

Razer Wildcat Controller

LUXUS-GAMEPADS
IM DUELL

Razers Wildcat Controller punktet mit zusätzlichen Tasten, Features und hochwertigen Materialien. Das würde den Preis von 150 Euro rechtfertigen – wäre da nicht Microsofts Elite Pad.

Von Jan Purrucker

Wie die meisten Hersteller von Eingabegeräten bewirbt Razer viele seiner Produkte mit der Ausrichtung auf professionelle Spieler. Auch der Razer Wildcat Controller wurde laut Razer auf Basis des Feedbacks von Pro-Gamern entwickelt. Das Ergebnis ist ein Gamepad für die Xbox One und den PC, das sich durch Besonderheiten wie vier Extra-Tasten, Media-Buttons und verbesserten Halt vom Standard-Xbox One Controller absetzt. Allerdings muss sich das Wildcat-Gamepad aufgrund seines stolzen Preises von 150 Euro eher mit dem ähnlich teuren Platzhirsch Microsoft Elite Controller messen.

Wie das edle Pad von Microsoft kommt auch der Razer Wildcat in einer schicken und stabilen Tragetasche, die den Controller samt Zubehör schützt. Dazu gehört auch das stoffummantelte USB-Kabel, das sich abnehmen lässt. Zum Spielen wird es aber zwingend benötigt – kabellos lässt sich der Razer Wildcat nicht verwenden.

Hier hat der Elite Controller von Microsoft die Nase vorn, der lässt sich nämlich mit einem separat erhältlichen Wireless-Adapter (circa 30 Euro) koppeln. Allerdings ist das Kabel des Wildcat gut verarbeitet und



Beim Design des Wildcat Controllers orientiert sich Razer stark am Original von Microsoft. Zum Zubehör gehören unter anderem aufklebbare, grüne Griffflächen und zusätzliche Tasten.

Über die vier Tasten auf dem Control-Pad lassen sich die übrigen Tasten direkt im Spiel umbelegen und die Lautstärke regeln. Eine Kopfhörerbuchse steht auch bereit.

reicht mit rund drei Metern Länge ohne Probleme von der Couch bis zur Konsole oder dem Wohnzimmer-PC.

Leichtgewicht

Möglichkeiten, den Wildcat zu verändern gibt es kaum, austauschbare Analogsticks oder Digipads wie beim Elite Controller fehlen. Dafür liegen dem Razer-Controller je zwei grüne Überzüge für die beiden Analogsticks und die Griffhörner bei. Die erhöhen durch ihre gummierte und texturierte Oberfläche den Grip.

Diese Form der Anpassbarkeit fehlt dem Microsoft Elite Controller, wirklich nötig hat sie aber ohnehin keines der beiden Gamepads. Schließlich liegt der Razer Wildcat auch so sicher in den Händen und verrutscht dank des im Vergleich zum Xbox One Controller etwas raueren Kunststoffs auch beim längeren Spielen nicht.

Die von Razer verwendeten Materialien machen dabei generell einen hochwertigen Eindruck. Carbon verstärkte Analog-Sticks, saubere Verarbeitung und das schlichte und ergonomische Design des Xbox Controllers wissen zu gefallen. Metall findet sich jedoch im Gegensatz zum Elite Controller nur in Form der zwei Aluminium-Schaltwippen auf der Rückseite.

Dadurch spart Razer Gewicht, der Wildcat ist mit 262 Gramm genauso schwer wie der herkömmliche Xbox One Controller. Somit wiegt das Razer-Pad deutlich weniger als der Elite Controller von Microsoft (350 Gramm). Zwar dürften einige Spieler das geringere Gewicht des Wildcats bevorzugen, uns gefällt das schwerere Microsoft-Gamepad mit seinen zahlreichen, wertigen Metallelementen jedoch besser.

Schnell am Abzug

Trotz des im Vergleich mit dem Xbox One Controller identischen Gewichts und ähnlichen Designs bringt Razer am Wildcat einige zusätzliche Tasten unter. Dazu gehören die beiden mittig angebrachten Schultertasten und die abnehmbaren Schaltwippen auf der Rückseite. Besonders die zusätzlichen Schultertasten gefallen mit ihrem kurzen Auslöseweg und einem spür- und hörbaren Klick.

Außerdem sind sie auch mit kleinen Händen gut erreichbar, ohne dabei Gefahr zu laufen, dass man versehentlich die übrigen Schultertasten betätigt. Wie bei der Konkurrenz lässt sich der Zugweg der Schulter-Trigger verkürzen und so das Auslösen entsprechend beschleunigen.



Die beiden Extra-Schultertasten lassen sich erstaunlich gut bedienen und gefallen durch ihren spürbaren Klick.

Razer Wildcat Controller auf einen Blick:

- genauso schwer wie der Xbox One Controller (262 Gramm)
- leichter als das Xbox One Elite Wireless Pad (350 Gramm)
- sechs Schultertasten
- zwei entfernbare Schaltwippen
- Zugweg der Trigger regelbar
- kabelgebunden (3,0 Meter)
- Tastenbelegung direkt im Spiel
- Control-Pad mit Kopfhöreranschluss

Besonders in reaktionsschnellen Shootern ist die Funktion sehr praktisch, allerdings müssen wir zumindest bei unserem Testmodell viel Kraft aufwenden, um den rechten Trigger bei verkürztem Zugweg auszulösen, was den Geschwindigkeitsvorteil wieder relativiert. Ein zweistufiges System mit analogem Zug und digitalem Druckpunkt am Ende wie beim Steam Controller gibt es weder bei Microsofts Elite Controller noch dem Razer Wildcat.

Wie bei den Schultertasten punktet der Wildcat auch bei den ABYX-Buttons mit einem angenehmen Klick und sauberem Druckpunkt. Im Vergleich zum Xbox One und dem Elite Controller besitzen die Tasten einen spürbar geringeren Hub und lösen schnell, aber nicht unkontrolliert aus – das Klickgefühl lässt sich am besten mit dem einer Maus vergleichen.

Die Schaltwippen bringt Razer im Vergleich zum Elite Controller weiter oben an und somit weiter weg von den Griffhörnern. Die Tasten lassen sich zwar ohne Probleme erreichen, die Bedienung fällt aber nicht ganz so natürlich aus wie beim Microsoft-Pendant. Wem die Extra-Tasten auf der Rückseite gar nicht zusagen, der kann sie mit-



Über die Schieberegler auf der Unterseite lässt sich der Abzugsweg der Schulter-Trigger verkürzen und so schneller auslösen.

Im Gegensatz zum Elite Controller von Microsoft besitzt der Wildcat nur zwei Schaltwippen. Die sind mit Schrauben befestigt und lassen sich bei Bedarf entfernen.

hilfe des beigelegten Schraubenziehers auch komplett entfernen. Uns gefällt die schnelle und unkomplizierte Kombination aus Magnet- und Steckhalterung beim Elite Controller zwar etwas besser, die Schraubverbindung des Wildcats dürfte dafür auch auf lange Sicht sehr zuverlässig halten.

Mapping direkt im Spiel

Alle Tasten des Razer Wildcat lassen sich mit den Funktionen anderer Buttons belegen und so an die eigenen Vorlieben anpassen. Vergleichbare Extra-Schalter besitzt auch der Elite Controller, allerdings geht das Belegen der Tasten beim Wildcat leichter von der Hand. Dafür halten wir einfach während des Spiels die entsprechende Makrotaste auf dem Media-Pad des Wildcat Controllers und die zu belegenden Taste gedrückt.

Anschließend genügt ein Druck auf die Taste, deren Funktion wir übertragen möchten, und eine kurze Vibration bestätigt den Wechsel. Für die Belegung können wir zwei Profile anlegen, die im Controller gespeichert werden und zwischen denen wir via Tastendruck wechseln können. Daneben lässt sich über das Pad auch die Lautstärke anpassen und eine darunterliegende 3,5-mm-Klinke dient zum Anschluss von Kopfhörern. Generell ist das Control-Pad auf der Unterseite des Wildcats eine praktische und sinnvolle Ergänzung.

Nicht genug für's Geld

Razers Wildcat Controller ist sauber verarbeitet, bietet nützliche Zusatzfunktionen und damit im Vergleich zum Xbox One Controller einen echten Mehrwert. Alle Tasten sind gut erreichbar und überzeugen im Vergleich zum Steam Controller, dem Standard-One-Pad und auch dem Elite Controller von Microsoft mit dem saubersten Druckpunkt und einem extrem präzisen Feedback.

Beim Spielen gefällt zudem die simple Mapping-Funktion, mit der sich die Tastenbelegung einfach während der laufenden Partie wechseln lässt. Dank der zusätzlichen Schulter- und Griffschalter sowie der regelbaren Trigger muss man die Daumen

nicht mehr von den Analogsticks nehmen und behält entsprechend stets die Kontrolle über die Kamera und die Steuerung.

Dennoch hat man beim Razer Wildcat nicht wirklich das Gefühl, einen adäquaten Gegenwert zum Kaufpreis von 150 Euro in den Händen zu halten. Dafür fehlen dem Gamepad im Vergleich zum Microsoft Elite Controller die hochwertigen Metallelemente und die umfangreichen Möglichkeiten, den Controller anzupassen. ★

WILDCAT GAMEPAD

| | |
|------------------------|----------------------------|
| Hersteller / Preis | Razer / 150 Euro |
| Anschluss | USB |
| Kabellänge | 3,0 m |
| Rumble | ja |
| Programmierbare Tasten | 20 |
| Tasten insgesamt | 20 |
| Extras | Schaltwippen, vier Trigger |

PRÄZISION

39/40

- präzise Analogsticks
- Tasten mit kurzem und gutem Druckpunkt
- präzises D-Pad
- regelbare Trigger

TECHNIK

18/20

- starkes Force-Feedback
- hohe Kompatibilität zu neuen und alten Spielen
- integrierter Speicher für zwei Profile

AUSSTATTUNG

17/20

- abnehmbares, langes und gesleeptes Kabel
- vier zusätzliche Tasten (2x Schulter, 2x Schaltwippen)
- abnehmbare gummierte Griffflächen
- Tragetasche
- Media-Tasten

ERGONOMIE

9/10

- liegt gut in der Hand
- bequem erreichbare Tasten
- ergonomische Schultertasten
- gleiches Gewicht wie der Original-One-Controller

VERARBEITUNG

8/10

- sehr gute Verarbeitung
- hochwertige Tasten
- kein Klappern oder Knarzen
- im Vergleich zum Xbox Elite Controller relativ »billiger« Kunststoff

FAZIT

Razers Wildcat bietet sinnvolle Extras. Schneidet im Vergleich zum Elite-Controller aber schlechter bei der Ausstattung ab.



PREIS/LEISTUNG: Mangelhaft



Jan Purrucker
@TheStoke



150 Euro verlangt Razer für einen Plastik-Controller der sich nicht kabellos nutzen lässt. Als Erklärung für den Kabelzwang, das Kunststoffgehäuse und das entsprechend geringere Gewicht dient die Ausrichtung auf den E-Sport. Schön und gut, aber gegenüber den zahlreichen austauschbaren Elementen des Elite Controllers wirken Razers aufklebbare Gummigriffe eher wie eine billige Dreingabe. Insgesamt ist Razers Wildcat zwar ein sehr gutes Gamepad, für den hohen Preis bietet es im Vergleich zum Microsoft Elite Controller aber zu wenig Alleinstellungsmerkmale – von der aktuell etwas besseren Lieferbarkeit einmal abgesehen.