

Two :

les caractéristiques

Où l'on apprend qu'il ne faut pas se borner

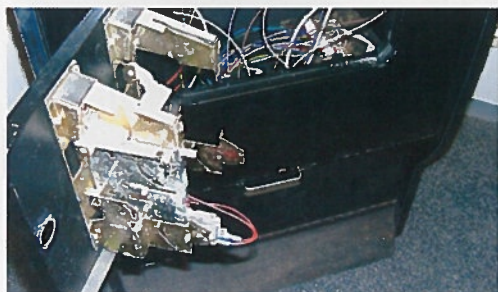
Même s'il existe de nombreux dérivés et variantes, nous pouvons classer les bornes d'arcade en trois catégories. La première concerne les bornes basses (on y joue assis à 1 ou 2 joueurs). La deuxième correspond aux bornes hautes (on y joue debout de 1 à 4 joueurs). La dernière renvoie aux *cockpits* (on joue, assis dans un fauteuil, à des simulateurs).

Bien évidemment, leur évolution, de *Computer Space* (1971) à *Ring Racers* (2004), ne s'est pas effectuée sans changements. Du mégahertz en plus, des couleurs tout plein... les innovations nécessiteraient sans doute un ouvrage complet mais qui, entre nous, serait tellement technique que ça nous ficherait mal au crâne. Toutefois, si l'on veut jouer au docteur Frankenstein, équipé d'un tournevis, d'une masse, d'une bière et d'un sandwich, l'ouverture d'une borne d'arcade nous offrira toujours plus ou moins la même vision.

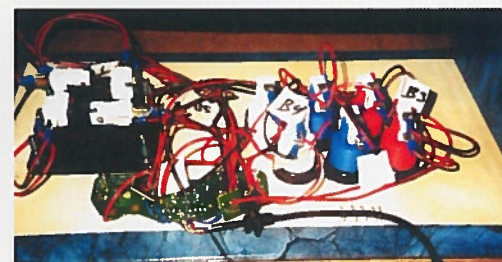
Décortication

Voilà de quoi elle est composée :

- une alimentation : il en existe bien entendu de très nombreux modèles. Toutefois, elles délivreront toutes du +12 volts, +5 volts et -5 volts et comportent également une masse ;
- une PCB (*Printed Circuit Board*) : il s'agit de la carte du jeu. Elle cumule l'action d'une carte mère et d'un disque dur, si vous voulez. On y trouve le jeu, donc, sa musique, sa vidéo, et les connecteurs nécessaires pour relier la carte aux boutons, à l'écran et au monnayeur. le plus commun est le standard Jamma ;



Le problème des bornes d'arcade, c'est qu'elles ne se sont pas restreintes à une seule avancée technologique. Courant sur plus de 30 ans, elles ont connu de nombreuses modifications, sans parler du fait qu'elles s'avèrent totalement différentes d'une marque à l'autre... Autant dire que c'est un véritable *challenge* que de vous parler des caractéristiques techniques des bornes d'arcade. Mais comment notre journaliste va-t-il s'en sortir, hein ?



- l'écran : il délivre une fréquence de 15, 25, 31, 35 ou 38 Hz. Il est dépouillé (sans coffrage) ;

- les commandes : elles sont composées d'un joystick et de boutons-poussoirs. Ces boutons sont généralement au nombre de 4 ou 6. Les joysticks n'ont fait que gagner en nombre de directions : de 2 directions dans les années 70 (haut et bas ou droite et gauche), ils sont passés à 4 directions (haut, bas, droite, gauche) puis à 8 directions (haut, bas, droite, gauche + 4 diagonales) ;

- le monnayeur : c'est lui qui reçoit les sous-sous. Il est mécanique (c'est la PCB qui validera les crédits) ou électronique (il enverra une impulsion électrique à la PCB pour valider les crédits).

Voilà donc en gros ce dont une borne d'arcade a besoin pour fonctionner. Vous l'aurez remarqué vous-même, une borne d'arcade, c'est tout plein de vide... et vous vous en rendrez mieux compte dans l'une de nos pages suivantes, lorsque l'on vous expliquera comment en construire une vous-même !

