

Une curiosité des enchères pour les joueurs : le *supergun*

Nicolas ESPOSITO

03/01/2005

Vous êtes sûrement déjà tombé sur des objets étranges en flânant sur eBay. Intéressons-nous à l'un d'entre eux : le *supergun*, un objet recherché par les fans de jeux vidéo d'arcade.



Les fans d'arcade ont besoin de beaucoup de place et de beaucoup d'argent. En effet, les jeux d'arcade (PCB dans le jargon : *Printed Board Circuits*) et les bornes qui les accueillent sont chers et difficiles à stocker. Concernant les bornes d'arcade, il y a une solution : un *supergun*, aussi connu sous le nom de MAK en Allemagne (*Mega Arcade Konsole*), d'*arcade system* ou de *Jamma test rig*.

Généralement, un *supergun* est un petit boîtier qui permet de jouer aux jeux d'arcade sur une simple télévision. Un *supergun* minimal comprend juste des connecteurs câblés sur lesquels on branche une alimentation, une ou deux manettes, un jeu d'arcade (PCB au format Jamma) et une télévision (par la prise péritel). Les *superguns* plus complets proposent le plus souvent des interrupteurs (marche/arrêt, mono/stéréo), des boutons (*test, service, coin, start, select*) et des potentiomètres (réglage de la couleur). Les *superguns* les plus avancés vont plus loin : sortie NTSC ou PAL (pour les télévisions qui ne disposent pas de prise péritel), connecteurs pour les boutons 4, 5 et 6, etc. Ce n'est pas très dur de construire son propre *supergun*. De nombreux sites Web expliquent la démarche et quelques fans d'arcade vendent leur production sur eBay. Mais on peut aussi acheter un *supergun* auprès de constructeurs plus officiels.



Ce genre d'équipement est très intéressant pour les joueurs qui ne peuvent posséder une borne d'arcade chez eux. Par exemple, on peut parler de certains fans de Neo Geo (la célèbre console SNK des années 90) qui se tournent vers des *superguns* puisque les jeux au format MVS (versions d'arcade) sont en général moins chers que ceux au format AES (versions pour la console de salon). À la place d'acheter une borne complète Neo Geo, ils se procurent un *supergun* et ils achètent une carte mère Neo Geo MVS au standard Jamma. En effet, les *superguns* sont la plupart du temps utilisés avec des jeux d'arcade au format Jamma, ce qui permet de jouer directement avec les cartes Jamma comme *Black Tiger*, *Ghouls'n Ghosts*, *Pang* ou *Raiden*. Jamma (*Japanese Arcade Machine Manufacturers Association*) est un standard de 1985 pour la connexion de jeux d'arcade. Donc, tous les jeux précédant ce standard (par exemple : *Space Invaders*, *Pac-Man*, *Galaga* ou *Dig Dug*) nécessitent des adaptateurs et parfois des accessoires supplémentaires (une alimentation spécifique, un amplificateur audio, un module de conduite, etc.). Dans certains cas, ces adaptateurs ne sont pas difficiles à faire (pour *Galaga* par exemple). Mais dans d'autres cas, mieux vaut contacter un spécialiste des jeux d'arcade qui fera le travail plus rapidement (pour *Pac-Man* par exemple). Ainsi, un *supergun* est une solution pour jouer aux versions d'arcade originales, qu'elles soient au format Jamma ou non.



Les *superguns* sont aussi un très bon outil pour la conservation des jeux d'arcade. Premièrement, un *supergun* permet de tester rapidement un grand nombre de cartes. Il peut être suffisamment petit pour être utilisé sur un bureau. On peut brancher et débrancher les cartes sans perdre de temps : on n'a pas à ouvrir la porte de la borne, à brancher la carte, à se relever, à allumer la borne, à revenir à l'intérieur de la borne, etc. Deuxièmement, un *supergun* est très utile pour réparer des cartes : parce que l'on peut voir la carte et la télévision en même temps, et parce que l'on peut avoir la carte sur le bureau pour la réparer directement. Troisièmement, ces avantages sont aussi importants lorsque l'on construit un adaptateur. Quatrièmement, un *supergun* peut facilement être modifié pour une carte peu commune. Et finalement, un *supergun* avec des fonctionnalités avancées peut se révéler très

pratique dans certains cas (par exemple pour connecter les boutons 4, 5 et 6 rapidement). Un autre exemple : si le *supergun* contient une puce pour retourner l'écran, cela fait gagner du temps avec certains anciens jeux verticaux qui ne disposent pas de cette possibilité. Ainsi, un *supergun* est une bonne solution pour conserver les cartes de jeux d'arcade, en particulier les plus anciennes qui doivent être réparées ou qui nécessitent un adaptateur.

Nous voyons que les *superguns* présentent de nombreux atouts. Mais les sensations de jeu que l'on a devant une télévision sont bien différentes de celles que l'on a devant une borne d'arcade. On peut alors imaginer pour les possesseurs de bornes d'arcade un *supergun* qui pourrait être branché entre la carte de jeu et le connecteur Jamma de la borne. Cela apporterait aux joueurs des fonctionnalités intéressantes sans qu'ils aient besoin de modifier leur borne. Peut-être verrons-nous ce genre de *supergun* bientôt en vente sur eBay...