



Manette mobile C.T.R.L.R de Mad Catz pour Android, appareils intelligents, PC, Mac

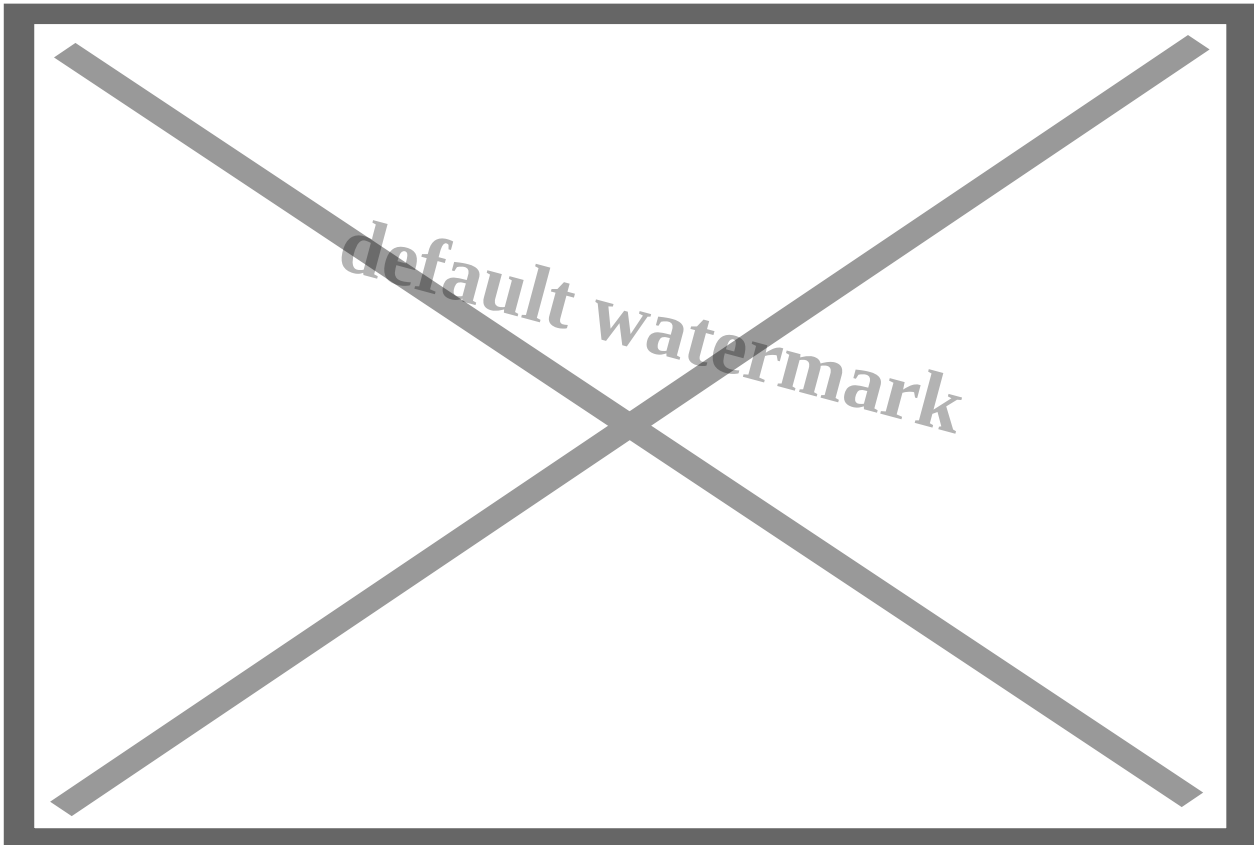
Description

default watermark

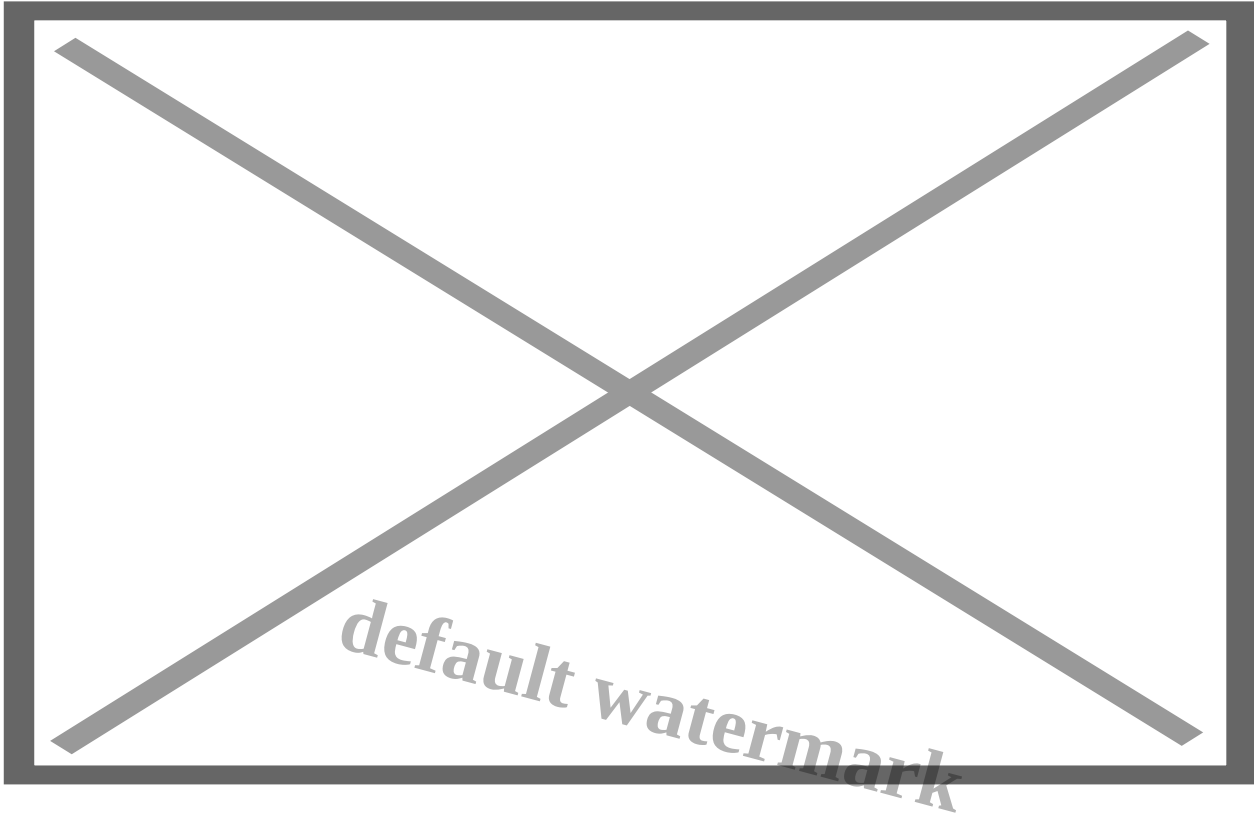


Lancé il y a plusieurs mois maintenant par Mad Catz, la petite console de salon MOJO, sous Android avec une puce Nvidia Tegra 4 dans le ventre, avait notablement marqué les esprits pour une caractéristique précise : sa manette C.T.R.L.r sans fil (Bluetooth) et capable de se connecter aussi bien à la fameuse console qu'à n'importe quel smartphone ou tablette Android. La tentation était donc trop belle pour Mad Catz de ne pas sortir sa manette seule dans le commerce, maintenant que le marché des *pads* pour smartphones/tablettes est en plein essor.

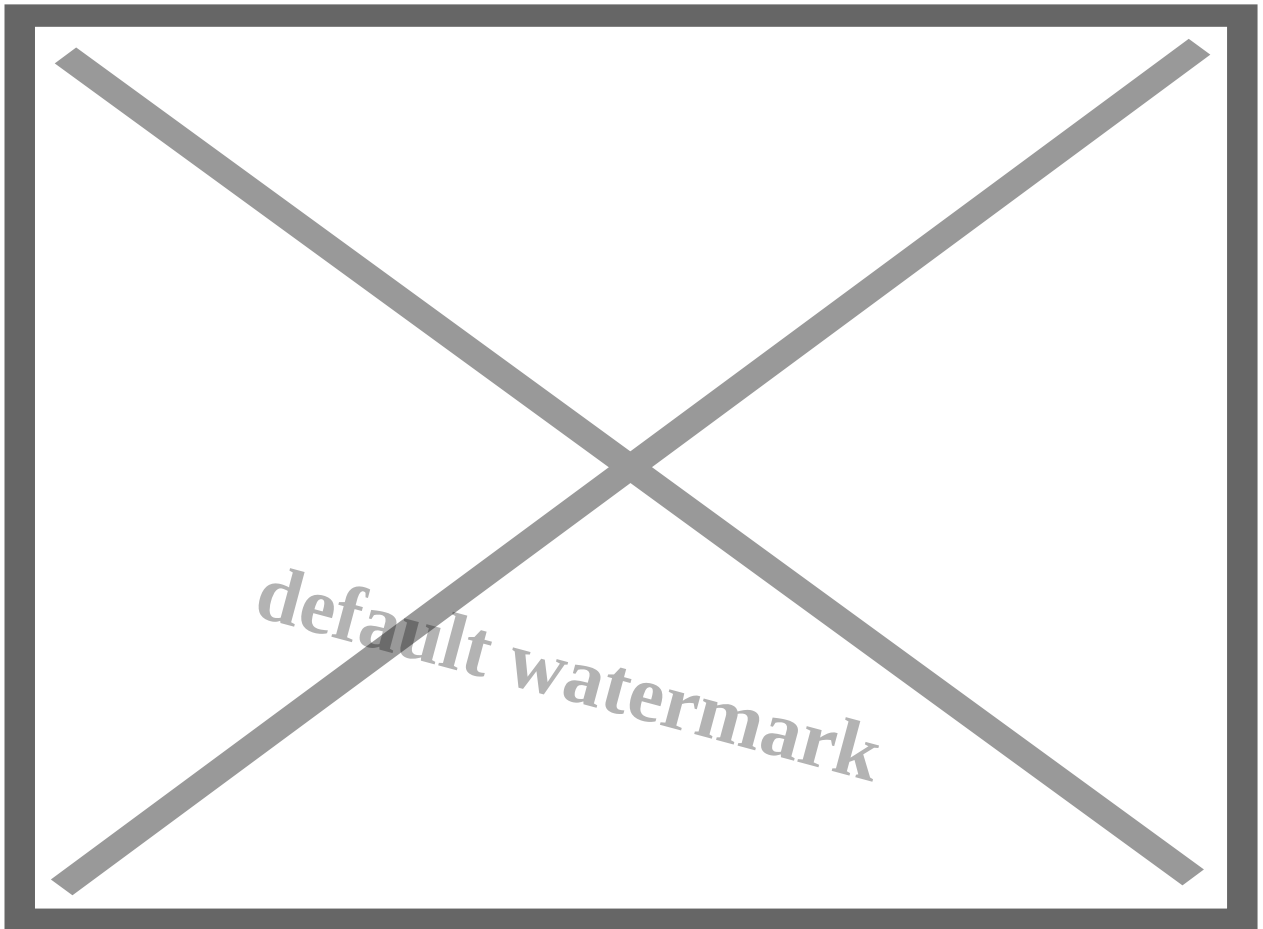
Voici donc la C.T.R.L.r, un nom qui en jette pas mal, une allure de manette de Xbox 360 et une compatibilit  Android, mais aussi PC Windows et Mac OS. Elle est commercialis e au tarif indicatif de 59,99   .    noter que Mad Catz travaille   galement sur une version iOS, bient t disponible, certifi e MFi et baptis e C.T.R.L.i.



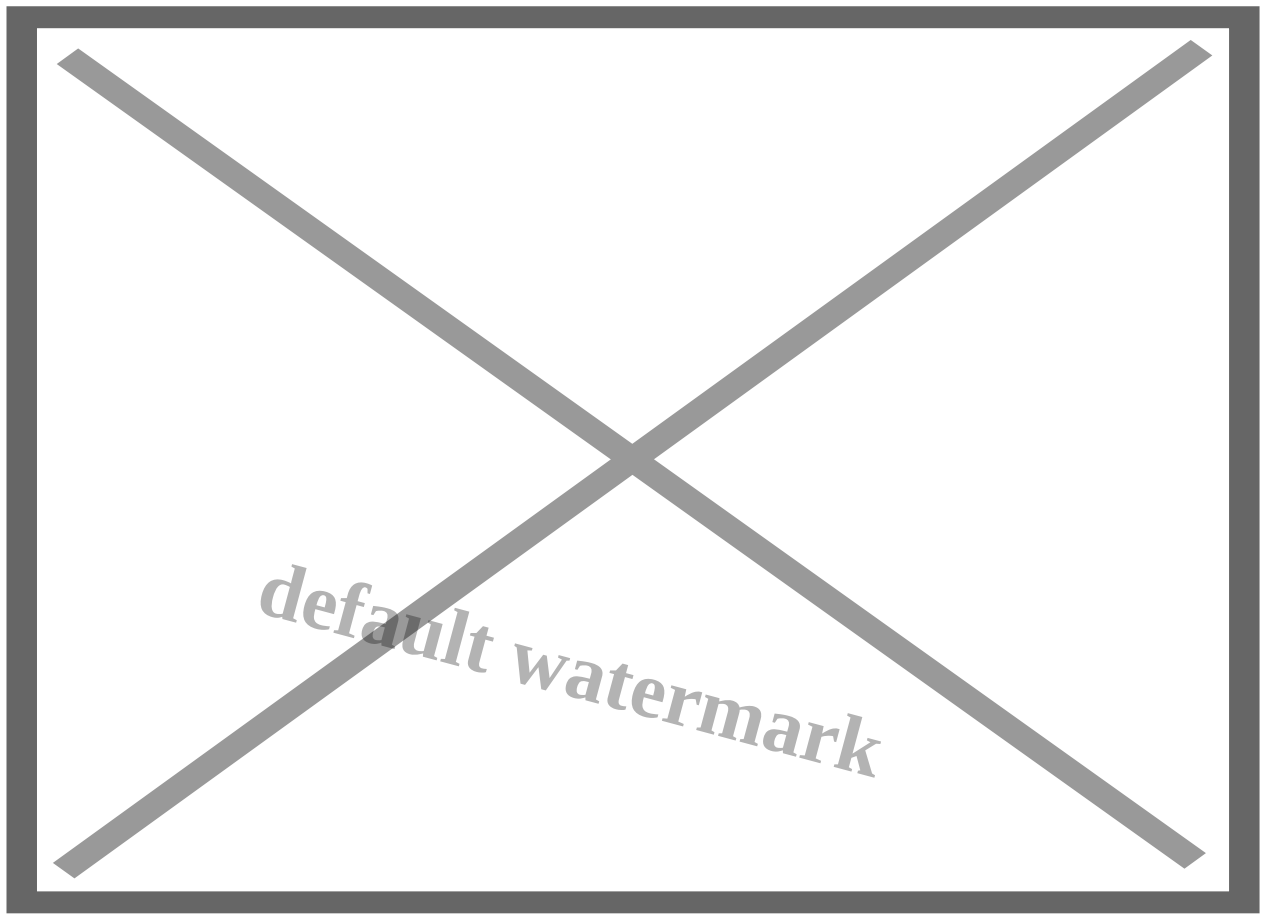
Du plastique, mais pas de toc



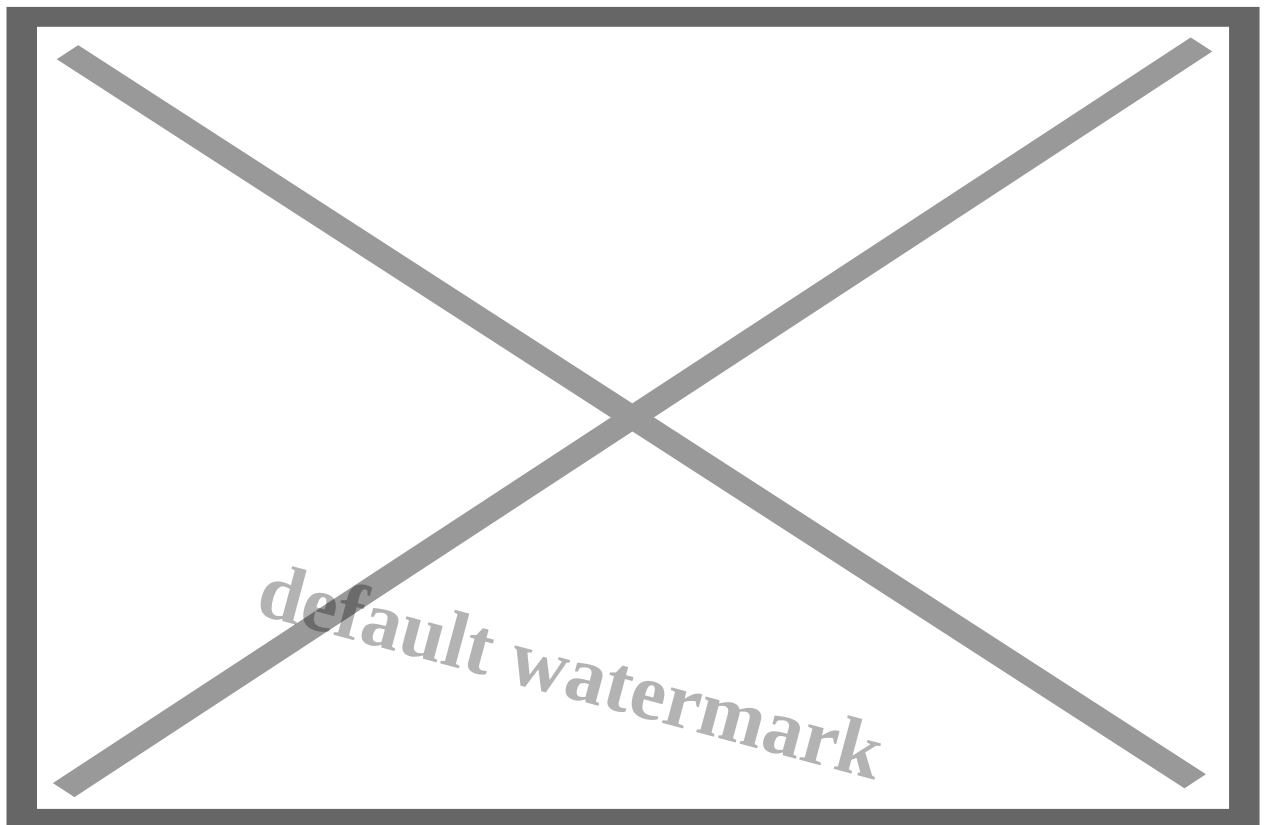
C' construction et finitions, le plastique est roi avec une face brillante et une coque infrieure mate. Pour autant, l'ensemble ne sonne pas creux et la structure est solide, sans craquements. Le poids est tonnant, surtout  la vue des matriaux. La C.T.R.L.r est aussi lourde qu'une manette de console de salon. La surface lisse induit tout de mme quelques bmols :
l'acclration de la moiteur sur une utilisation prolonge ; le toucher est un poil glissant ; les traces de doigts s'incrustent  la fte.



Pour marquer le coup de sa compatibilit  Android, la C.T.R.L.r dispose d un support pour smartphone (en mode paysage), afin de positionner le mobile au-dessus de la manette tel un  cran de console portable ou, pour rester dans la galaxie de produits sous le pavillon de l OS de Google, comme une Shield de Nvidia. Le support se fixe sur la tranche sup rieure de la manette via une vis imposante, mais difficile   perdre. Au bout du support, une pince qui agrippe avec force et en toute s curit  des mobiles classiques comme des produits tendance  phablette .



Notez que nous avons testé cet accessoire avec un Sony Xperia Z3, un Xperia Z3 Compact, un LG G3, un Samsung Galaxy S4, un Galaxy Note 3 et un Google Nexus 5, chaque fois sans encombre. L'ouverture maximale de la pince permet de ne pas forcer outre mesure pour installer son produit, même un Galaxy Note. Avec une tablette, il suffit de trouver un bon support pour obtenir un bel ensemble manette-ardoise.



Lâ??encombrement est, forcÃ©ment, un problÃ¨me au regard de lâ??utilisation typÃ©e nomade de cet accessoire. Ã? moins de disposer de belles grosses poches sur soi (baggy XXL, blouson de Jerry dans *Parker Lewis ne perd jamais*!), il faudra un sac de transport pour la C.T.R.L.r, ce qui en fait aussi un trÃ¨s bon compagnon de grand voyage en train ou avion! ou simplement pour jouer chez soi autrement.

Android dâ??abord

Si Mad Catz se gargarise de pouvoir offrir une expÃ©rience de jeu totale avec son produit, rendant ainsi service autant sur Android que sur Mac ou Windows, la rÃ©alitÃ© du terrain fait se dissiper lâ??enthousiasme initial. En lâ??Ã©tat, la C.T.R.L.r se veut moins efficace quâ??une manette Xbox 360 pour le jeu sur PC Windows. Notez dâ??ailleurs quâ??il est, bien Ã©videmment, essentiel de disposer dâ??une connexion Bluetooth sur son ordinateur pouvoir connecter lâ??appareil. La compatibilitÃ© est plus directe et lâ??on nâ??a moins Ã? sâ??en remettre, Mac compris, Ã? la reconnaissance du produit par le jeu et le *mapping tool* de ce dernier (option permettant dâ??attribuer une action Ã? une touche). Câ??est malheureusement le cas ici et il faut parfois sâ??armer de patience pour pouvoir jouer! ou pas, car certains titres sont parfois incapables de reconnaÃ®tre certaines touches, comme les *sticks* analogiques.

CÃ¢tÃ© Android, câ??est dÃ©jÃ? bien plus une partie de plaisir. Au dernier relevÃ©, plus de 140 applications et jeux du Play Store sont compatibles avec la C.T.R.L.r, dont certains font partie des plus gros titres de la plateforme de tÃ©lÃ©chargement de Google : *Real Racing 3*, *Dead Trigger 2*, *N.O.V.A 3*, tous les Ã©pisodes de *Gran Theft Auto* lancÃ©e sur Android! mais aussi un grand nombre dâ??Ã©mulateurs de vieilles consoles de jeu. Le fonctionnement est automatique lorsque la

compatibilit   est av  r  e.

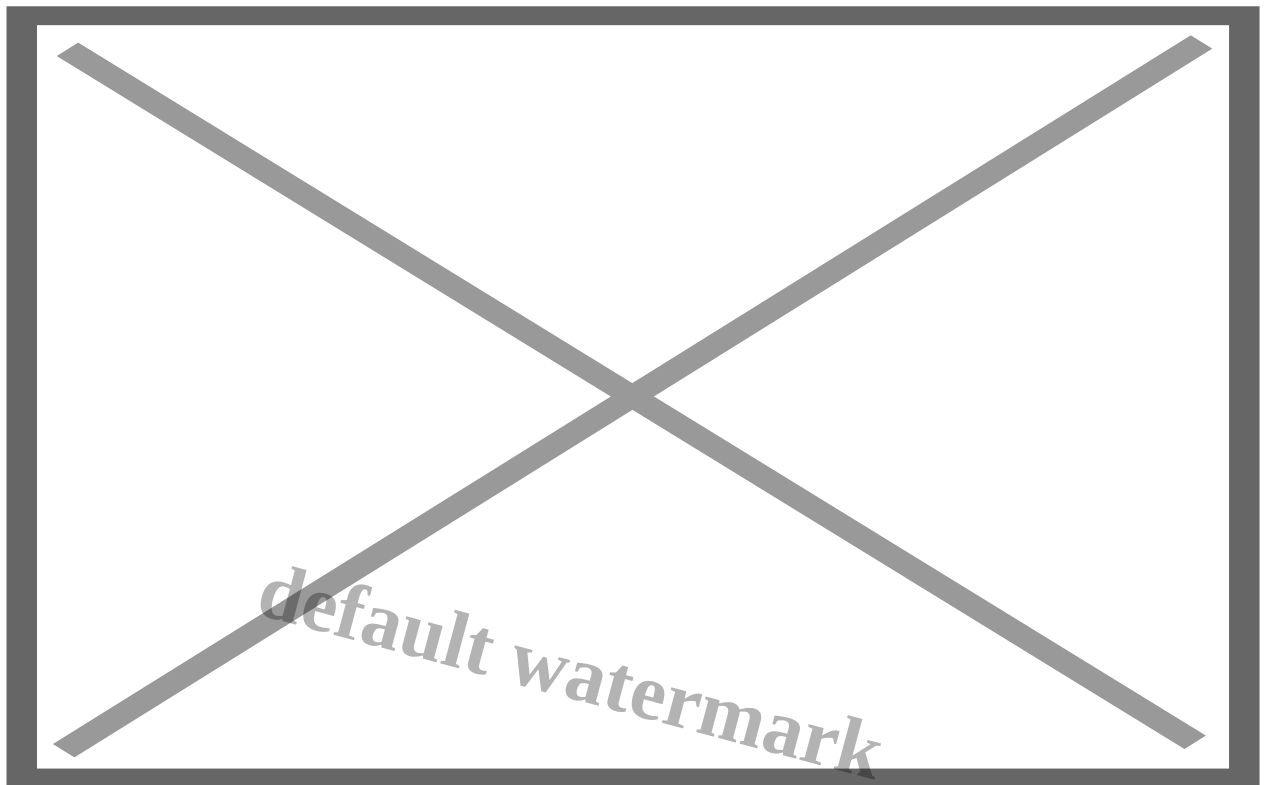
Rayon param  trage, Mad Catz propose, en th  orie, une application mobile (A.P.P, disponible gratuitement sur le Google Play Store) capable de r  gler chaque touche    l  envi. Seulement voil  , aujourd  hui, cette application n  est devenue rien d  autre qu  un agr  gateur de fiches techniques des derniers produits en vogue de la marque  ! Esp  rons qu  une prochaine mise    jour remettra    flot le volet des param  tres de la manette.

Performances et autonomie

En action, la C.T.R.L.r se r  v  le un outil implacable pour approfondir l  exp  rience d  un jeu mobile. L  ensemble des touches r  pond fort bien, avec une latence quasi inexistante. On rel  ve tout de m  me un point mort assez long sur les deux *sticks*, ce qui est d  une moindre g  ne pour la plupart des jeux mobiles, FPS compris.    le temps de l  action, l  ressort est bien souvent moins exigeant que sur PC. Voil   pourquoi aussi, cette manette reste assez moyenne pour un usage PC Windows/Mac lorsque l  on    donne    des titres ne  ux.



Concernant le mode souris/pointeur, il se manifeste par une relative inutilit  . Sur PC, la man  uvre est lourde et poussive (pire encore sur Mac OS). Sur mobile, le support maintenant le mobile    l  horizontale quand Android ne s  affiche qu  en mode portrait condamne l  int  r  t, alors que l  entreprise retrouve un peu de pertinence, mais tr  s peu de r  activit  , sur une tablette. Allez hop, on oublie tout   sa, on g  re plut  t son OS au tactile et l  on joue    la manette.



Lâ??autonomie de la bÃ¢te se rapproche de ce quâ??annonce Mad Catz en durÃ©e de vie thÃ©orique dâ??une paire des piles LR6 qui lâ??alimentent, Ã savoir 35 Ã 40h. En fonction de votre appÃ©tit pour le jeu compatible, la manette peut ainsi vous tenir entre 2 semaines et un bon trimestre. On aurait apprÃ©ciÃ© la prÃ©sence dâ??une batterie interne plutÃ´t quâ??un bloc pour piles, ce qui pourrait revenir cher pour un joueur compulsif ne passant pas par la case piles rechargeables. Le poids et le prix de la manette auraient probablement Ã©tÃ© plus imposants en cas dâ??intÃ©gration dâ??une batterie. Autre petit regret : lâ??absence de voyant de niveau de charge. Quelques diodes faisant office dâ??indicateur dâ??Ã©nergie restante ne seraient pas du luxe car, Ã part lâ??arrivÃ©e imminente de lâ??expiration des piles symbolisÃ©e par le passage au rouge du voyant du bouton central, impossible de savoir oÃ¹¹ en sont les accus.

Points forts

- Excellente prise en main.
- Support de smartphone compatible jusquâ??Ã de grands formats (phablettes).
- Temps de rÃ©ponse en jeu Android.
- Bonne autonomie.
- Touches dâ??accÃ¨s direct utiles.

date crÃ©Ã©e
18 fÃ©vrier 2019
Auteur
ikasougou