

Joystick DE-9

De IndividualComputers

Contenu

- 1 Pinout
- 2 2/3 Modification du bouton
 - 2.1 Instructions détaillées pour modifier le Competition Pro Retro
- 3 autres modifications qui fournissent des boutons supplémentaires
- 4 programmes de test
 - 4,1 C64
- 5 jeux qui prennent en charge des boutons supplémentaires
 - 5.1 C64
 - 5.2 Amiga
- 6 Exemple de code
- 7 liens



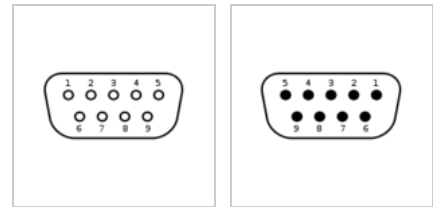
Compétition Pro Retro



Adaptateur 4 joueurs

Voir aussi Connecteur DE-9, Souris DE-9, Étylo lumineux DE-9, Pagaie DE-9

Épingler



à l'ordinateur, de l'extérieur (homme) Au câble, de l'extérieur (femme)



Module Autofire

L'épînhout du côté de la soudure dans l'ordinateur est équivalent au broyage à l'extérieur de la fiche au câble, le broyage du côté soudé de la prise au câble est équivalent au broyage à l'extérieur de l'ordinateur.

Broche	Caméléon	Atari 800 Atari VCS	Atari 7800 (*1)	Atari ST. (*2)	VIC-20 C-64 C64GS ((3)	Ami	CD32 (*4)	Amstrad CPC	MSX. X68000 (J-PC)	Système principal (*6)	Méga-conduite (Genèse) (*6)	Sinclair (*7)	3DO (*8)	Sam Coupé (*9)	Interfac Kempstc (Spectr Sinclair ZX)
1	/En haut	/En haut	/En haut	/En haut	/En haut	/En haut	/En haut	/En haut	/En haut	/En haut	/En haut	Inutilisé	GND	/En haut	/En haut
2	/En bas	/En bas	/En bas	/En bas	/En bas	/En bas	/En bas	/En bas	/En bas	/En bas	/En bas	GND	VCC (+5V)	/En bas	/En bas
3	/A gauche	/A gauche	/A gauche	/A gauche	/A gauche	/A gauche	/A gauche	/A gauche	/A gauche	/A gauche	1 an (-, /à gauche)	Inutilisé	Audio.1 Out	/A gauche	/A gauch
4	/Droit	/Droit	/Droit	/Droit	/Droit	/Droit	/Droit	/Droit	/Droit	/Droit	2Y (-, /Droite)	Bouton	Audio.2 Sortie	/Droit	/Droit
5	/Bouton 3	Pagaie B	Bouton Droit	Inutilisé	Bouton 3 (POTY)	/Bouton 3 (POTX)	Shift Charge OUT	/Bouton 3	VCC	VCC (+5V)	VCC (+5V)	En haut	VCC (+5V)	0V	/Bouton :
6	/Bouton 1	/Bouton	Bouton commun	/Bouton 1	/Bouton 1	/Bouton 1	/Incendie, horloge Éteinte	/Bouton 2	/Bouton 1	TL (/A)	TL (/A, /B)	Droite	P/S Sortie	/Bouton 1	/Bouton
7	VCC (+5V)	VCC (+5V)	VCC (+5V)	VCC (+5V)	VCC (+5V)	VCC (+5V)	VCC (+5V)	/Bouton 1	/Bouton 2	TH (inutilisé)	TH (Sélectionnez OUT)	gauche	Sortie CLK (125 kHz)	VCC (+5V)	VCC (+5V)
8	GND	GND	GND	GND	GND	GND	GND	GND (Range 9) (*5)	Stroboscope	GND	GND	GND	GND	Joy1 GND (Stroboscope)	GND
9	/Bouton 2	Pagaie A	Bouton gauche	/Bouton 2	Bouton 2 (POTX)	/Bouton 2 (POTY)	Données série IN	GND (Range 6) (*5)	GND	TR (/B)	TR (/Démarrer, /C)	Vers le bas	Données Série En	Joy2 GND (Stroboscope)	/Bouton :

(*1) Les boutons Atari 7800 nécessitent un câblage spécial (FAQ Atari (http://www.atariage.com/7800/faq/?SystemID=7800#cat2_9))

(*2) Le broche 9 (RMB) du premier port est partagé avec le broche 6 (Fire) du deuxième port pour pouvoir utiliser une souris avec deux boutons (dans le premier port). Sur le deuxième port, Pin9 n'est pas connecté. Cela signifie que seul le premier port prend en charge deux boutons, et seulement lorsque le deuxième port n'est pas utilisé en même temps. Atari STe et Atari Falcon "atari" réguliers fonctionneront sur le CD32, mais les contrôleurs CD32 ne fonctionneront pas sur un C-64 (voir ici (<http://info-coach.fr/atari/hardware/interfaces.php>)). Les contrôleurs Atari Jaguar ont également des connecteurs DE-15, mais avec un broche différent qui expose une matrice de boutons (voir ici (https://www.gamesx.com/controldata/ejp_faq.htm)).

(*3) Pour le deuxième bouton/bouton droit de la souris, la ligne POT X est utilisée (et pour le 3ème bouton/bouton du milieu de la souris POTY), qui - contrairement aux autres lignes - doit être tirée vers VCC via le bouton.

(*4) Le CD32 prend en charge le "mode game pad" et utilise la broche 5 pour y passer (il est tiré vers le haut actif par le CD32). Les contrôleurs CD32 réels ont des composants actifs. Les joysticks "atari" réguliers fonctionneront sur le CD32, mais les contrôleurs CD32 ne fonctionneront pas sur un C-64 (voir ici (<http://gerdkautzmann.de/cd32gamepad/cd32gamepad.html>) et ici (http://www.hardwarebook.info/Joypad_%28Amiga_CD32%29))

(*5) Les lignes GND respectives sont tirées vers le bas pour sélectionner la "ligne" respective. Le joystick régulier utilise la ligne 9.

(*6) Les contrôleurs "SEGA" ne peuvent pas être convertis en joysticks "Atari" simplement en les recâblant. Contrairement aux "bâtons Atari" ordinaires, ils contiennent des résistances de traction pour chaque ligne de signal (ce qui pourrait interférer avec la numérisation du clavier sur le C64) et certains contrôleurs peuvent contenir des circuits actifs et ne fonctionneront pas sans le VCC. Les contrôleurs Megadrive utilisent un circuit actif. (voir ici (http://gamesx.com/wiki/doku.php?id=controls:megadrive_genesis_controller_3) ou ici (http://segaretro.org/Control_Pad_%28Mega_Drive%29)). Les contrôleurs Megadrive peuvent être utilisés comme joysticks "Atari" avec un simple adaptateur, voir ici (<https://blog.hpz.pw/c64-sega-genesis-joystick-adapter/>) .

(*7) Pinout fait référence à "Interface Two" ("Sinclair" alias "+3")

(*8) Les contrôleurs 3DO utilisent une interface série, similaire aux contrôleurs SNES.

(*9) Les joysticks "Atari" réguliers fonctionneront sur le Sam Coupé. Pour connecter deux joysticks, une interface spéciale est nécessaire, voir ici (<https://www.worldofsam.org/products/keyboard-and-joystick-port/>) .

L'Apple-II utilise des joysticks analogiques et **ne peut pas** utiliser le joystick numérique commun avec l'épinillade illustrée ci-dessus, voir ici.

Les contrôleurs Sega Saturn utilisent une prise différente et contiennent également un circuit actif (voir ici (<https://gamesx.com/controldata/saturn.htm>)).

Comme les contrôleurs Sega Saturn, les contrôleurs ColecoVision et IntelliVision II fonctionnent entièrement différemment. (voir par exemple ici (<http://arcarc.xmission.com/Web%20Archives/Deathskull%20%28May-2006%29/games/tech/cvcont.html>) et ici (<http://arcarc.xmission.com/Web%20Archives/Deathskull%20%28May-2006%29/games/tech/intvcont.html>))

Le Sinclair-QL a des ports de contrôleur complètement différents. (Les versions américaines et allemandes du QL plus tard fabriquées par Samsung avaient toutes deux des ports série et joystick standard à 9 broches, ce qui signifie que n'importe quel joystick standard Atari pouvait alors être utilisé.)

Le Commodore C16/C116/Plus4 a deux ports mini-DIN qui sont électriquement compatibles avec les ports DB9 standard, ils peuvent donc être utilisés avec un adaptateur.

Le Covox Sound Master est une carte son PC rare qui dispose de deux ports de joystick DB9 compatibles Atari.

Modification du bouton 2/3

La plupart des joysticks DB9 "Atari" traditionnels sont câblés pour un seul bouton, mais certains - comme le Competition Pro - ont plus d'un bouton, il est donc tentant de les recâbler afin que les boutons supplémentaires puissent être utilisés séparément. Ceci est pris en charge par certains jeux Amiga et C64GS classiques (deuxième bouton sur la ligne POTX), et également pris en charge par certains cœurs Chameleon.

Il y a eu deux façons différentes de gérer les boutons supplémentaires :

- Le joystick classique à deux boutons C64GS ("Cheetah Annihilator") utilise la ligne POTX, qui, lorsque le bouton est enfoncé, est connecté à VCC. Pour un troisième bouton, la même chose peut être faite avec la ligne POTY. Ces deux boutons peuvent ensuite être lus à partir des entrées de palette : Lorsque le bouton n'est pas enfoncé, la ligne POT flotte, ce qui équivaut à une grande résistance à VCC, et se lira comme \$FF. Lorsque le bouton est enfoncé, la ligne POT est connectée à VCC, ce qui n'est égal à aucune résistance à VCC, et se lit comme 00 \$.
- Pour une utilisation avec l'Amiga ou la station d'accueil Chameleon, ce qui précède ne fonctionnerait pas, car leurs entrées de bouton sont faiblement actives (plutôt que "hautelement actives" comme le sont les lignes POT). Donc, pour pouvoir utiliser le joystick modifié avec cela, les lignes respectives doivent être tirées vers GND plutôt que VCC.



Heureusement, il y a un interrupteur contenu dans le Competition Pro Retro qui est normalement câblé pour désactiver les petits interrupteurs. Nous pouvons recâbler cet interrupteur afin de pouvoir basculer entre le tirage des lignes POT vers GND pour la station d'accueil ou VCC pour le C64. Par mesure de sécurité, il est recommandé de ne pas connecter les lignes POT directement à VCC ou GND, mais d'utiliser une petite résistance qui agit comme un limiteur de courant en série. (Notez que les joysticks classiques ne les ont généralement **pas**)

Après cette modification, n'utilisez PAS le joystick sur un autre équipement qu'un Amiga, la station d'accueil caméléon ou un C-64 (ou C64GS) ! Pour cette raison, nous recommandons de le marquer clairement comme modifié (par exemple avec un marqueur permanent).

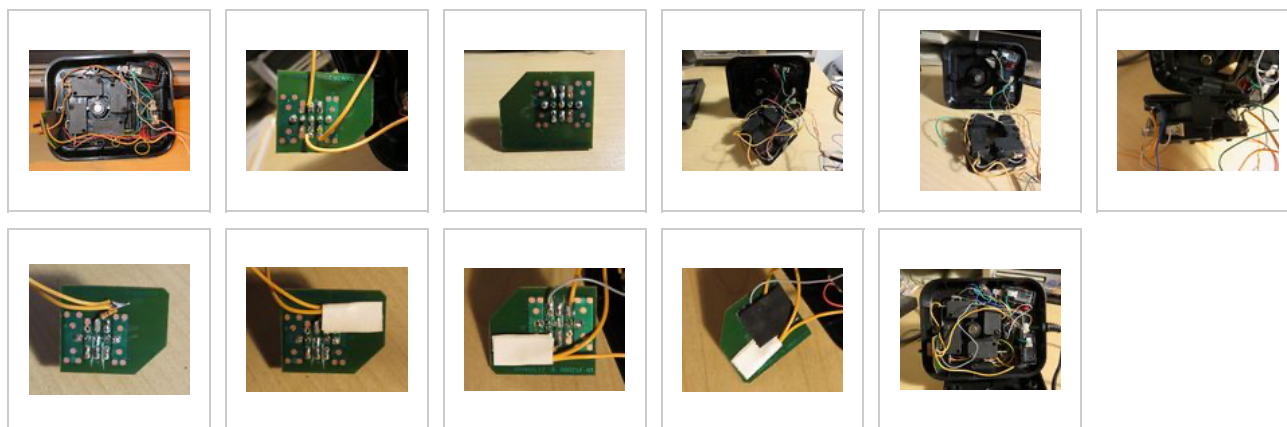
Instructions détaillées pour modifier le Competition Pro Retro

- Ouvrez d'abord le joystick et découvrez si les fils requis sont disponibles dans le câble du joystick (si ce n'est pas le cas, vous devrez en installer un nouveau).

Dans le lot actuel (deuxième et troisième) lot du Competition Pro Retro, c'est le cas et ressemble à ceci : (**confirmez ceci à l'aide d'un testeur de continuité / multimètre avant de continuer**, car il peut changer sans préavis)

Broche	Signal	Couleur du fil
--------	--------	----------------

9	POT X (deuxième bouton)	vert
5	POT Y (troisième bouton)	bleu
7	VCC (+5V)	Gris



- Retirez le petit PCB qui porte l'interrupteur, détachez le petit morceau de mousse plastique et dessoudez tous les fils de celui-ci.
- Sortez délicatement la plaque de montage pour les quatre micro-interrupteurs directionnels
- Déconnectez les fils (verts) qui proviennent des petits boutons des micro-interrupteurs aux boutons de feu normaux
- Retirez les fils (verts) qui proviennent des petits boutons également des petits boutons
- Connectez les lignes POTX (bleu) et POTY (vert) qui proviennent du câble du joystick aux petits boutons où se trouvaient les fils (verts)
- Obtenez à nouveau le circuit imprimé de l'interrupteur, connectez une extrémité de la résistance de 270 Ohm aux deux fils (orange) qui proviennent des petits boutons, et l'autre extrémité de la résistance à la broche centrale de l'interrupteur. (vous pouvez également utiliser une résistance légèrement plus grande, j'ai utilisé 330Ohm ici parce que c'était le plus proche que je pouvais trouver dans mon tiroir :))
- Coupez un petit morceau de ruban adhésif et enroulez-le autour de la résistance et du point de soudure vierge sur le câble
- Connectez la ligne VCC (gris) du câble du joystick à un côté (par exemple à gauche) et le câble libre restant (orange) (qui est connecté à GND) à l'autre broche (par exemple à droite) de l'interrupteur
- Vérifiez maintenant avec un testeur de continuité que le VCC à l'interrupteur n'a pas de raccourci avec d'autres fils. **En aucun cas, il ne doit entrer en contact avec d'autres lignes** que les lignes POT (lorsqu'un bouton est enfoncé et que l'interrupteur est dans la position respective). **Vérifiez deux fois si vous n'êtes pas sûr.**
- Fixez le petit morceau de mousse plastique à l'arrière du circuit imprimé du commutateur et remontez le joystick dans l'ordre inverse. Mettre le couvercle arrière peut être un peu difficile - **très peu de force est nécessaire** - si elle ne se remet pas facilement, vous devrez peut-être ouvrir à nouveau le joystick et déplacer légèrement certains câbles.

d'autres modifications qui fournissent des boutons supplémentaires

- 4 boutons supplémentaires, un schéma est disponible dans le dépôt crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>) . Il ajoute un 2e et un 3e bouton comme décrit ci-dessus, en plus deux boutons sont fournis en câblant "haut et bas" et "gauche et droite" sur des boutons supplémentaires.
- Protopad (<https://www.proteovision.games/shop/protopad/protopad.php>) est compatible avec la modification décrite ci-dessus et ajoute 7 boutons supplémentaires dans son mode "natif". Ceci est mis en œuvre à l'aide d'un protocole personnalisé.
- Joycart (<https://www.arsoft.netstrefa.pl/joycart.htm>) prend en charge 3 boutons avec le C64

Programmes de test

C64

- Joyride (<https://github.com/T-Pau/Joyride/>) par T'Pau
- AnyKey (<https://github.com/T-Pau/Anykey>) par T'Pau

Jeux qui prennent en charge des boutons supplémentaires

De nombreux premiers ordinateurs personnels et consoles de jeux étaient équipés du joystick classique à un bouton, et il était rare de prendre plus que cela. La liste suivante omet les systèmes publiés ultérieurement où les contrôleurs avec deux boutons ou plus sont devenus standard. (comme MSX, SEGA Mastersystem, etc.)

C64

Seul le C64GS avait quelques jeux qui prenaient officiellement en charge un deuxième bouton de joystick, et comme le C64GS est sorti très tard dans la durée de vie du C64, il n'est jamais devenu courant

- 1942 (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>))
- 5e vitesse (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) - Deuxième tir pour sélectionner l'arme.
- Alien 8 (<https://csdb.dk/release/?id=183645>) par Rod & Emu - le 2e bouton peut être utilisé pour choisir/déposer en mode directionnel.
- Aliens (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) - Compatible C64GS, 2e feu pour utiliser des portes, 3e feu pour les charters de cycle
- Antirad (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (compatible C64GS, 2e feu pour mettre en pause (lorsqu'il est en pause : 2e feu : unpause, feu pour arrêter)
- Archon (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) - Compatible C64GS, 2e tir (dans le jeu) : réinitialisation et retour au menu
- Archon 2 (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) - Compatible C64GS, 2e feu (dans le jeu) : réinitialisation et retour au menu, 3e feu : réinitialisation à l'écran principal
- Mouvements de l'armée (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>))
- Arn 2 (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) - Compatible C64GS, 2e tir pour changer d'arme

- Commande de combat (cartouche océanique) - le 2e bouton bascule entre le contrôle du réservoir et du menu, maintenez pour la barre de menu
- Barbarian (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (compatible C64GS, Joystick#2 : gauche/droite pour changer le mode de jeu, feu pour démarrer le jeu, 2e feu pour mettre en pause/désactiver, 3e feu pour quitter)
- Au-delà du palais de glace (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (compatible C64GS, 2e bouton : esprit de lancement)
- Blue Baron (version cristal (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (2e bouton pour larguer des bombes)
- Blue Max (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (2e bouton pour larguer des bombes)
- BOFH : Serveurs sous siège (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (2e FEU pour sélectionner l'arme suivante)
- Boulder Dash (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (compatible C64GS, 2e tir pour choisir les joueurs et le joystick)
- Breakthrou (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (2e bouton pour sauter)
- Chroniques de sorcières de Briley (Sarah Jane Avory (<https://sarahjaneavory.itch.io/briley-witch-chronicles>)) (2e bouton : "arrière")
- Bruce Lee (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (2e bouton pour pause)
- Bubble Bobble (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (2e bouton pour sauter)
- Chaudron (Hexenküche) (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) - Tir : Tir en avant (directions inutiles), 2e tir : abattu, 3e tir : tiré vers le haut
- Chase HQ2 (cartouche C64GS) - Le 2e bouton permet le turbo boost
- Choplifter (version rh70) - 2ème bouton pour faire demi-tour
- Choplifter (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) - 2ème bouton pour faire demi-tour
- Commando (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>))
- Double Dragon (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>))
- Drop Zone (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (compatible C64GS, deuxième feu pour lancer une bombe, troisième feu pour camoufler)
- Dynamite Dux (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (Deuxième feu à sauter)
- Entombed (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (2e tir pour changer d'action, 3e feu + vers le bas pour faire une pause, 3e tir + vers le haut pour redémarrer)
- Exil (version cristal (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (Deuxième tir pour changer l'ensemble d'icônes)
- Exolon (version cristal (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (Deuxième tir pour lancer un missile)
- Warrior de combat (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (2e tir pour faire une pause, 3e feu pour réinitialiser le jeu)
- Première frappe (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (2e tir pour changer d'arme, 3e tir + haut/bas pour accélérer/décélérer)
- Mondes oubliés (version cristal (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (Feu + 2e feu : tir en tournant le fusil dans le sens des aiguilles d'une montre, Feu + 3e feu : tir en tournant le fusil dans le sens inverse des aiguilles d'une montre)
- Futur chevalier (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (2e tir : objet de changement)
- Gauntlet (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (Second fire : bouton magique)
- Giana Sisters 30e anniversaire Hack par The Seven-A-Three (WIP)
- Giana Sisters (version rh70) (2e et 3e boutons peuvent être utilisés comme "saut" ou "bombe intelligente")
- Béret vert (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (2e tir pour utiliser une arme supplémentaire)
- Béret vert (version TREX)
- Gryzor (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (2e feu pour sauter)
- Hard 'n Heavy (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (2e tir pour sélectionner l'action)
- H.E.R.O. (version rh70) - 2e tir : Bombes
- He-Man and the Masters of the Universe : The Ilearth Stone (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (compatible C64GS, 2e feu pour sauter, feu pour démarrer et redémarrer après la fin du jeu)
- Karaté international (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (Fire 2 : activer/désactiver le son)
- Ikari Warriors (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>))
- Kung Fu Master (version rh70) (Kick on Button1, Punch on Button2, Espace pour échanger)
- Kung Fu Master (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (Click on Button1, Punch on Button2, Espace pour échanger)
- Last Ninja (version rh70) - (2e tir : "utilisation", 3e tir : "tenant")
- Last Ninja (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (2e tir : choisissez et choisissez l'arme, Joystick gauche + 2e tir : choisissez et choisissez l'objet, Joystick droit + 2e tir : choisissez et choisissez l'objet)
- Last Ninja Remix (Cartouche C64GS) - Le bouton utilisé pour démarrer le jeu devient le bouton "bouces de combat", l'autre bouton devient le bouton "sélection d'arme". La sélection peut être modifiée au début de chaque niveau en appuyant sur le bouton respectif pour le démarrer.
- Le Mans 2003 (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (2e feu : freins, 3e feu : vitesse haute)
- Lester (version rh70) - 2e feu pour sauter
- Livingstone, je suppose (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (compatible C64GS, 2e feu pour faire défiler les objets vers la droite, 3e feu pour faire tourner les objets vers la gauche)
- MASQUE III : Venom contre-attaque (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) - compatible C64GS, 2e tir : changement d'objet, 3e tir : pause
- Metal Warrior Ultra (Protovision (<https://www.protovision.games/games/mwultra.php?language=en>)) - 2e et 3e bouton avec fonction personnalisée
- MIG29 Combattant soviétique (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) - 2e tir : changement d'arme, 3e tir : retour à l'écran titre
- Midnight Resistance (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) - 2e tir : Saut, 3e tir : tirez l'arme dans le cartable
- Ombre de la lune (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) - 2e tir pour changer d'arme, 3e tir pour activer l'objet sélectionné
- Myth (cartouche C64GS) - maintenez le 2e bouton pour changer d'arme avec gauche+droite
- Navy Seals (Ocean) - Le 2e bouton redémarre le jeu
- Nemesis (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) - 2e feu : Activer supplémentaire, 3e tir : Pause
- Ninja Spirit (version cristal (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) - 2e tir : changer d'arme
- Opération Wolf (version cristal (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) - Fire2 pour lancer une grenade. Pour commencer à utiliser la souris neos sur le port#2, appuyez sur fire1 sur le joystick inséré dans le port#1.
- Oy Up ! (rh70+crystalct version) - Le 2ème bouton tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre
- Pang (Ocean) - Le 2e bouton met le jeu en pause
- Paradroid Redux - "Appuyez sur le 2ème bouton pendant que l'écran de titre est affiché pour démarrer le jeu en mode à deux boutons. Utilisez le deuxième bouton pour passer en mode transfert, le premier bouton pour tout le reste. »
- Une quête de cochons (par Frank Further (<https://piggy18.itch.io/a-pig-quest>)) (2e feu pour sauter)
- Piliers (version cristal (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (2e FEU pour faire pivoter les gemmes vers le haut)
- Pitfall (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (compatible C64GS, 2e tir pour mettre en pause/désapause, 3e feu pour redémarrer le jeu)
- Pitfall II (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (compatible C64GS, 2e tir pour mettre en pause/désapause, 3e incendie pour redémarrer le jeu)
- Pitstop II (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (2e feu pour accélérer fortement, 3e feu pour freiner)
- Ours polaire dans l'espace ! (<http://www.pystronik.net/newsite/index.php/c64/137-polarbear>) (prend en charge deux extras, l'un pour le bouclier, l'autre pour les bombes intelligentes)
- Popeye (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (compatible C64GS, 2ème tir sur le joystick #1 pour redémarrer)
- Rambo : Premier sang Partie II (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (2e tir pour choisir une arme et faire de l'action)
- Rambo III : The Rescue (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (2e tir pour utiliser l'objet, 3e feu pour ramasser/échanger l'objet)

- Rastan : The Rescue (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (compatible C64GS, 2e tir au saut en longueur)
- Renegade (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (Feu : Saut, 2e Feu : Attaque à gauche, 3e Feu : Attaque à droite)
- Retilate64 CE (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>))
- Robocop 2 (cartouche C64GS) - utilisez éventuellement le 2e bouton pour "sauter"
- Rocky & Co (Psytronik (<https://psytronik.itch.io/rocky-and-co/devlog/615623/rocky-co-multibutton-support-now-updated>)) - (2e bouton pour échanger le personnage)
- Scramble[2015] (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>))
- Slapfight (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>))
- SNK vs Capcom (par Gianluca "RetroGL" Alberico (<https://www.youtube.com/watch?v=fP0wBpNTXv8>) (2e bouton : Kicks)
- Space Firehawk (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (2e feu : Attaque de bouclier)
- Spacegun - 2ème bouton pour changer d'arme
- Space Talisman (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (compatible C64GS, 2e tir pour changer d'objet, 3e feu pour mettre en pause le jeu)
- Spy Hunter (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (compatible C64GS, 2e tir : tirer l'arme arrière, 3e tir : retour à l'écran titre)
- Super Mario Bros (version Zeropaige) - utilisez éventuellement le 2e bouton pour "saut"
- Terminator 2 - Jour du Jugement (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>))
- Terra Cresta - Jour du Jugement (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (deuxième feu : Transformer)
- Tetris Recoded (<https://csdb.dk/release/?id=237330>) (par RetroBytes) (2e tir : tourner dans la direction opposée)
- Thunder Blade (version cristal (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (2e feu pour accélérer, 3e feu pour décélérer)
- Turbo Charge - Le 2e bouton permet le turbo boost
- Turbo Girl (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (2e feu pour sauter.)
- Turrican (version cristal (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (2e feu pour activer deux lignes d'énergie, 3e feu pour lancer une grenade)
- Turrican II (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (2e feu pour activer deux lignes d'énergie.)
- OYUP ! (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (2e feu pour tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre)
- Wonderboy (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (2e feu : marche rapide ou saut en longueur, en tenant le 2ème feu, vous pourrez lancer la hache)
- Wizball (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (2e feu pour choisir l'extra qui clignote à la bordure supérieure de l'écran.)
- Xevious (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (deuxième feu : lancer des bombes)
- Zeppelin (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (compatible C64GS, deuxième Fire : début du jeu)
- Z (alias Z-Pilot) (version cristalline (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (compatible C64GS, deuxième feu : lancez la bombe)
- Zorro (version crystalct (<https://github.com/crystalct/5plusbuttonsJoystick>)) (compatible C64GS, deuxième Fire : pause, 3e Fire : activer/désactiver la musique, 2e+3ème bouton pour réinitialiser le jeu)

Ami

Sur l'Amiga, la prise en charge de deux boutons est devenue beaucoup plus courante (également en raison du populaire WHDLoad qui permet de patcher les jeux en conséquence) :

- 1943 (Chargement WHD)
- Adoom
- Agonie (WHDLoad/original ?)
- Aladdin
- Extraterrestre 3
- Race extraterrestre 2
- Race extraterrestre - assaut de tour
- Apidya
- Nuits arabes
- Banshee
- Escadron de combat (WHDLoad)
- Enfant BC
- Vipère noire
- Football sportif brutal
- Bubba'n'Stick
- Bulle et grincement
- Endroit cool
- Dennis
- Frappe du désert (WHDLoad)
- Pierre de dragon
- Football international Fifa
- Combattre l'esprit
- Feu et glace
- Flashback
- Gloire du football
- Les grandes sœurs Giana (saut uniquement)
- Hybris (WHDLoad)
- Joe & Mac : Ninja de l'homme des cavernes
- John Madden Football américain
- Leander
- Cœur de lion
- Sucette
- Méga Typhoon
- Serciens
- Mega jumeaux (WHDLoad)
- Résistance de minuit (WHDLoad)
- Combat mortel
- Combat mortel 2
- M. Nuts
- Championnat du monde de Nigel Mansell
- Pegasus (WHDLoad)
- Poudre
- Projet X
- Puggsy

- Type R
- R-Type 2
- Îles arc-en-ciel (WHDLoad)
- Ruff'n'Tumble (WHDLoad)
- Combattant de l'ombre (CD32)
- Squelette Krew
- Frères Neige
- Enfant de football (?)
- Combattant de rue 2
- Super combattant de rue 2
- Tony et ses amis au pays de Kellogg
- Football total
- Turicain
- Turrican II
- Turican 3
- Virocop
- Courses extrêmes
- Yo ! Joe !

Exemple de code

```
;; 2ème/3ème code d'échantillon de bouton de joystick (C64) ; ; Ce code lit l'entrée du joystick et de la palette et les assemble en ; un "registre" virtuel
```

liens

- Joystick (<http://www.c64-wiki.de/index.php/Joystick>) sur c64-wiki.de (allemand)
- Joystick (<http://www.c64-wiki.com/index.php/Joystick>) sur c64-wiki.com
- Port du joystick Atari (https://en.wikipedia.org/wiki/Atari_joystick_port) sur wikipedia, avec un tableau familial dans l'article :)
- Informations sur le port du joystick (http://www.cpcwiki.eu/index.php/Connector:Digital_joystick) Amstrad CPC
- Fil de discussion (<http://eab.abime.net/showthread.php?t=57540>) sur le tableau Amiga anglais (<http://eab.abime.net>)
- Fil de discussion (<http://www.forum64.de/wbb3/board2-c64-alles-rund-um-den-brotkasten/board4-hardware/42939-wie-funktionieren-joysticks-mit-2-oder-3-unabh-ngigen-feuerkn-pfen/>) sur le Forum 64 (<http://www.forum64.de/>) (allemand)
- Interface de (<http://8bit.yarek.pl/hardware/zx.joystick/kjschem.gif>) joystick pour le Sinclair ZX81
- Amiga Controlport Pinout (http://amigadev.elowar.com/read/ADCD_2.1/Hardware_Manual_guide/node00FF.html) , Joystick Info (http://amigadev.elowar.com/read/ADCD_2.1/Hardware_Manual_guide/node010B.html#line21)
- Schéma et protocole de la manette de jeu CD32 (<http://gerdkautzmann.de/cd32gamepad/cd32gamepad.html>)
- Atari Interface (https://deskthority.net/wiki/index.php?title=Atari_interface) sur Deskthority wiki a un autre grand tableau

Récupéré de "https://wiki.icomp.de/w/index.php? titre=FR-9_Joystick&oldid=10366"

Catégories : Base de connaissances | Caméléon | Atari | Atari8bit | Atariste | Ami | CPC | C64 | C128. | C-Un | VIC20 | VCS

- Cette page a été modifiée pour la dernière fois le 20 octobre 2025, à 16:07.
- Cette page a été consultée 161 574 fois.
- Le contenu est disponible sous restriction de droit d'auteur, sauf indication contraire.