

Геймпад — универсальное оружие



Давным-давно, в начале девяностых, была такая игровая приставка — Nintendo Entertainment System, более известная в нашей стране под именем «Денди». Многие помнят прилагавшиеся к ней геймпады — эти кошмарные прямоугольники с четырьмя кнопками и крестообразным указателем. Про то, что творилось с пальцами после долгой игры, не хочется и думать.



↑ «Игровая доска» от Nintendo Entertainment System — «дедушка» современных геймпадов

Если для работы (именно работы!) с компьютером достаточно стандартных устройств ввода — клавиатуры и мыши, то для погружения в мир компьютерных игр необходимы дополнительные устройства. И желательно не настолько узкоспециализированные, как, например, джойстик, а позволяющие одинаково удобно управлять играми различных жанров и стилей.

↓ **Сталон современного геймпада: Sony Dualshock 2**



↑ **Эволюция игр: от ископаемо-древнего Расман до современных Final Fantasy, Halo и Gran Turismo, отличающихся потрясающим воображение уровнем графической реализации. А уж о детализовке и говорить не приходится**

С тех пор геймпадоустройство шагнуло далеко вперед — аж до приставки Sony PlayStation, где и забуксовало. Со времен выпуска фирменного Sony Dualshock под номером раз никаких прорывов в этой области замечено не было.

Не просто джойстик

Некоторые люди до сих пор путают геймпад с джойстиком. Особенно удручает тот факт,

что среди этих людей огромное количество продавцов, тех, что работают в компьютерных магазинах. Один даже обозвал при мне геймпад «джойстиком горизонтальным». Это неправильно. Джойстик — это когда есть ручка, и ручка эта торчит перпендикулярно поверхности. Если ручки нет — это не джойстик. Джойстиком это устройство называли суровые пилоты; у них рычаг управления самолетом между ног помещался, вот они его «смешной палкой» и прозвали. Остается

только догадываться, что они имели в виду. Так или иначе, название прижилось, и джойстиком стали называть... ну джойстик.

С помощью джойстиков можно управлять игровым самолетом. Можно танком, хотя не так интересно. Машиной управлять уже сложнее, хотя можно попытаться. Всевозможными стрелялками-прыгалками-блуждалками — практически невозможно.

Итак, джойстик — это четко специализированное устройство. С ним очень хорошо



↑ Джойстик — устройство с достаточно узкой специализацией

летать. С рулем приятно ездить. А вот с геймпадом... С геймпадом можно делать и то, и другое, и третье, и четвертое, и пятое, а также многое другое.

Источники геймпадоостроения

Откуда пошел геймпад? Клавиатура — от пишущей машинки, джойстик — от самолета, руль — от автомобиля, мышка — придумана компьютерным гением Дугласом Энгельбартом. Геймпад произошел от игровых автоматов. Нет, не тех машин по переводу наличных денег в электронный писк, что возвышались нынче на каждом углу, а от тех, в которые можно было играть. В начале семидесятых, когда компьютеры стоили еще слишком дорого, для того чтобы можно было их покупать для домашнего пользования, возникла индустрия аркадных автоматов. *Rastan*, *Space Invaders* и прочие «дедушки» компьютерных игр. (Для любителей истории: первая аркадная игра вышла в 1971 году, называлась она *Computer Space*, а выпускала ее компания *Nutting Associates* — нынешняя *Atari Games*.) На аркадных автоматах впервые и появилось привычное нам управление: небольшой джойстик под левую руку и несколько кнопок под правую. Иногда, правда, это были два джойстика, или только кнопки, или вообще пистолет — но большинство автоматов выглядели именно так.

УСТРОЙСТВО

Анатомия геймпада

Шифты Вытянутые кнопки на тыльной стороне геймпада. Нажимают на них только указательными пальцами (даже и не пытайтесь задействовать средние, если собираетесь в ближайшие десять лет пользоваться кистями рук; геймпады для такого не предназначены). Для переключения оружия и специальных перемещений лучше не придумаете.

Стики Это два мини-джойстика. В отличие от крестовины, которая понимает, что нажато «вверх», но не различает силу нажа-

тия, шляпки можно отклонять под разными углами, получая разный эффект. Под рукоятками размещены еще две кнопки.

Крестовина Пожалуй, самое удобное размещение кнопок для управления игрой. Хотя, по сути, это не кнопки, а кнопка. Одна. Большая. С множеством вариантов нажатия. То, что надо для бродилок. Крестовина незаменима даже при игре в какой-либо симулятор — с ее помощью можно быстро и легко выполнять самые разнообразные вспомогательные действия.

Когда появились электронные игровые приставки (1976 год, *Fairchild Channel F*, а впоследствии и десятки других), игры для них стали портировать с аркадных машин. После нескольких лет экспериментов производители не сговариваясь остановились на повторении стандартной аркадной раскладки: управление движением под левую руку, остальные функции — под правую. Правда, в несколько уменьшенном виде. Аркадная «доска» потеряла джойстик, который был заменен крестовиной, она же — D-pad (от *directional pad*).

Естественно, к приставкам практически с самого начала стали продавать различные аксессуары типа рулей и пистолетов, но большинство игр делалось так, чтобы в них можно было играть при помощи геймпада. И это был принципиальный момент в развитии игровой индустрии. Именно отсюда начинается эволюция современного геймпада.

Золотой стандарт

Эталонным геймпадом на сегодняшний момент является *Dualshock 2*, который входит в комплект всех моделей консоли *PlayStation 2*. Фактически это джойпад (слово,

полученное скрещиванием «джойстика» и «геймпада»). Отличие — в двух аналоговых рукоятках (они же шляпки и стики).

Давайте разберемся, как устроен этот геймпад (ну или джойпад, если вам так хочется). Крестовина (8-way D-pad), четыре кнопки, две служебные кнопки (*Select* и *Start*) и четыре шифта. Две аналоговые рукоятки и две кнопки под ними (да, на шляпки тоже можно нажимать). Итого двенадцать



↑ Кнопки-шифты на геймпаде расположены очень удобно

кнопок. Шесть осей (в реальных играх, конечно, используется не больше четырех). Два вибромоторчика в каждой рукоятке.

Крестовина традиционно используется в двухмерных играх для управления персонажем. Вправо-влево-вверх-вниз. Ничего сложного. Если же в игре задействованы уже упоминавшиеся рукоятки, то крестовине отводится управление вспомогательными действиями: переключение режимов, вызов карты. А еще можно в окошко машины смотреть. Или на крыло самолета.

Четыре кнопки на передней (верхней) панели расположены эдаким ромбиком неспроста — в любой момент одним пальцем можно зажать любые две из них (на внешней стороне, крест-накрест, увы, сложнее). На этих кнопках обычно рас-



↑ Крестовина — основной элемент управления во многих играх



↑ Стандартная схема современного геймпада

полагаются основные действия — прыжок, выстрел, газ, тормоз — то, что важнее для текущей игры. Специфический для Dualshock 2 момент: кнопки эти различают силу нажатия. Такого, увы, на геймпадах для PC пока не встречается.

Вспомним о существовании шифтов — и получим еще четыре кнопки, из которых одновременно могут быть нажаты две. Примеры использования: захват и удержание цели, переключение оружия либо замена основных четырех при использовании полностью аналогового управления.

Крайне удобны для игры стики. Если вы управляете персонажем, то он, в зависимости от угла наклона, будет бежать, идти или красться на цыпочках. При игре в автосимулятор можно не выворачивать руль на 90 градусов (как получается при управлении стрелочками на клавиатуре или крестовиной на паде), а аккуратно подруливать. Второй стик, как правило, заменяет мышку в FPS или позволяет нормально рулить в авиасимуляторах. В этом случае левый стик выполняет роль волшебных букв WASD, а правый — роль мышки. Так как оба больших пальца заняты, стрелять и прыгать приходится при помощи шифтов. Целиться так, конечно, неудобно, зато выглядит это куда как реалистичнее, чем с мышью. А для авто- и авиасимуляторов лучше все-таки руль или полноценный джойстик.

Кнопки под рукоятками — практически декоративные, толку от них добиться сложно. То есть можно, но лучше не пробовать.

А вибромоторчики дребезжат. Это не Force Feedback, а так, для красоты.

Другие варианты

Только что был описан геймпад, на который равняется вся индустрия. В PC-мире большинство приличных геймпадов аккуратно повторяют разработки Sony, но...

Одних беспроводных геймпадов существует аж три вида: инфракрасные, радио- и Bluetooth (хотя это, конечно, тоже радио-). Такие геймпады не отличаются ничем, кроме веса. Зато никакой возни с проводами.

Microsoft несколько лет назад пыталась продавать хитрые геймпады с шарнирными сочленениями. После нескольких судебных процессов, поданных вывихнувшими руки геймерами, эта идея заглохла. И поделом.

Logitech выпускала геймпады с гироскопом внутри. Геймпад так старательно отслеживал свое положение в пространстве, что игрок боялся шевельнуться. Идея, безусловно красивая, не получила развития.

Зачем вообще это нужно?

Действительно, а зачем все это? Есть же мышка и клавиатура. Увы. Слишком много игр для PC нынче портируются с игровых консолей. Там свои принципы управления. Не лучше, чем на компьютерах, не хуже. Просто другие. Да, при помощи клавиатуры и мышки тоже можно прыгать через пропасти, отстреливаясь от врагов и управляя при этом камерой, — но с геймпадом это делать намного проще. К тому же геймпад дешевле руля или хорошего, серьезного джойстика. Да, к геймпаду надо привыкать. Два-три дня приблизительно. Но потом!

Ну и, конечно, эмуляторы. Любой консоли — от Gameboy и NES до PlayStation и Dreamcast. К сожалению, на данный момент не существует аккуратного и быстро работающего эмулятора для PlayStation 2 и Xbox. Но эмуляторы — тема для отдельной статьи.

Выбираем оружие

Если вы собираетесь пользоваться им для игры в эмуляторы NES, подойдет самый простой геймпад. Если вы хотите играть в современные игры, берите геймпад с двумя стиками, минимум двумя шифтами и четырьмя основными кнопками. И подключайте через USB. Вибромоторчики — по вкусу. Практически каждая модель геймпада выпускается сейчас в двух вариантах. Или в трех: еще и беспроводной. Можно найти специальный переходник и подключить к компьютеру геймпад от PS2 или Xbox. Увы, в России они почти нигде не продаются.

Дмитрий Хомак

↓ Несколько необычная геометрия, но играть очень удобно! Если привыкнуть...

