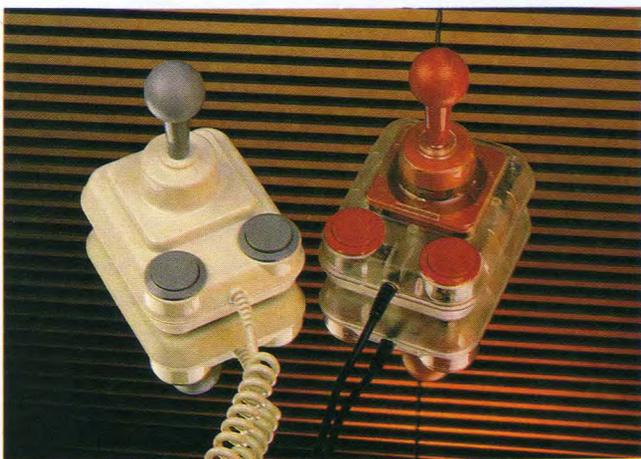


LES MEILLEURS JOYSTICKS EN TEST : pour éviter les crampes au poignet !

Élément indispensable de tout possesseur de jeux, les joysticks font partie du matériel que tout joueur invétéré doit posséder. En voici, et pas des moindres !

Lilian Margerie



Comment ce n'est pas indispensable ? Et comment faites-vous pour jouer à l'Armure Sacrée d'Antiriad, ou encore à Cauldron ? Ce serait dommage de se priver de tels jeux, faute de matériel. Alors, convaincus ? Oui. Seulement, un problème délicat se pose : comment choisir son joystick ?

Avant de commencer la présentation des joysticks, il faut d'abord que je vous parle des microswitches. Les anciens joysticks étaient dotés de capteurs peu sensibles et surtout assez fragiles. Leur durée de vie était très limitée. Maintenant, la quasi totalité des joysticks sortant sur le marché sont dotés de nouveaux capteurs beaucoup plus précis, qui réagissent mieux et surtout qui s'abîment beaucoup moins vite. Eh bien, en avant pour un petit shopping à la

recherche de la manette qui fera trembler tous vos ennemis !

Le Navigator

Ce joystick est de petite taille. On le tient dans la main grâce à son manche qui sert de poignée. La main tenant la poignée est celle qui déclenche le tir. L'autre main commande un petit manche afin de déterminer les directions à prendre. Ce joystick possède un autofire. Les diagonales sont assez faciles à avoir ; il réagit bien et la réaction de la manette est bonne et très précise. C'est un bon joystick très robuste.

Le Super Professionnal

On retombe dans la manette de jeux plus banale. Sa forme

ressemble un peu à celle des anciennes manettes de jeux de la console Atari. On pose le boîtier sur un support. La manette est composée d'un manche qui se finit par une boule afin de permettre une meilleure prise en main. Les deux boutons de feu sont situés à l'avant du joystick. Le fait de tenir la boule pour manoeuvrer le joystick demande un certain temps d'adaptation ce qui ne le rend pas accessible à tous. Mais il est précis et robuste.

Le Speedking

Ce joystick est sans nul doute l'un des plus connus sur le marché et donc l'un des plus vendus. On le pose dans une main grâce à sa petite taille. Cette main servira, comme pour le Navigator, à faire feu avec le bouton de tir. L'autre main actionne une petite manette très maléable. Il est robuste et précis. Petite précision, le Speedking ne possède pas d'autofire, ce qui parfois est embêtant quand on doit effectuer des tirs en rafales. Le bouton de tir ne permet pas de faire de tirs en rafales. Cette manette demeure l'une des meilleures à ce jour.

Le Quick Shot II

Eh oui, lui aussi, on ne pouvait l'éviter. Le pionnier de



l'autofire. Le premier joystick à avoir une forme nouvelle de la poignée, ce qui permet une bonne prise en main grâce aux emplacements réservés pour chaque doigt. Il possède deux boutons de tir ainsi qu'un autofire. De plus, il est muni de ventouses permettant la fixation du socle sur une surface rigide. Par contre, il ne possède pas de microswitches ce qui ne permet pas d'obtenir facilement les diagonales. Mais les boutons de tirs réagissent très bien. Même maintenant, ce joystick a toujours sa place parmi l'élite.

Le Quickjoy Junior

Le look de ce joystick ressemble étrangement à l'un de ces aînés, le Quickshot. Le boîtier à poser sur une surface dure est muni de quatre ventouses permettant



de jouer d'une seule main. Le bâton lui-même a la forme d'une poignée sculptée de telle sorte que les doigts se positionnent automatiquement dessus. Il possède deux boutons de feu, mais pas d'autofire. Ce joystick, comme son nom l'indique, est pratique pour les débutants désirant se familiariser avec les "manches à balai".

Le Quickjoy II

Non, ce n'est pas le Quickshot II. Et pourtant, il n'y a pas que le nom qui donnerait à confondre ces deux joysticks. D'aspect, le Quickjoy ressemble au Quickshot mais sa sortie plus récente lui confère des avantages sur son aîné. Tout d'abord, il possède des microswitches, ce qui le rend précis et augmente sa durée de vie. Il est très facile d'accéder aux diagonales, ce qui est un des énormes avantages que procure cette manette. Il possède également deux boutons de tirs (pouce, index ou pourquoi pas, les deux en même temps!). Cette manette est de bonne qualité et ses performances sont plus que convenables. Elle possède des ventouses pour la fixer sur un support rigide.

Le Quickjoy III

Dans la famille Quickjoy, voici le troisième du nom. La

chose la plus choquante est la forme et l'aspect de ce joystick. Son boîtier possède une forme à qualifier d'aérodynamique, d'où un aspect assez austère avec par contre plus de solidité. Il



possède des microswitches, donc une précision de très bonne qualité, permettant d'accéder très facilement aux diagonales. Les deux boutons de tirs sont sur le manche. Naturellement, il possède l'autofire. Pour parfaire le tout, il est muni de ventouses dont l'utilisation est fortement conseillé. Un très bon joystick.

Le Junior Stick

La manette Junior Stick a un petit air de ressemblance avec le Navigator mais la première différence réside dans le look de la poignée avec, comme le Quickjoy Junior, une bonne prise en main grâce aux crans où l'on place chaque doigt. Deux boutons

de feu sont disponibles selon que l'on veut tirer avec le pouce ou l'index. La seconde différence se situe sur le manche à balai : il se termine par une petite boule ce qui donne, pour les habitués, un meilleur maniement ainsi qu'une meilleure rapidité. De plus, la main ne glisse pas lors d'un mouvement brusque pour échapper à un affreux envahisseur. Les grandes qualités de cette manette se résument, dans l'ordre, par la robustesse car ce n'est pas du toc ! Le premier qui craquera sera sûrement vous; ensuite la précision, sans avoir à faire de grands mouvements contorsionnistes (n'est-ce pas Martine ?). Par contre, les boutons de tirs ne réagissent parfois pas assez vite, ce qui rend les tirs en rafales plus difficiles à effectuer et les crampes de doigts plus douloureuses !



toutes afin d'accrocher le cher engin sur une surface capable de contenir votre hargne. La poignée est du même genre que le Quickjoy Junior. Il dispose non pas d'un autofire mais de plusieurs. Cela donne la possibilité de régler la vitesse des tirs en rafales. Tous les boutons, que ce soit de feu ou d'autofire, se trouvent sur la poignée même et non pas, comme d'habitude, sur son socle.

Le joystick Controller

Celui-là, il était tout à fait impossible de ne pas le citer. Ceux qui jouent depuis quelques années doivent sûrement se souvenir de la bonne vieille manette qui était vendue avec la console de jeux Atari VCS 2600. Cette manette, vu son âge avancé, est l'une des plus rudimentaires, voire préhistoriques qu'il puisse exister. Elle est constituée d'un socle rectangulaire où est logé le bouton de feu. Le manche à balai est raide et plat. Il ne possède pas de microswitches, ni d'autofire (tir automatique en rafales). Les dia-



Le Jet Fighter

Nous commençons à tomber dans l'armement lourd. Le boîtier de taille assez impressionnante est carré. A chaque coin, un cercle de plastique dépasse. Sous chaque cercle sont placées des ven-



gonales sont assez difficiles à obtenir. Malgré ses défauts, les nostalgiques vous diront que c'est la manette qui a changé le monde du jeu vidéo. Je ne vous cacherais pas mon amour pour cette manette.

Le Zoomer

Tout simplement parce qu'elle ressemble à un vrai manche à balai d'avion, cette manette fait 30 cm de haut et pèse près de 2 kg ! De quoi endosser sans problème l'étoffe d'un héros. Heureusement que quatre ventouses la fixent car sinon, ce serait l'enfer ! Vous tenez le joystick avec les deux mains (chacune tenant un côté du manche). Les deux boutons de feu sont sur le dessus de chaque extrémité et on tire avec le pouce (seul doigt encore libre !). Pour aller devant, faites pivoter le manche vers l'avant, pour aller derrière tirez-le vers vous; pour les côtés, faites-le pivoter latéralement. On s'y croirait ! Ce joystick est original et c'est le meilleur pour jouer à un simulateur de vol. Par contre, pour Sorcery, aïe, aïe, aïe !

Le Quickjoy Infraréd

Ce joystick reçoit la palme de la nouveauté. Vous branchez

un petit boîtier sur la prise joystick du CPC et sur son alimentation 5 volts. Quatre piles de 1,5 volts dans le flingue et c'est parti pour les contorsions les plus folles ! C'est un joystick infrarouge, c'est-à-dire qu'il n'y a pas de fils entre l'ordinateur et vous. Vous voulez jouer à 5 m de l'écran ? Pas de problème !, dos à l'écran ?, le joystick réagit quand même ! Quelle que soit la position dans laquelle vous vous trouvez, le joystick marchera. Il ressemble à un pistolet futuriste et se tient comme tel. La gachette fait office de bouton de tir. Sur le dessus, se trouve le manche. Il est de petite taille pour faciliter l'emploi de l'engin ; sa résistance est bonne. Hélas !, il y a tout de même un défaut : quelle que soit la direction prise, il va en diagonale, d'où un manque de précision certain. Dommage. Joystick conseillé pour certains membres de la rédaction !

Le Quickjoy V, le Superboard

Je vous ai gardé le meilleur pour la fin. Voici le best, le meilleur, l'incontestable victorieux de tests, celui que tous les guerriers de l'espace nous envient... Il a tous les atouts pour être le joystick à posséder. Jugez-en : quatre ventouses afin de le fixer sur

un support rigide (et là, vous en aurez vraiment besoin), quelque chose comme six boutons de feu dont quatre sur le boîtier et deux sur le manche (ce dernier est très ergonomique ce qui fait qu'on le tient parfaitement dans la main) ; il possède un autofire adapté à chaque ordinateur avec, en plus, une vitesse réglable. C'est le summum. L'autofire peut se déclencher en laissant le doigt appuyé sur le bouton de feu, ou en enclenchant un petit interrupteur situé juste à côté du pouce, comme sur les avions-chasseurs. Les microswitches sont présents avec une très grande précision. Pour finir le tout, un chronomètre se trouve sur l'avant de la manette afin que le joueur puisse connaître le temps de ses parties de jeux ! Un joystick que je ne peux que vous conseiller. Il nous a tous séduits par ses qualités.

Moment crucial : le choix !

Les présentations étant faites, il ne vous reste plus qu'à choisir. Là, personne ne peut vous aider. Tout de même quelques conseils pour l'achat d'un joystick, quel qu'il soit : faites attention aux autofires car tous ne fonctionnent pas sur CPC. Regardez si le joystick prend correctement les diagonales, le cas contraire est gênant. Choisissez un joystick en fonction de votre prise en main. Il se peut que vous préféreriez les joysticks que l'on tient dans la main à ceux que l'on fixe avec les ventouses. Faites attention car la prise en main est déterminante lors d'un jeu. N'hésitez pas à demander des démonstrations, c'est le meilleur moyen de choisir un joystick. L'atout est maintenant dans votre manche ! A vous de devenir un as du joystick. ■

LOG'STAR et RUN'STAR :

Les seuls
magazines-cassettes
vendus dans les Kiosques !