

# Construire sa borne d'arcade maison

---

## 1/introduction

Déjà pourquoi ce fabriquer une borne d'arcade sois même alors qu'il y en a plein sur dans les bars et les salles de jeux vidéo ...Si vous pensez sa ce n'est même pas la peine de lire la suite lol.

Ce Tutos s'adresse au personne aimant les jeux vidéos mais surtout les jeux d'anthologies (Et oui y en a comme moi qui sont plus heureux a battre le hight score a pong et a Pacman plutôt que jouer a Splinter Cell ^^

Pour faire cour les borne d'arcade sont nés au début des 70 80 et fut un succès commerciale (qui n'a jamais entendus parler de PAC Man comme même ;) ) Mais je pense que Wikipédia est plus happe à parler de la genèse des jeux vidéo que moi ^^

## 2/Pré requis

Que vous faut-il ???

- 2 mains (Si possible pas 2 gauche sinon sa va être dure lol)
- Un cerveau oui sa aussi c'est utile
- 1 vieux clavier : AZERTY ou QWERTY cela a peu d'importance il vous faut juste un clavier à sacrifier
- 1 vielle souris a boule (*en option mais sa peut être utile même recommander pour des jeux MAME*)
- 1 ordinateur (minimum pentium 3 ou équivalent)
- Un écran assez grand
- 1 OS Windows (la je suis désoler mais linux ne peut être utiliser :S ) version XP
- Des Joystick de borne d'arcade : Style Américain ( [http://www.happcontrols.com/joysticks/joysticks\\_pc.htm](http://www.happcontrols.com/joysticks/joysticks_pc.htm)) sois Style Japonais ( [http://www.starcab.net/index.php?cPath=68\\_151](http://www.starcab.net/index.php?cPath=68_151) )
- Des Boutons : La encore 2 style Américain ( [http://www.happcontrols.com/pushbuttons/pushbuttons\\_pc.htm](http://www.happcontrols.com/pushbuttons/pushbuttons_pc.htm) ) et Japonais ( [http://www.starcab.net/index.php?cPath=163\\_167\\_175](http://www.starcab.net/index.php?cPath=163_167_175) )
- Un trackball (*en option mais sa peut être utile même recommander pour des jeux MAME*) ( [http://www.happcontrols.com/trackballs/trackballs\\_pc.htm](http://www.happcontrols.com/trackballs/trackballs_pc.htm) )
- Bois et outils classique

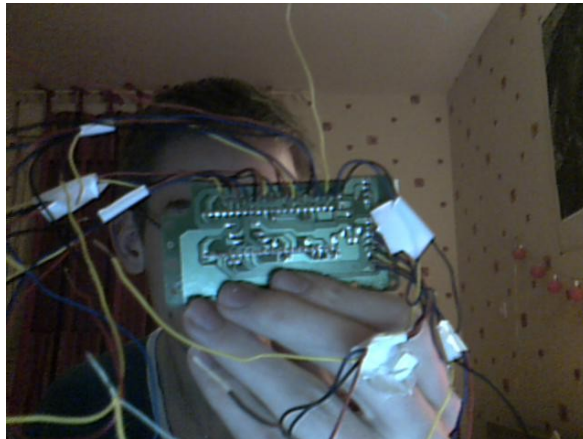
### 3/Fabrication de la manette

#### A) Keyboard Hacking

Dans un 1 er temps prendre un clavier et l'ouvrir. Ensuite récupérer la carte d'encodage et garder la matrice on ne sait jamais et le reste poubelle

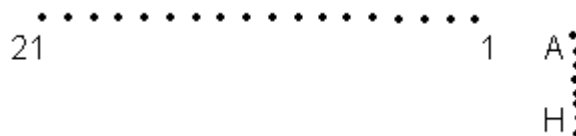


Puis Souder sur les connecteurs (blanc sur la photo) des fils (La nappe IDE sa marche bien ^^)



Je me permets de vous faire remarquer que le groupage des fils est plus que utile pour la suite ^^

Sur la photo vous remarquerez que l'on a un truc dans ce genre la



Il faut pour que 1 fil de 1 a 21 et 1 fil de A à H pour que le PC comprenne que la touche a été presser

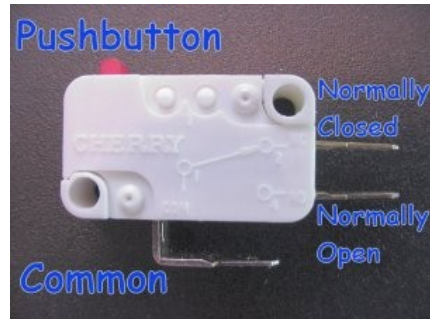
**Exemple** : B 13 correspond a la touche \* du paver numérique

Le problème c'est que tout les claviers n'ont pas la même matrice donc mon B 13 ne sera peut être pas le même B 13 que vous

Pour trouver a quoi correspond chaque combinaison on a sois la possibilité de lire la matrice (C'est dure chiant et sa fait mal au crane ^^). Sois prendre ce logiciel [KEYHOOK](#) et noter nos combinaison A1 A2 A3 A4 A5 A6 .... H21

Il existe une alternative (payante) pour ce qui ne veule pas vraiment ce faire chier avec sa c'est le I-Pac mais cela est chers, Je ne l'utilise pas dans ce Tutos mais sachez que sa existe ;)

Après rien de plus simple relier la touche voulut avec le bouton voulut



### **B) Mouse Hacking (en option)**

Si vous avez choisie de prendre une trackball pour des jeux MAME vous aller devoir utilisé le mouse hacking (A pas peur c'est pas compliquer ^^) . Comme vous l'avez compris pour le Keyboard hacking on a détourné l'encodeur est ben pour le Mouse hacking on détourne les capteurs optique



Repérer les capteurs optiques (3 point) et souder par-dessus 2 fils

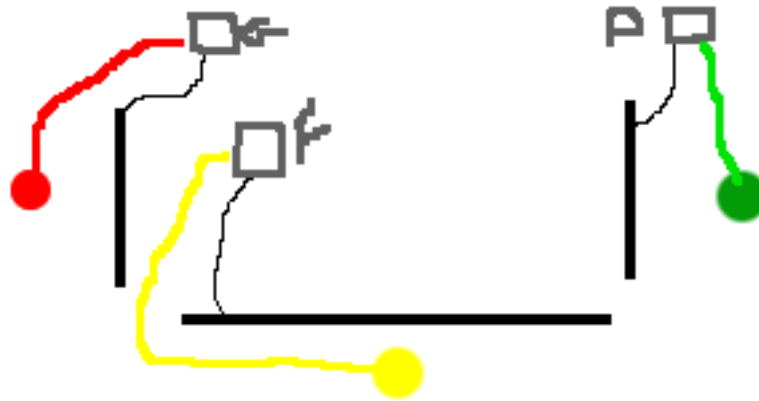


Voila vous faite sa pour les 2 capteurs qui sont sur la souris

### **C) Tilt pour Flipper (Option)**

Si en plus d'un borne d'arcade vous désirer que cela fasse aussi un bon flipper vous avez lut le bon Tutos plein de faute ;)

Pour faire un tilt rien de plus simple il faut combiner 2 fils d'un clavier et le systeme du balentier e

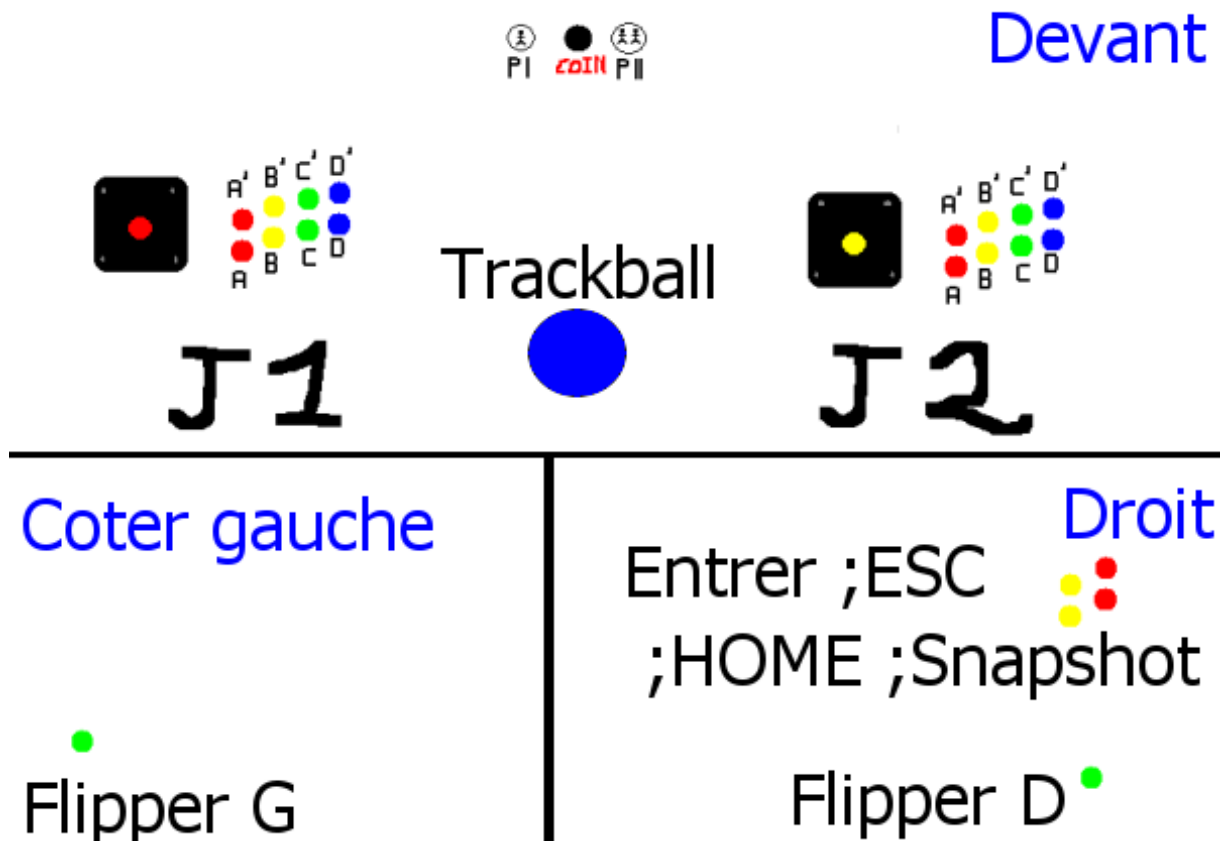


Je m'explique sur le schéma (vue du dessus) vous voyez 3 boules (RJV) qui sont suspendues et parallèles à une plaque de métal. Chacune de ces trucs se relie à un fil de clavier pour que quand ils vont se toucher ça va simuler la pression d'une touche

La mois j'en est mis 3 car comme ça je le pousse à gauche à droite et même devant

#### D) Positionnements des Boutons, Joystick et du trackball

Bon pour être sûr de ne pas gaspiller du bois et trouver le bon positionnement de chaque truc faites-vous un plan puis essayez sur un bout de carton (j'en vois qui rigole !) Mais vous jurez c'est génial comme technique car pareil on s'en servira comme modèle sur une planche en bois



Pour info moi j'ai pris beaucoup de boutons mais bon au moins elle fera tout ^^

Et voilà s'en est fini de la partie hardware

#### 4/Le PC ,Les Emulateur et le front end

Alors le PC rien de plus en prendre un minimum P3 ou équivalent avec si possible un gros disque dure car les Rom Mame ou Daphne sa prend de la place (et les flipper aussi -\_-') .Mettre Windows dessus si possible XP (désoler de vous faire mettre cette chose mais on peut pas faire autrement )

Pour les émulateurs le mieux c'est de prendre ceux la : [Ceux du Front end](#)

Pour le Front end (pour ceux qui ne sauraient pas c'est un truc logiciel qui va permettre de gérer et jouer avec tous vos jeux facilement avec une interface très borne d'arcade

Celui que je recommande et qui est payant mais il vaut sont pris c'est maximus arcade qui est beaux et qui prend en compte les flipper, les vidéos / musique, et les jeux PC ^^



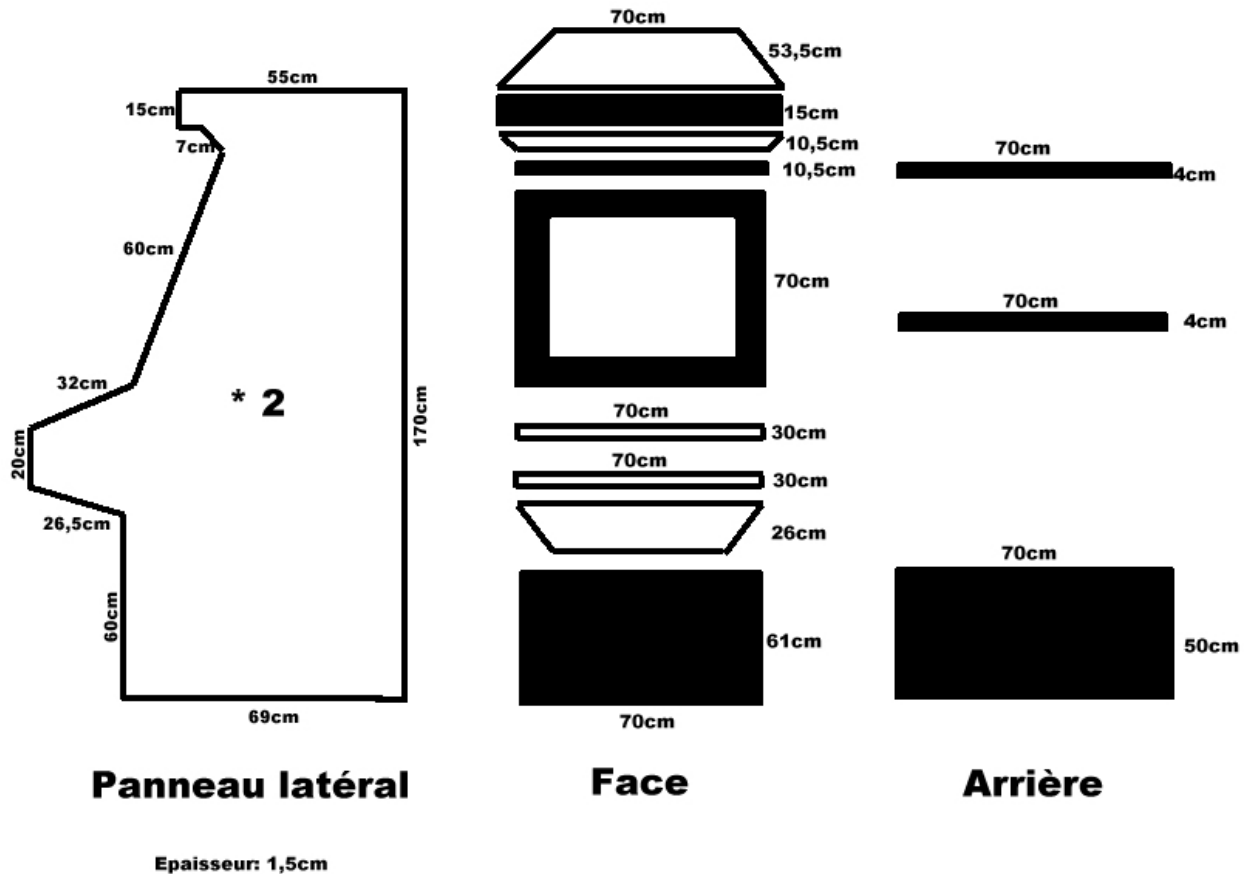
Voila a quoi sa ressemble pour les intéresser <http://www.maximusarcade.com/>

Sinon il existe aussi <http://www.tomspeirs.com/gameex/default.aspx> Mais je le trouve moins bien

Et pour ceux qui veulent des pinball exceptionnellement réaliste allé voir ceci et vous m'en donnerez des nouvelles <http://www.futurepinball.com/>

## 5/Le corps

Bon ben pour le Corps normalement vous n'avez pas besoin de moi je pense que vous y arriverais je vous donne mon schémas et pis a vos outil et peinture pour de la déco a votre gout ... ;)



## 6/Autre possibilité

Bon moi je vous est montré on va dire le classique model (même si un peut améliorer pour les flipper)

Sacher que pour les crédits vous pouvez mettre un monnayeur, pour les course mettre une pédale un volant, les jeux d'avion vous faire un cockpit bref une seule limite votre imagination (et peut être la place dans votre garage ^^), Mettre des ventilos bref éclatez vous

Il existe aussi le panneau de control a multi facette qui est bien pour un toute en 1 mais chiant a faire <http://rototron.info/> mais après c'est vous qui voyer c'est vous qui faite ^^

## 7/Remercîment diverse et particulier

Ben déjà vous pour m'avoir lut malgré les faute qui on dut m'échapper et surtout le faite que si vous avez lut sa en entier vous êtes et resterez un Passionner des jeux d'anthologie ;)

Mes parent aussi qui m'on laisser gaspiller leur fric dans les centre de jeux vidéos pour jouer a des pac man et autre mame ^^

Frédéric alias Sonic qui m'as fait partager son expérience ces conseil et surtout son temps

Bref je n'ai plus cas vous souhaite bonne chance et si vous voulez me contacter aller sur <http://ttycoonfr.free.fr/forum> et envoyer un Message Priver a 06011988 (c'est moi lol) et je me ferais un plaisir de partager vos conseil astuce amélioration et question

Amicalement 06011988