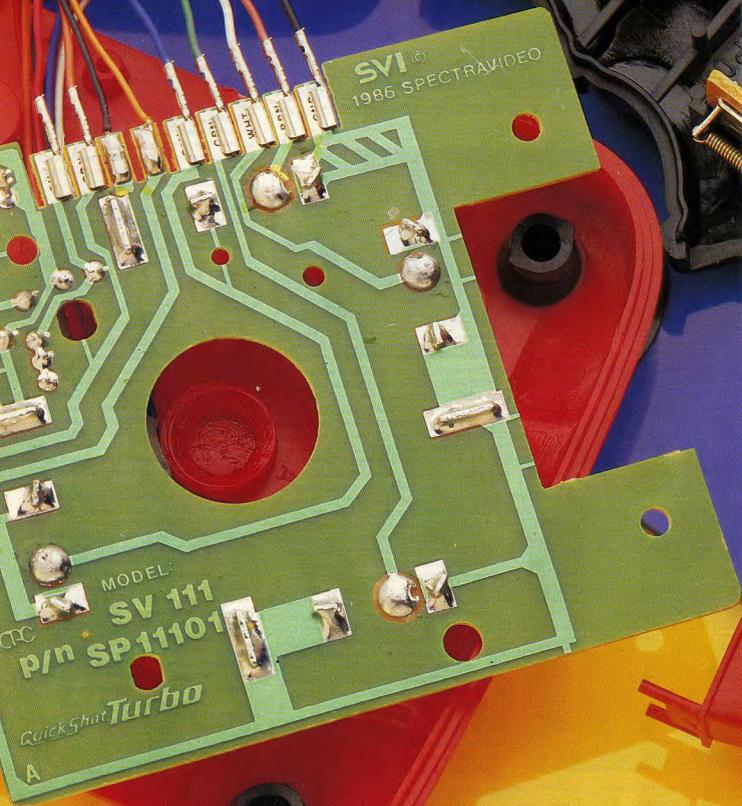


DOSSIER



Ton joystick est chic! mon joystick est choc...

Son joystick était toc, crac, cassé, trop utilisé.

Plus d'joysticks en stock ?

Flip... déprime... il craque.

Quête, enquête, supplique. Un tas d'joysticks

s'amasse. Tout son fric y passe. Il raque,

sans cesse, il raque. Fait même un fric-frac.

Trente-cinq joysticks s'éclatent, ses poignets

trépassent, tous ses joysticks claquent.

Connaissait pas *Tilt* : mort, enfer, patraque.

Morale : t'as ton joystick qu'est toc,

t'as qu'à lire *Tilt*. Et toc.

En matière de joysticks tout semble

clair : on branche et on joue.

Il existe deux types de joysticks :

numériques ou analogiques.

Les premiers sont les plus courants,

les seconds sont utilisés sur des

machines comme les *PC* et compatibles

ou les *Apple II*.

Le principe du joystick numérique est

assez simple. En fonction des

mouvements du manche de

commande, des ergots, généralement

en plastique, appuient sur des

interrupteurs. Ceci pour toutes les

directions. Une fois enfoncés, les

contacteurs permettent le passage d'un

courant bien déterminé à l'intérieur

d'un circuit correspondant à la

direction désirée. Il existe donc, pour

chaque direction, deux états possibles :

ouvert ou fermé. Voilà pourquoi ces

joysticks son dénommés numériques.

Ensuite l'ordinateur détecte quel est le

circuit fermé et, en fonction de

celui-ci, de nouvelles valeurs seront

calculées. Par exemple, dans un jeu

d'arcade simple lorsque le contacteur

du circuit correspondant à la direction

droite sera enfoncé, l'ordinateur

déplacera le vaisseau vers la droite.

Ce principe reste le même pour les

boutons de tir bien que ces derniers

soient plus simples d'un point de vue

mécanique. Le principe du joystick

analogique est plus complexe mais sa

précision est plus grande. Il met en

œuvre des potentiomètres

(ou résistances variables). En fonction

des déplacements du manche, deux

potentiomètres voient leurs valeurs

résistives au courant varier. Notez qu'il

n'y a que deux potentiomètres et non

quatre. Or ces composants sont,

contrairement aux contacteurs des

joysticks numériques, toujours

parcourus par un courant. Ce qui

varie en fonction de la résistance des

potentiomètres. La seconde étape

consiste à convertir en valeurs

numériques cette valeur analogique

(voici l'explication du nom donné au

potentiomètre utilisant ce principe).

Il faut donc passer par un

convertisseur analogique digital pour

que le processeur puisse interpréter les

mouvements du manche. Une fois le

courant transcrit en valeur numérique,

le processeur calcule le déplacement

du manche. De cette manière, il est

informé de l'actuelle position du

manche par rapport à l'ancienne.

Il devient possible de savoir si un objet

présent à l'écran doit être déplacé vers

la droite, la gauche, le haut ou le bas.

Enfin, les boutons de tir se réduisent à

de simples interrupteurs.

Précis et doux, le Pro 5000 est malheureusement dépourvu de ventouses. **Dommage!**
Solidité: *****
Ergonomie: *****
Contacts: micro-switchs
Tir: 2 boutons
Prix indicatif: 150 F.

Le Magnum de Mastertronic est très agréable. Mais il aurait gagné à plus de compacité. **Solidité: *******
Ergonomie: *****
Contacts: micro-switchs
Tir: 1 bouton
Prix indicatif: 160 F.

Malgré un design fantastique, le Quick Shot VII ne tient pas ses promesses. **Solidité: *******
Ergonomie: **
Contacts: classiques
Tir: 2 boutons
Prix indicatif: 120 F.

Seul modèle actuellement disponible chez Atari, le CX 24 est de conception ancienne. **Solidité: *******
Ergonomie: ***
Contacts: classiques
Tir: 2 boutons
Prix indicatif: 100 F.

La prise en main du JS 55 est déconcertante mais on s'y fait rapidement. **Solidité: *******
Ergonomie: ***
Contacts: classiques
Tir: 3 boutons
Prix indicatif: 150 F.

Le JS 75 de Sony possède une qualité de son design. Pour le reste... **Solidité: *****
Ergonomie: **
Contacts: classiques
Tir: 3 boutons
Prix indicatif: 250 F.

Référence en matière de joyalicks, le Speed King est désormais connu de tous. **Solidité: *******
Ergonomie: *****
Contacts: micro-switchs
Tir: 1 bouton
Prix indicatif: 160 F.

Tenant plus du gadget que du joystick, le Wiz Card est amusant... au début. **Solidité: *****
Ergonomie: *
Contacts: classiques
Tir: 2 boutons
Prix indicatif: 100 F.

Bien que sa fabrication soit interrompue, le Quick Shot I reste un classique. **Solidité: *****
Ergonomie: ***
Contacts: classiques
Tir: 2 boutons
Prix indicatif: 60 F.

Manque de précision et boutons de tir trop durs sont les caractéristiques du Quick Shot V.
Solidité: ****
Ergonomie: ****
Contacts: classiques
Tir: 3 boutons
Prix indicatif: 130 F.

Une bonne ergonomie, un manche précis et des micro-switchs: le Zipstick est dépouvé des défauts géants.
Solidité: ****
Ergonomie: ****
Contacts: micro-switchs
Tir: 2 boutons
Prix indicatif: 130 F.

Le Quick Shot IX est très subtil. Ça ne suffit pas à faire un bon joystick.
Solidité: ***
Ergonomie: ***
Contacts: micro-switchs
Tir: 2 boutons
Prix indicatif: 150 F.

Son socle large donne une bonne assise au JS 70. Douceur et précision en font un outil redoutable.
Solidité: ****
Ergonomie: ****
Contacts: micro-switchs
Tir: 4 boutons
Prix indicatif: 350 F.

Jouer avec le joystick Estelion tient plus du rêve que de la réalité!
Solidité: ***
Ergonomie: *
Contacts: classiques
Tir: 2 boutons
Prix indicatif: 290 F.

Le Joypad est très beau mais son ergonomie rend les manœuvres peu agréables.
Solidité: ***
Ergonomie: **
Contacts: classiques
Tir: 2 boutons
Prix indicatif: 130 F.

Manche imprécise et boutons qui ne répondent pas toujours.
Solidité: ****
Ergonomie: **
Contacts: classiques
Tir: 4 boutons
Prix indicatif: 350 F.

Plus manche de commande que joystick, le Cobra sacré irrémédiable.
Solidité: ****
Ergonomie: ****
Contacts: micro-switchs
Tir: 3 boutons
Prix indicatif: 790 F.

Stable, précis et souple, le Quick Shot X est tout indiqué pour les PC et compatibles.
Solidité: ****
Ergonomie: ****
Contacts: potentiomètres
Tir: 2 boutons
Prix indicatif: 550 F.

Petit mais costaud !
Le Boss de Wico est précis
mais un peu trop mou.
Solidité : ★★★★★
Ergonomie : ★★★★★
Contacts : classiques
Tir : 1 bouton
Prix indicatif : 190 F.

Comme le II+, le
Quick Shot II est peu
résistant. De plus, il ne
possède pas de
micro-switchs.
Solidité : ★★★
Ergonomie : ★★★★★
Contacts : classiques
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 100 F.

Le Quick Shot II+ est un
bon joystick mais il vieillit
mal, très mal.
Solidité : ★★★
Ergonomie : ★★★★★
Contacts : micro-switchs
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 130 F.

Le petit dernier de Thomson
n'est ni plus ni moins que le
Quick Shot I.
Solidité : ★★★
Ergonomie : ★★★★★
Contacts : classiques
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 120 F.

Bien que peu ferme, le
Moonraker I est très précis.
Est-ce dû au mercure ?
Solidité : ★★★★★
Ergonomie : ★★★★★
Contacts : mercure
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 100 F.

Un peu trop ferme mais
très précis, le JY2 Amstrad
est relativement agréable.
Solidité : ★★★★★
Ergonomie : ★★★★★
Contacts : classiques
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 120 F.

Le VU 0001/79
de Philips est identique
à l'ancien Thomson.
De bonne qualité,
il est très solide.
Solidité : ★★★★★
Ergonomie : ★★★★★
Contacts : classiques
Tir : 1 bouton
Prix indicatif : 100 F.

Le Quick Shot IV possède
trois manches. C'est son seul
réel avantage.
Solidité : ★★★
Ergonomie : ★★★
Contacts : classiques
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 150 F.

Bien dessiné, précis et fiable
le Competition Pro est hélas
dépourvu de ventouses.
Solidité : ★★★★★
Ergonomie : ★★★★★
Contacts : micro-switchs
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 190 F.

Le Command Control
possède plusieurs poignées
et sa solidité tient à toute
épreuve.
Solidité : ★★★★★
Ergonomie : ★★★★★
Contacts : classiques
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 290 F.

La prise en main de l'Aerobic Joystick est agréable : commandes fermes, précision correcte...
Solidité : *****
Ergonomie : ****
Contacts : classiques
Tir : 1 bouton
Prix indicatif : 250 F.



Le Challenger GX112 possède des commandes de qualité. A noter : le vieillissement rapide des ressorts.
Solidité : ****
Ergonomie : *****
Contacts : classiques
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 160 F.



Connu de tous, le joystick Atari est un modèle de simplicité. Il est devenu rare, mais en cherchant bien...
Solidité : *****
Ergonomie : ***
Contacts : classiques
Tir : 1 bouton
Prix indicatif : - de 100 F.



Le Crack hot est suffisamment précis, mais sa solidité se relative...
Solidité : **
Ergonomie : ***
Contacts : classiques
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 20 F.



Dédiée M.S.X., cette version du Quick Shot II se distingue par sa tuerie blanche.
**Pour le reste...
 Solidité : *****
Ergonomie : ****
Contacts : classiques
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 130 F.



Le Stick se distingue par l'absence de socle, les contacts au mercure et son imprécision chronique.
Solidité : *****
Ergonomie : *****
Contacts : mercure
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 150 F.



Pour Apple II, le GP des boutons de commandes.
Solidité : *****
Ergonomie : ***
Contacts : paraboliques
Tir : 2 boutons
Prix indicatif : 200 F.



Tout le monde reconnaît l'importance du joystick : il est le lien privilégié entre le joueur et sa machine. Encore faut-il que cette « extension », si combien nécessaire, soit adaptée à sa machine. Les PC et compatibles ainsi que les Apple II requièrent des joysticks analogiques. Les autres machines, munies de prises dites Atari, se contentent d'un joystick numérique. Peu importe le type du joystick, l'essentiel est qu'il soit solide. Inutile de mettre des fortunes, il est possible de trouver des joysticks coûteux pour environ 200 F pour les numériques et 300 à 350 F pour les analogiques. Un conseil : si vous cherchez un joystick numérique, choisissez de préférence un modèle muni de micro-switchs (comme le Quick Shot II Turbo. Un des plus vendus à l'heure actuelle — 160 F). Autre point important : l'ergonomie. C'est-à-dire l'adaptation de votre main au manche ainsi que l'accessibilité des boutons de tir. Si vous hésitez entre plusieurs modèles, prenez celui que vous tenez le mieux en main. Si vous hésitez encore, un autre critère de choix existe : la texture des commandes. D'une personne à l'autre tel joystick est trop ferme ou trop mou. C'est complètement subjectif. Encore une fois, il n'existe qu'une solution : essayer. Ensuite viendront les détails plus secondaires comme la présence d'une autofire ou de ventouses, le design, etc. Mathieu Brisou

Les prix des joysticks sont donnés ici à titre indicatif. D'une boutique à l'autre, ils peuvent varier du simple au triple. Renseignez-vous avant d'acheter !
 Nous remercions les sociétés Amstrad, Audioomic, Spectra-Data, B&B Diffusion, Cocoon, Electron, Exeltron, Gallienot/International Software, Imbec, Masterton, Philips, Run Informatique, Sany, Thomson, pour leur prêt de matériel qui nous a permis de réaliser ce dossier.