus. Alors déjà j'ai une question : Pourquoi avoir fait cela ? Franchement, ces deux boutons étaient très bien là où ils étaient. Mais la principale conséquence de ce choix (complètement idiot), c'est qu'il est impossible de brancher son micro-casque filaire. Le genre de petite détail a priori anodin, mais au

final très chiant.

Seul recours possible, avoir un petit cordon qui ferait office de rallonge. Pour ma part, j'utilise celui de mon stick arcade (SFIV Standard Edition). Mais tout le monde n'a pas forcément ce petit truc chez soi. Si seulement Razer avait fait l'effort d'en fournir un avec la manette...

Et en jeux, ça donne quoi ?

Bon maintenant il est temps de passer aux choses sérieuses. Commençons par la croix directionnelle. Nombreux sont les joueurs qui ont fortement critiqué celle du pad Xbox 360. Sur la Razer Onza, point de "bloc multidirectionnel", mais quatre boutons (un pour chaque direction). C'est tout bête, mais le résultat est sans appel : c'est nettement plus précis. Du moins sur plupart des jeux, car dès qu'il s'agit de jeux de combat, les chosent se corsent un petit peu. Sur du Dead or Alive 4 ou du Soul Calibur IV, pas de problèmes. Et j'ose penser que sur le prochain Mortal Kombat, il n'y a pas non plus trop de soucis à se faire. Mais dès qu'il s'agit de faire des Hadokens sur Super Street Fighter IV, ça se gâte (et pas qu'un peu). A tel point que la croix du pad Xbox 360, pourtant tant décriée, s'en sort bien mieux. Incroyable, mais vrai !

Mais bon, c'est pas comme si on achète la Razer Onza pour ce type de jeu. Ou plus particulièrement, pour les jeux de combats à gameplay 2D tel que SSF IV. Préférez plutôt, au pire un Fightpad, au mieux un stick arcade.

Inutile de trop s'attarder sur les sticks analogiques, puisque ce n'est pas la Tournament Edition qui est testée ici. De plus, ils sont très similaires à ceux du pad Xbox 360.



Intéressons-nous donc directement aux quatre boutons (A, B, X, Y). Plus petits et plus rapprochés, ces boutons utilisent la fameuse technologie Hyperresponse. En pratique, cela se traduit par des boutons qui fonctionnent de la même manière que ceux d'une souris. Le résultat est juste génial. C'est rapide, et une légère pression suffit à déclencher une action. Il faut juste perdre l'habitude d'appuyer comme un bourrin.

Enfin, on termine avec les boutons RB et LB, ainsi que les boutons supplémentaires RMFB et LMFB. Globalement, ces boutons sont plus bruyants, mais surtout plus rigides. Mais là encore, peut-être est-ce ma Onza qui n'est pas encore assez rodée.

Alors, à quoi servent les deux boutons supplémentaires ? C'est simple, on peut y assigner, très facilement, la plupart des boutons de la manette (RT, LT, RB, LB, A, B, X, Y, LSB et RSB).

Sincèrement, tout dépend du jeu auquel on joue. Sur Halo Reach par exemple, j'ai assigné le bouton du stick gauche sur LMFB. Pouvoir s'agenouiller sans avoir à rester appuyer sur le stick gauche est clairement un plus. En revanche, faire la même chose avec le stick droit (pour le zoom) n'a que peu d'intérêt. En revanche, pouvoir réassigner les deux gâchettes dans un jeu de baston est très plaisant.

Quant à l'éventualité de réassigner les boutons A, B, X et Y, cela est à mon sens totalement inutile. La raison est toute simple, il suffit de lire le paragraphe précédent pour comprendre.

VERDICT

Clairement meilleure que la manette 360, bien que la croix est ses défauts qui la rende cauchemardesque sur un SSFIV 4 (si, si), je ne pense pourtant pas que la Razer Onza s'adresse avant tout aux Pro Gamers sur console. Si ces derniers jouent aux FPS/TPS, ils lui préféreront très certainement la Razer Onza Tournament Edition.

En fait, je pense plutôt que cette manette s'adresse aux joueurs réguliers. Ceux qui jouent à beaucoup de jeux sur PC et Xbox 360, et qui souhaitent avoir une bonne manette dans les mains.

GAMECRITIC.FR

Dossier : Razer Onza

Correcteur : Cyberik

Ecrit et mise en page par : Ryuuku

Email : postmaster@gamecritic.fr