



# Vue éclatée de la Razer Kishi

Nous avons démonté la manette de jeu Razer Kishi pour examiner son design flexible et évaluer sa réparabilité.

Rédigé par: Dominik Schnabelrauch



## INTRODUCTION

Vous êtes devenu gamer au cours du confinement ? Heureusement pour vous, la nouvelle manette universelle Kishi de Razer vous permet de transformer votre smartphone en un système de jeu à emporter partout avec de vrais boutons et des sticks analogiques. Rejoignez-nous lors de notre démontage de cette manette extensible pour examiner de plus près son fonctionnement intérieur et évaluer sa réparabilité.

Envie de plus de nouvelles et de démontages passionnants ? Suivez-nous sur [Twitter](#), [Instagram](#) et [Facebook](#) ou [abonnez-vous à notre newsletter](#).

---

### OUTILS:

- [Phillips 0 Screwdriver](#) (1)
  - [ESD Safe Tweezers Blunt Nose](#) (1)
  - [Tri-point Y0 Screwdriver](#) (1)
-

## Étape 1 — Démontage de la Razer Kishi



- Voyons voir ce que nous propose la Razer Kishi.
- Des boutons standard A-B-X-Y, deux sticks analogiques cliquables, une croix directionnelle à 8 directions ainsi qu'un bouton d'épaule et une gâchette sur chaque côté.
- Connexion directe à votre téléphone via un connecteur USB-C ou Lightning (en fonction du modèle choisi).
- ⓘ Ceci permet de charger l'appareil pendant le jeu grâce au port USB-C passthrough en bas de la Kishi.
- Aucune batterie interne, pas de Bluetooth ni de prise casque.
- Compatible avec Android 8 Oreo/iOS 9 ou plus, adapté aux appareils avec les dimensions suivantes : 145,3–163,7 mm (h), 68,2–78,1 mm (l) et 7–8,8 mm (p).

## Étape 2



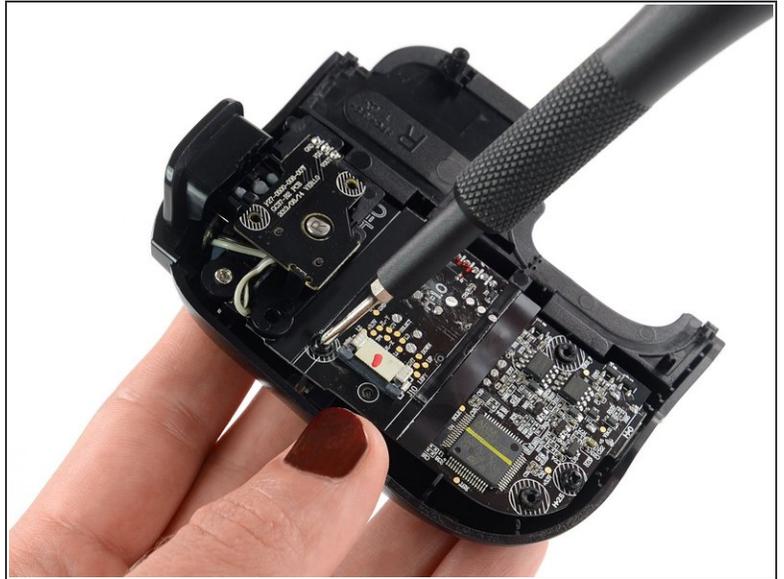
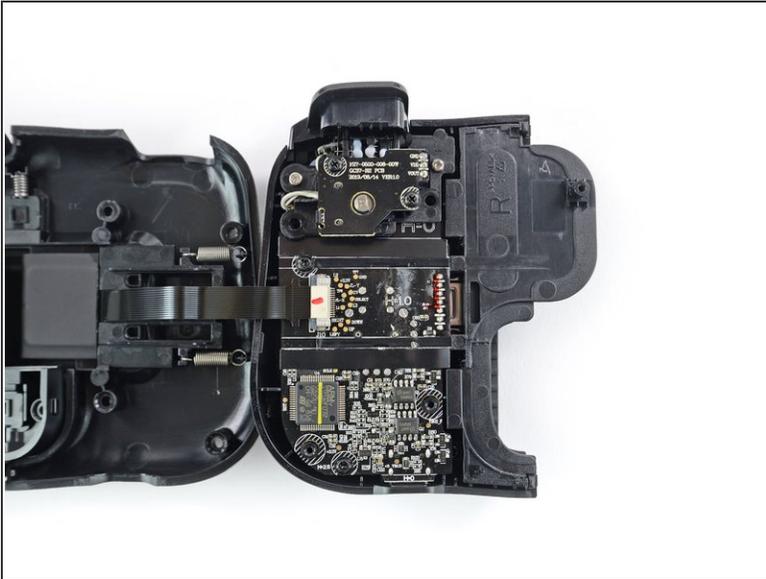
- Deux loquets de verrouillage sur le dos de la Kishi maintiennent les deux moitiés de l'appareil et permettent de compacter la manette lorsqu'il n'y a pas de téléphone dedans.
- Tirez les deux loquets vers l'extérieur pour relâcher l'attache et tirez des deux côtés pour adapter la manette à la taille de votre téléphone.
- ⓘ Il va éventuellement falloir enlever la coque de protection de votre téléphone.

## Étape 3



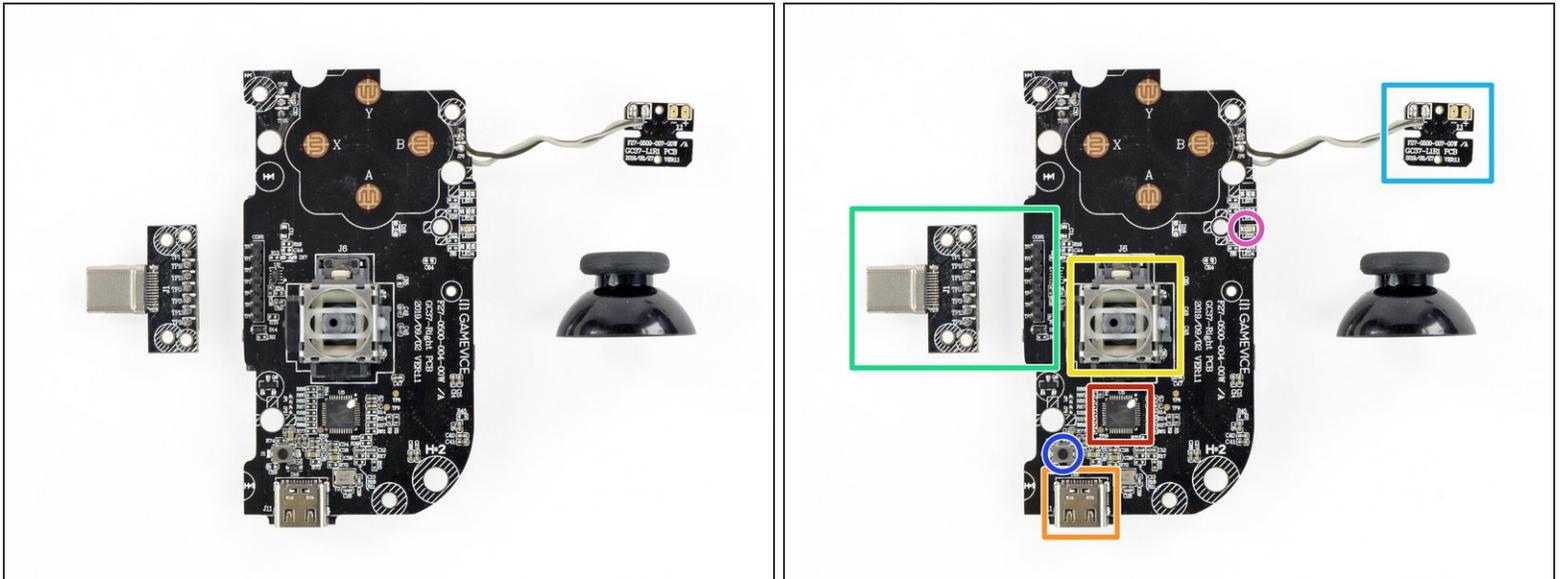
- [La partie a commencé](#). Nous éliminons dix vis tri-point sur l'arrière de la manette. Heureusement nous sommes bien équipés avec les 64 embouts de notre [Mako Driver Kit](#) fantastique. On rattrape déjà le niveau !
- Sous le boîtier arrière, nous tombons sur deux nappes de connexion vicieuses qui nous rappellent la [Steam](#), chacune serpentant vers un circuit imprimé séparé.

## Étape 4



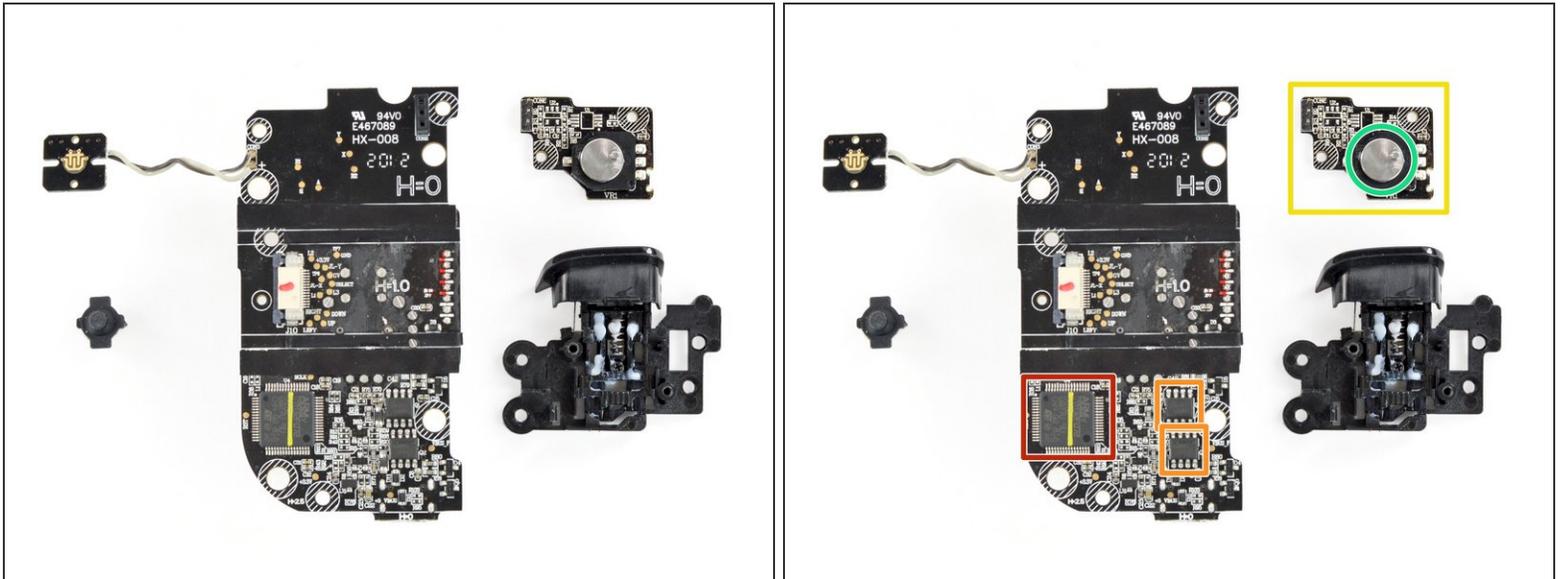
- Au lieu des vis tri-point difficiles que l'on trouve dans d'autres [options de jeu portables](#), nous ne croisons que des vis cruciformes #0 normales à l'intérieur des poignées.
- Normalement il y a un nouveau challenge à chaque niveau, mais Razer semble nous accorder une petite pause. Ou n'est-ce qu'une manœuvre de diversion ? Peu importe, nous sommes très contents de partir à la quête de vis cruciformes.
- Pas de combat de boss pour l'instant, juste quelques cartes que nous retirons sans tarder.

## Étape 5



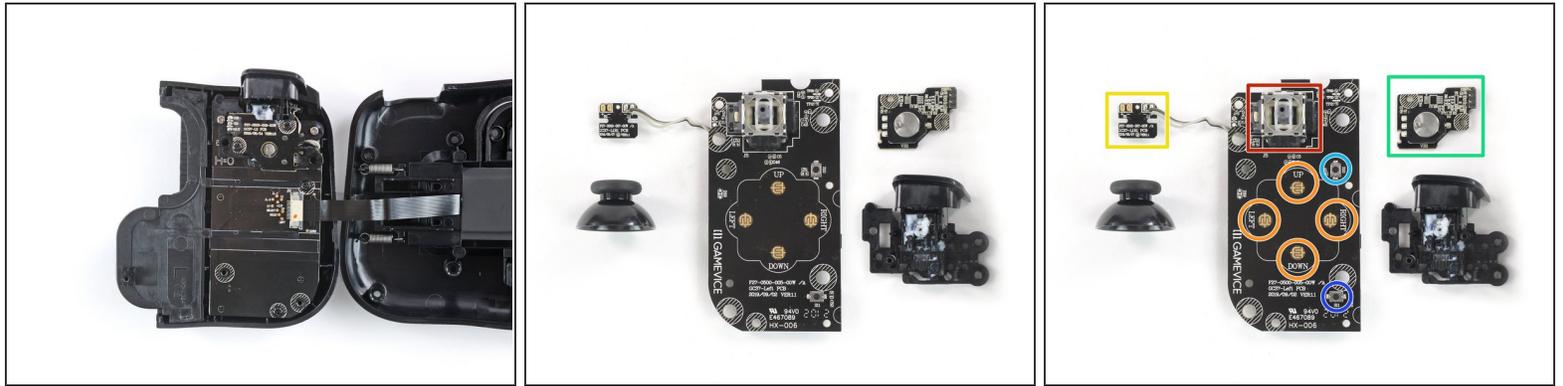
- La carte droite contient les bijoux suivants :
  - Contrôleur [Fresco Logic FL7102](#), USB3.1 Type-C PD3.0
  - Port de charge USB-C soudé
  - Contrôleur pour stick analogique soudé (coucou [Oculus Touch](#) et [Xbox One S](#))
  - Connecteur de téléphone (USB-C dans ce modèle)
  - Une carte breakout soudée pour un des boutons d'épaule
  - Un bouton "suivant"
  - Voyant LED

## Étape 6



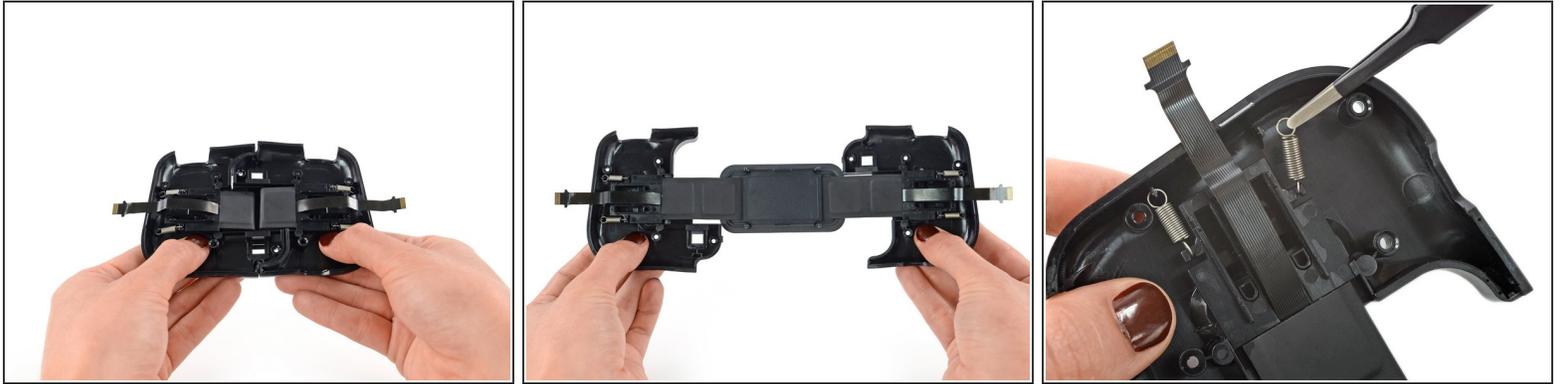
- Sur l'arrière de la carte nous découvrons :
  - [CPU ARM@32-bit Cortex@-M0](#)
  - Microprocesseur Broadcom (auparavant SiByte) 4407 DA9N1S
  - Une carte breakout pour la deuxième gâchette d'épaule qui est fixée séparément et est donc plus facile à réparer.
  - Celui-ci semble utiliser une espèce de bouton rotatif qui fournit non seulement un état marche/arrêt mais également une profondeur de pression graduelle de la gâchette d'épaule.

## Étape 7



- L'extraction du circuit imprimé gauche révèle :
  - Un autre stick analogique qui est également soudé
  - Quatre contacts dorés pour la croix directionnelle (similaires à ceux sur le premier circuit imprimé)
  - Un bouton d'épaule soudé
  - Une autre carte breakout pour la gâchette d'épaule
  - Un bouton "précédent"
  - Un bouton "home"
- ☑ Nul doute que [Gamevice](#) a laissé des traces de son passage ici, juste au cas où vous vous demandiez avec qui Razer a travaillé sur cette manette.

## Étape 8



- Il ne reste plus que le mécanisme coulissant [télescopique](#) qui maintient votre téléphone lorsqu'il est branché à la Kishi.
- Il inclut un coussinet pliable en caoutchouc qui est fixé à la coque arrière par des petits ressorts. Grâce à cela, nul besoin de se soucier d'éventuelles rayures sur l'arrière de votre téléphone lors du jeu.
- ⓘ Comme vous l'avez peut-être remarqué, toutes les façades extérieures de la manette peuvent être séparées des composants électriques, ce qui vous permet d'en changer aisément la couleur.

## Étape 9



- Mission accomplie ! Une aventure de plus maîtrisée. Est-il temps de commencer à travailler sur un speedrun ? Petit récapitulatif de ce que nous avons appris :
- ① Un démontage globalement facile (avec les tournevis adaptés). Un petit risque de perdre des petits composants et des boutons. Pas de possibilité de sauvegarder votre progrès, il va donc falloir d'abord faire ses devoirs et sortir la poubelle avant de commencer à jouer.
- Et une question finale : est-ce que le score sera élevé ?

## Étape 10 — Dernières pensées

## REPAIRABILITY SCORE:



- Le Razer Kishi obtient un **6 sur 10** sur notre indice de réparabilité (10 étant le plus facile à réparer) :
  - Il n'y a pas d'adhésif et les composants sont fixés à l'aide de vis.
  - En raison de la construction relativement modulaire de la manette, le remplacement de la plupart des composants est tâche facile.
  - Un des composants les plus sollicités, le connecteur de téléphone, se branche et est facile à remplacer.
  - Nous croyons plus en les vis qu'en l'adhésif. Mais l'utilisation de deux types de vis, dont une tri-point, est inutile et un peu agaçant.
  - Les composants qui risquent le plus de défaillir, les deux sticks analogiques, sont soudés directement sur les circuits imprimés tout comme le port de charge USB-C passthrough.