

# Dossier Stick Arcade



Plus qu'une manette, un instrument pour performer dans l'art des jeux vidéo ! Le stick arcade est l'outil indispensable du joueur spécialisé. Boutons, Sticks, Marques, Techniques simples et évoluées, le stick arcade est un outil qui cache bien son jeu. Il est pourtant incontournable pour quiconque veut augmenter son niveau de jeu, c'est LE standard adapté à tout type de support, il rappelle aussi à quel point il était bon d'avoir une salle de jeu dans le quartier du coin.

**LA SALLE DE JEU ET LA BORNE**  
**LE MATERIEL**  
**LES STICKS ET LE MARCHE**  
**LES AVANTAGES DU STICK**

# LA SALLE DE JEU ET LA BORNE



[www.neo-arcadia.com/](http://www.neo-arcadia.com/)

Souvenez-vous il y a quelques années de cela, à côté de la gare, il y avait une salle de jeux : Odeur de fumée éventée, cliquetis des balles de flipper, boules de billard s'entrechoquant et babyfoot furieux en coin de salle. Comme un mantra, les introductions de jeu crachent leur son des enceintes des différentes bornes alignées le long du mur principal, il est temps de regarder la monnaie dans son portefeuille pour se faire une petite partie. Les jeux sont splendides, le son plonge immédiatement dans l'ambiance et la difficulté aussi. Pas évident de battre le record inscrit au sommet après le Game Over. Ce n'est pas grave, je ressorts une pièce et je vais me le faire ce high score !!! Sur le socle de la borne, une pièce fraîchement posée par un joueur me rappelle qu'au prochain faux pas il faut laisser son tour. C'est lui, l'homme à battre, il y a du challenge dans l'air ! Ses gestes sont précis et il connaît bien le jeu le bougre ! Pas de pression pour ce dernier, juste lui et la

[www.retrogame-64.com](http://www.retrogame-64.com)



borne. Ses mains posées sur le panel montrent que la machine a bien été pensée : main gauche sur le stick, main droite pianotant sur les boutons légèrement inclinés pour plus de confort. Je comprends pourquoi il joue aussi bien, en plus de connaître le jeu, il sait se servir de la machine ! C'est tellement plus simple en regardant de plus près.

Plus qu'une simple machine dans une salle parfois mal famée, la Borne est l'outil du Gamer. Celui par lequel sa notoriété va se construire et surtout celui par lequel toutes ses économies vont disparaître. En plus du challenge que la salle de jeu évoque, le fun et la convivialité sont les mots clés quand on franchit le pas la séparant du monde extérieur. Des parties s'organisent, des défis se lancent à coups de pièces de 5 francs. Les spectateurs regardent la partie en faisant monter la pression, il ne faut pas se rater. Des rires éclatent : PWNED je me suis fait éclater mais j'ai fait des progrès maintenant que j'ai en main l'outil ça va être plus simple.



# LE MATERIEL



En regardant le panel d'une borne on aperçoit le stick accompagné de ses boutons. Sur la photo ci-dessus on peut voir du joli matos mais malheureusement ça n'est toujours pas le cas. En effet il existe différents types de sticks et de boutons. Lors de l'âge d'or des salles de jeu vous imaginez bien que le buisne\$\$ n'épargnait pas le Gamer, la qualité des panels et celle des écrans étaient variables selon la provenance, l'ambition du fabricant. Au commencement c'est plutôt le matériel américain qui équipait les bornes en France avant l'arrivée des bornes toutes propres de Sega, sans compter l'entrée en scène de Jeutel qui aura inondé le marché de son matériel moyen/bas de gamme.

Sans partir dans les développements hasardeux et foireux, je vais tenter de montrer les deux styles principaux de boutons ainsi que de sticks, l'école américaine ainsi que celle du Japon. On parle ici de matériel de qualité offrant des possibilités différentes adaptées à des styles différents de jeu et de joueurs.



## Les sticks

Le stick est l'équivalent de la croix directionnelle d'une manette ou de son joystick analogique. Il est l'outil qui servira à déplacer son personnage. Il est donc préférable d'avoir à faire à une mécanique de qualité répondant au style de jeu et aussi à la morphologie du joueur. C'est à la forme de la tête qu'on les distinguera.



Du côté américain on préférera les sticks à poire, ils ont un jeu de course assez court, sont assez durs et solides. Vous l'aurez compris c'est fait pour les grosses mains et les bras musclés, ils sont fait pour être tenus dans la main. Cependant la forme de la tête n'indique en rien la qualité de la mécanique mais de manière générale ce genre de matériel répond à ces standards.



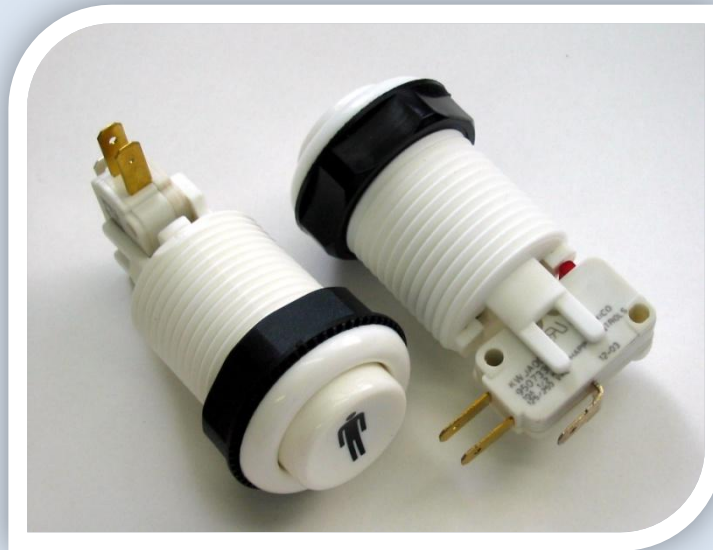


---

Contrairement aux sticks américains les Japonais ont une tête en forme de boule. Ils sont beaucoup plus souples et précis, ils sont aussi moins élevés. On retrouve encore ici une corrélation directe avec la morphologie des joueurs, petites mains et mouvements précis, le stick peut se tenir de différentes façons. Ce genre de stick est très utilisé pour jouer aux shoot-them-up ainsi qu'aux jeux de baston, ces derniers styles de jeu étant très exigeants en termes de précision.



## Les boutons



Du côté Américain on a opté pour des boutons à surface creuse, les contacts se font avec des microswitchs. Ces boutons équipaient de manière générale les bornes en France aux débuts. Ces derniers ont donc un retour solide et un clic caractéristique. Encore une fois il faut de gros doigts pour jouer avec ce genre de bouton.



Les boutons japonais ont des contacts à lamelle, sont eux aussi beaucoup plus souples, silencieux et très sensibles. On retrouve ici la finesse et le toucher qui répondent à l'exigence des jeux japonais. Il suffit d'effleurer la surface du bouton pour que l'input soit validé. Un régal même si au début un léger temps d'adaptation est nécessaire pour tirer plein profit de leur finesse.



# LES STICKS ET LE MARCHE

Cela fait déjà un moment que les salles de jeux ont déserté nos belles villes françaises et européennes, les consoles de salon ont gagné en puissance, il est maintenant possible de jouer à des jeux extraordinaires chez soi. Plus besoin de sortir pour exploser le High score, au revoir les défis entre amis dans les salles avec tout le background que cela suppose. Pourtant il y a un moment déjà que des sticks sortent sur console pour jouer comme dans les salles.



Tout le monde s'y est mis, rivalisant de gadgets plus ou moins utiles, de design plus ou moins foireux. Le but étant de capter un peu de cet aura que les salles de jeu ont, l'arcade à la maison, le rêve à portée demain!

Ca y est l'arcade est à la maison, les consoles new-gen nous flattent la rétine, on peut enfin jouer à son jeu de baston préféré à la maison ou à son shoot-them-up avec son propre stick arcade. Cependant il faut se méfier, comme toujours, de la camelote qui circule dans les magasins. Avoir un stick à la maison c'est bien, en plus de ça c'est la classe! Mais on a vite fait de passer pour un naze si le jeu est moins jouable qu'à la manette.

Je ne vais pas rentrer dans les détails et les marques ici, d'autres l'ont fait avant moi et de très belle manière. Je ne vois pas en quoi je pourrais faire évoluer les choses en développant sur la question, j'aurais cependant certaines choses à dire pour peut être éclaircir votre lanterne. Avec l'avènement des jeux de baston sur console on s'est retrouvés envahis de sticks de marques différentes, floqués de noms et d'artworks plus beaux les uns que les autres. Il faut tout de même savoir les identifier pour ne pas se faire berner.





Une constante dans les choix d'un stick : plus il est cher mieux il est. Bêtement dit comme ça je ne fais rien avancer mais restent quand même quelques éléments qui peuvent vous permettre de vous aiguiller dans votre choix. Dans un premier temps le prix des sticks arcade n'est pas justifié à mon goût. Celui des pièces conjugué à celui des licences diverses, des coûts de transports, TVA etc... a été évalué avec des coefficients multiplicateurs qui m'arrachent la rétine à chaque fois que je vois les prix affichés.

Pour remédier à ce problème il y a quelques astuces. Pour cela il faut savoir comment est fichu un stick arcade :

- Une coque, boîtier. Tout d'abord cet élément va déterminer le design de la bête, à proprement parler on s'en fout un peu ^^ . Le plus important dans le boîtier c'est sa forme, la disposition des boutons, celle du stick et aussi (surtout) son poids. En effet une bonne assise permet au stick de bien rester en place, de ne pas bouger à la moindre manip. La position des boutons et du stick sont aux goûts de chacun, à vrai dire je n'ai même pas de préférences si ce n'est que j'ai compris qu'à un certain niveau il vaut mieux que la boule du stick ne soit pas trop haute de façon à gagner en rapidité d'exécution.
- Un PCB. Ce dernier est une de pièces maitresse car il va déterminer les possibilités de modification, la finesse et la précision de la machine. Un PCB de mauvaise qualité donnera une machine qui aura des problèmes diverses : Boutons qui ne répondent pas tout le temps, problèmes de masse qui vous pourriront la vie : casque qui grésille, doubles inputs qui ne sont pas validés bref, de quoi s'arracher les cheveux.
- La connectique. Elle est la continuité du PCB. Pas grand-chose à dire si ce n'est qu'elle déterminera sur quelle machine le stick fonctionnera. Il existe des sticks multi supports mais jamais un qui vous fera la complète à cause des problèmes de licences ou peut être aussi de compatibilité.
- Le stick et les boutons. Que dire si je ne peux que conseiller la marque Sanwa, Seimitsu est aussi spécialisée dans certains style de jeux dont le shoot-them-up il me semble.





Ceux qui ont de la suite dans les idées auront compris qu'il est donc possible d'acheter un stick de qualité moindre et de le modifier à volonté pour peu qu'on sache manipuler un fer à souder dans certains cas. Rassurez vous, les pièces détachées ne coutent pas très cher et sont faciles à trouver. Au pire un excellent stick Sanwa vous coutera 25€ et le set de boutons de haute qualité vous débarrassera de 15€ tout au plus.

Pour le choix de son stick j'ai un conseil à vous donner c'est d'aller visiter ce lien : <http://basgrospoing.fr/2010/03/sticks-arcade-conseils-dachat/>

Il est également possible de créer soi même, un vieil article toujours aussi bien fait est visible à cette adresse : <http://www.shmup.com/index.php?page=doss/stick/stick1>



# LES AVANTAGES DU STICK ARCADE

Si vous lisez cet article c'est bien parce que vous vous intéressez au sujet et non pas pour vous délecter de mon style littéraire hors du commun, auquel cas je vous conseille d'aller voir un psy et vous mademoiselle de m'envoyer un mail d'intéressement.

A l'heure où je vous parle, la folie Street Fighter 4 est à son comble, l'avènement de Super Street Fighter 4 amène son lot de joueurs de grande qualité et prouve l'investissement d'un grand nombre de nouveaux dans le genre. Ce jeu n'est pas le seul à faire parler de lui mais peu importe. Si je vous parle de ce dernier c'est qu'il m'aura appris à jouer avec un stick arcade, je vous vois venir avec vous gros sabots et je vous arrête de suite : je joue au stick arcade depuis gamin mais jamais je n'avais saisi les avantages que cet outil apportait face à une manette, aussi bonne soit elle.

Dans un premier temps je vais vous parler de l'avantage le plus évident que présente l'utilisation du stick : Le fait de pouvoir appuyer sur deux boutons en même temps et peu importe lesquels!! Fini les combinaisons torturées où l'on doit mettre l'index en biais de la manette avec le pouce en opposition pour permettre à l'auriculaire d'appuyer sur L2. Il suffit d'appuyer sur les boutons que l'on veut, ce n'est pas compliqué : vous avez 5 doigts sur la main droite (en théorie) ce qui vous permet d'appuyer sur 5 boutons en même temps et ce avec une rapidité d'exécution optimale. Encore un avantage, le stick lui-même. Il vous permettra d'exécuter un maximum de techniques différentes avec à chaque fois un léger avantage sur la manette. Certains me diront que ça n'est pas vrai et ils auront raison, cependant de manière générale c'est vrai et je ne parle pas de l'énorme marge de progression qu'un joueur a en possession d'un bon stick. En plus de ça le stick arcade vous permet de jouer sur n'importe quel support avec toujours autant de dextérité, plus d'excuse, vous pouvez enfin jouer face aux japonais, aux meilleurs français et comprendre votre douleur. Encore une dernière chose, si vous pratiquez un instrument comme le piano par exemple, vous partirez avantagé pour l'apprentissage d'un jeu de combat au stick. Comme quoi le stick arcade est un réel instrument. Pour vous apprendre quelques bases, sur cette page vous trouverez un tuto très bien fait, je ne peux que vous encourager à y aller faire un tour : [http://kenbogard.fr/?page\\_id=74](http://kenbogard.fr/?page_id=74)

Voilà, le dossier touche à sa fin. J'espère que vous aurez compris que le stick arcade est un réel objet, il est LA valeur ajoutée d'un bon joueur. En espérant que l'avenir nous permettra de voir plus souvent des bornes dans nos quartiers.

Blazovitch

