



DualShock

// NewPlayer

Az előző számban elkezdtünk építeni egy oltárt a Sony-nak és a PlayStationnek, most ehhez fogunk egy-két apróságot hozzátenni. Megnézzük közelebbről a számomra legeslegjobb kontrollert a DualShock-öt és az utódját, a 3-at. A szerkezeteket nemcsak kívülről de belülről is szemügyre fogjuk venni, valamint megpróbáljuk őket különböző eszközökre rácsatlakoztatni és használni.

Az elődök

Még mielőtt nagyon belemélyednénk a dolgokba kezdjük (már megint) az egészet egy kis történelemmel és egy fontos ténnyel: nem a DualShock szériát gyártották eredetileg a PlayStationökhöz.

A PlayStation 1-hez eredetileg egy PlayStation Controller nevű eszközt adtak, ami a NES vezérlőknél alapult. Megtalálható volt rajta a 4 iránygomb (fel, le, jobbra, balra), 4 vezérlőgomb (háromszög, kör, x, négyzet), 2 speciális gomb (select, start) és a NES-eken lévő két hátsó gombotat megfejtelték még kettővel, ami összesen 14 db gombot jelentett.

Itt még nincsen nyomás érzékelés, vagy analóg vezérlők, így a következő logikus lépés ez lett: került a vezérlőre két analóg irányító joystick és ezzel megszületett a Dual Analog Controller.



A legnagyobb különbség a PS Controllerhez képest, a két joystickon kívül, hogy bekerült egy harmadik speciális gomb az analóg gomb. Ez hívatott ki-és bekapcsolni a joystickot, valamint volt még egy harmadik állása is, amivel a PlayStation Analog Joystickot lehetett emulálni.

Ugyancsak érdekes, hogy a tenyértámasza másfél centivel hosszabb volt, mint az elődjéé vagy mint a későbbi DualShockoknak, a ház valamivel szélesebb volt és az R/L 1 és R/L 2 gombok távolabb kerültek egymástól. Ezenkívül elkezdődött egyfajta fejlődés is, amit később is vittek magukkal tovább a készítők: az L2 és R2 gombok megnöttek.

PlayStation Analog Joystick:

Az első analóg vezérlő a PlayStation 1-hez nem a Dual Analog Controller volt, hanem ez a szépség itt.



DualShock



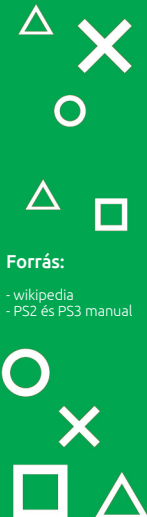
Először is tartsa mindenki észben, hogy még mindig a PlayStation 1-nél tartunk!

A DualShock neve arra utal, hogy két rezgőmotor van benne, amik közül meglepő módon a bal oldali erősebb. Nem is értem, hogy miért? Egyedül arra tudok gondolni, hogy általában a legtöbb ember a bal kezével irányít, forog, mozog (nem úgy mint az egyik haverom, aki GranTurismo 5-ösés közben a jobb oldalit használja kanyarodásra... egyszerűen felfoghatatlan számomra és természetellenes! Igen ám Feri! Rólad van most szó!).

Ha ezeket a tulajdonságokat végignézzitek, akkor láthatjátok, hogy már nem vagyunk messze a DualShocktól, ugyanis csak egy rezgőmotor hiányzik... legalábbis nekünk, európaiaknak...

Ugyanis azok a vezérlők, amik Japánban kerültek forgalomba rendelkeztek a rezgőmotorral. Az európai és amerikai verziókból kiserelték és csak a helyük maradt meg, ahova a barkácsolni vágyók beépíthették egyet. Egyébként érthető, hogy miért hagyták ki Sonyék: annyira kevés játék támogatta, hogy egyszerűen felesleges volt.

A külön végbentem változások eredményeképpen a DualShock nemcsak szebbé, hanem használhatóbbá is vált, mint az Analog Controllerrel: a tenyértámasz kisebb lett, de még pont akkora, hogy kényelmesen támaszkodjon. A vezérlő keskenyebb lett, így még könnyebb elérni minden gombot. Az L2 és R2 tovább nőttek, és közelebb kerültek az L1 és R1-hez, így még könnyebb volt őket használni. Valamint az analóg joystickokat le nyomva újabb gombokat kaptunk, amik L3 és R3 néven híresültek el. Ezenkívül a joystickokra nagyon kellemes gumiborítás is került.



Forrás:

- wikipedia
- PS2 és PS3 manual

A nagy öreg

Sokat agyaltam azon, hogy a DualShock2-öt hogyan is lehetne jellemezni. Rengeteg minden eszembe jutott de igazából egy szó írja le mindazt, amit az elmúlt években tapasztaltam a használatában: király. Egyszerűen csak királyság használni. Kényelmes, kézre áll, természetesen tűnik, hogy melyik ujjammal melyik gombot nyomtam meg és teljesen jól át tudom fogni a vezérlőt.

Egy olyan 5-6 évnyi rugdosás, leesés és mindenféle folyékony és száraz veszélynek való kitétel után is még mindig megfelelően működik. Egyedül azért nem modhatom, hogy jól is működik, mert ki kéne takarítanom a gombok alatt... egy picit már koszos és így nem mindig érzékeli rendesen a nyomás erejét.



Ha már itt tartunk, akkor meg kell említenem a legnagyobb változást a DS1-hez képest: az összes vezérlő- és iránygomb most már teljesen analóg lett, azaz nyomásérzékű. Úgyhogy ha legközelebb valami interneten huszár azt mondja, hogy minek nyomod olyan erősen azt az X-et, akkor nyugodtan válaszolhatsz rá: azért mert analóg!

A DS1-hez képest nem sok változás történt: az alapfestése fekete lett (nagy álmom azért egy szürke DS2, vagy DS3... azért az milyen menő lenne már?). Kapott a hátlapon egy új csavart és egy két DUALSHOCK 2 feliratos a vezeték kivezetése mellett. Valamint az analóg gomb beljebb került, így kisebb volt az esélye hogy véletlenül megnyomja az ember egy-egy hevesebb csata közben.

Számomra valahogy ez a legjobb controller. Volt szerencsém egy csomóféle vezérlőt kipróbálni barátoknál, ismerősöknél, családtagoknál, de valahogy még mindig ez tűnik a legtermészetesebbnek. És a legszebb az egészben, hogy ezt már szinte tényleg mindenre rá tudod csatlakoztatni, ugyanis nemcsak a PS1-gyel de a PS3-mal is kompatibilis.

Egy új kihívó jelenik meg!

Mikor 2008-ban végre Európában is megjelent a DualShock3, már akkor eldöntöttem, hogy nem fogok vele foglalkozni. Vezeték nélküli és nehéz, elhagynám csak, meg amúgy is jó a DS2!

Nahát ennél nagyobb nem is tévedhettem volna. Kis időre rá volt szerencsém kipróbálni egy áruházban a PS3-at és bár igaz, hogy a controller rögzítve volt, de ugyanolyan természetesen és egyértelműnek tűnt a használata,

mint az elődjének. Ez már csak azért is lehet, mert fizikai méreteiben semmit sem változtattak. Az L/R 2, azaz a ravasz viszont iszonyatosan furcsa volt. Hozzá kell szokni.

Csak még később, nagyjából 3 éve, sikerült rendesen kipróbálnom és tesztelnem, és azhoz képest, hogy tényleg milyen nehéz, mikor először felemeled, miután a tenyeredbe fogod, teljesen belesimul és stabilan ott marad!

A másik nagy problémám a vezeték nélküli kapcsolat és a velejárója: az akkumulátor. Ugye a vezeték nélküli kapcsolatot Bluetooth biztosítja, ami teljesen jól és gyorsan képes reagálni. Miután összeszinkronizált a géppel, már minden nagyon simán megy. Az akkumulátorra sem lehet panasz, ugyanis egy hosszú hétvégi játék után sem sikerült lemeríteni. Ha mégis véletlen játék közben merülne le, egyáltalán nem baj! Rácsatlakoztatod USB-re és máris egy vezetékes controllerként használható tovább!

Mit jelentenek a gombok?

Pontos jelentésükre az eredeti vezérlő egyik dizajnere, Teiyu Goto, adott választ: kör: igen, X: nem, háromszög: az irány amerre nézünk, a négyzet pedig egy stilizált lap akarna lenni, ami a menük elérését tenné lehetővé.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



Kompatibilitás

Már említettem, hogy a DS2-öt szinte bármire rá tudod csatlakoztatni és használni. Én rengeteget használom PC-n is, mert könnyű kezelni és nem kell hozzá tényleg semmi más csak egy usb-s átalakító. Ugyanezzel az átalakítóval ráköthető PS3-ra, sőt elvileg még Xbox 360-ra is, amit nem tudtam kipróbálni. De ha tényleg így van, akkor hallelujá, ki lehet dobni azt a vacakot, amit hozzá adnak!

A DS3-nál egy kicsit kevésbé rózsás a helyzet. Sajnos felejthős a PS2 kompatibilitás, PC-re szerencsére léteznek megoldások. Különböző drivereket kell leszedni, és vezeték segítségével vagy a szerencsésebbek, akik rendelkeznek egy Bluetooth vevővel, akár vezeték nélkül is használhatják! Az Xbox-ra is valahogy elvileg rá lehet csatlakoztatni, de ezt sem próbáltam ki.

Azt viszont senki se felejtse el, hogy ha ilyen összekötőtegetést létesít, akkor vannak funkciók, amik kimaradhatnak, és így bizonyos játékok

játszhatatlanok is lesznek. Erre egy nagyon jó példa a PS3-as Heavy Rain és DS2 párosítás. Nem fog működni! A DS2-ben nincsen gíroszkóp, ami érzékelné a kontroller mozgását!

Szerelés

Talán minden játékos életében eljön az az idő, amikor úgy érzi, hogy a kontrollere már annyira koszos, hogy ideje kitakarítani. Vagy csak olyan, mint én, és szereti szétszedni a dolgokat, hogy megnézze hogyan működik és hogy esetleg hogyan lehetne bele mondjuk egy ledet tenni, ami világitana a gombok alatt vagy amikor rezeg...

A régebbiek (DS1 és DS2) szerelése nagyon egyszerű, egy pár csavar fogja és utána könnyen kb. magától szétpattan a szerkezet. Egyszerű elektronika van benne, amivel nem lehet bajunk, ha vigyázunk rá.

Ezzel szemben egy Sixaxis szerelése rémálom! Nem tartom magam bécának, de komolyan mondom, vagy egy órát szenvedtem azzal, hogy a hátsó részén lévő kis műanyag pocskókat a helyükre játszom szam! Valahogy sosem akart sikerülni. A ravasz gombokra viszont mindegyik kontrollernél ügyeljünk! Mikor először szétszedtem egy DS2-öt, akkor sikeresen rosszul raktam össze és nem érezkelte az R2 és L2 gombokat. Jó móka volt még egyszer szétszedni és összerakni. Meg utána még egyszer, mert persze másodjára sem sikerült...

Ha ténylegesen moddolásra adjuk a fejünket, akkor a DS3-hoz ma már annyi mindent lehet kapni, hogy csak

győzzünk válogatni: különböző kezetek vagy védőburkok, sőt még akár más gombokat is szerelhetünk bele. Számomra az abszolút giccs netovábbja egy aranyozott borítás volt aranyozott gombokkal! Hogy miket ki nem találunk! Mondjuk a 9mm-es gombok se kutyák....



Az a bizonyos: De!

Azt hiszem elég sok pozitívumot felsoroltam, és mindenkit meg tudtam arról győzni, hogy számomra ezek az ultimate kontrollerek. De... Mindig van de!

Van egy olyan érdekes dolog az egészben, hogy ahhoz képest hogy a DualShock milyen jó anyagokból készülnek, a Sixaxis pl. nagyon silány, gagyi tapintása van, sőt még át is látszódik, annyira vékony.

Főleg a joystickok, de a gombok is eléggé ki tudnak kopni és egy idő után már kvázi "önálló életre" kelnek: hiába nyomod az x gombot egy NFS-ben, az autód csak nem akar gyorsulni. A DS2 kábele irreálisan vastag és ezáltal nehéz is, így mindig bajban vagyok azzal, hogy hogyan helyezzem el úgy, hogy ne érezzem azt, hogy ki akarja húzni a kezemből a vezérlőt.

Hálás eszközök ezek, csak nagyon karban kell őket tartani, tisztítani és esetleg cserélni a részeit. Vagy csak én használom túl sokat?

Sixaxis:

Első ránézésre semmi különbség sem látszódik a DualShock 3 és a Sixaxis között. Viszont ha jobban megnézzük, akkor láthatjuk, hogy az R/L 1 és R/L 2 közötti műanyag kivehető (szereléskor ezt különösen jó játék visszaszervedni), valamint rajta van a kék típusfelirat: Sixaxis. Ezenkívül már csak belsőben tér el: nincsen rezgő motor.