A EVOLUCIÓN DOS MANDOS

DE 1977 Á REALIDADE VIRTUAL



Un percorrido didáctico por vinte controis que axudan a entender como cambiou a nosa maneira de relacionarnos cos videoxogos

NON É SÓ UN MANDO

Cada xeración de videoxogos tivo que resolver a mesma pregunta: como transformamos os movementos e intencións dunha persoa en accións dentro dun xogo? A resposta foi cambiando co tempo: pancas, crucetas, máis botóns, sticks analóxicos, vibración, movemento, superficies táctiles e, finalmente, seguimiento das mans no espazo virtual.



O gran cambio dos 32 aos 64 bits

Co salto cara aos mundos tridimensionais, a cruceta dixital comezou a resultar insuficiente para moitos xogos. O stick analóxico permitía controlar dirección e intensidade, mentres que un segundo control podía ocuparse da cámara. Esta transformación explica por que mandos como o de Nintendo 64 e, pouco despois, os DualShock resultan tan importantes na historia do control.



01 / Atari 2600 - Joystick CX40

1977 · JOYSTICK DIXITAL

Un dos mandos máis recoñecibles das primeiras consolas domésticas. A súa fórmula era radicalmente simple: unha panca de oito direccións e un único botón de acción. No interior empregaba interruptores dixitais, polo que detectaba direccións, non a intensidade do movemento.

BIT DE HISTORIA	*A combinación «direccións + botón» converteuse nunha icona visual dos primeiros videoxogos.*

02 / Nintendo Entertainment System

1985 · GAMEPAD DIXITAL



Nintendo popularizou con este mando a cruceta dixital ou D-Pad. Engadía dous botóns de acción, A e B, xunto con *Start* e *Select*. O formato horizontal permitía suxeitalo coas dúas mans e funcionaba especialmente ben cos xogos de plataformas.

BIT DE HISTORIA	*A súa distribución converteuse na base de innumerables gamepads posteriores.*



03 / SEGA Master System Control PAD

1986 · GAMEPAD DIXITAL

Sega adoptou o formato horizontal que se estaba consolidando na década de 1980. O mando combinaba control direccional e dous botóns de acción nun deseño sinxelo, axeitado para xogos principalmente bidimensionais.

BIT DE HISTORIA	*Representa o momento no que o gamepad comezou a substituír o joystick como control principal das consolas domésticas.*



04 / Nintendo Gameboy

1989 · CONTROIS INTEGRADOS

A Game Boy levou ao formato portátil unha distribución moi próxima á da NES: cruceta, *A*, *B*, *Start* e *Select*. O mando deixaba de ser un accesorio separado para formar parte da propia máquina.

BIT DE HISTORIA	*A súa disposición segue recoñecéndose en moitas consolas portátiles modernas.*

05 / SEGA Game Gear

1990 · CONTROIS INTEGRADOS



A portátil de Sega empregaba control direccional á esquerda e dous botóns de acción á dereita. O deseño horizontal ofrecía unha postura de xogo cómoda e anticipaba a forma de moitas portátiles posteriores.

BIT DE HISTORIA	*A Game Gear destacou pola súa pantalla LCD en cor, moi chamativa para 1990, aínda que cun elevado consumo de baterías.*



06 / ATARI Jaguar Controller

1993 · GAMEPAD TECLADO NUMÉRICO

Un dos mandos máis peculiares da súa época. Ademais da cruceta e dos botóns de acción, incluía un teclado de doce teclas. Algúns xogos podían colocar plantillas sobre el para identificar funcións específicas.

BIT DE HISTORIA	*Permitía moitos controis, pero tamén facía o mando grande e complexo.*



07 / Super Nintendo SNES Controller 1991 · GAMEPAD DIXIGAL

Nintendo evolucionou o esquema da NES con catro botóns frontais en forma de diamante e dous botóns superiores, L e R. Así aumentaba o número de accións dispoñibles sen abandonar un deseño compacto.

BIT DE HISTORIA	*A disposición en diamante dos catro botóns frontais continúa sendo un estándar.*

08 / PlayStation Controller 1994 · GAMEPAD DIXITAL



O primeiro mando de PlayStation aínda non incorporaba sticks analóxicos. Tiña cruceta, catro botóns cos símbolos triángulo, círculo, cruz e cadrado, ademais de catro botóns superiores. As dúas empuñaduras melloraban a ergonomía.

BIT DE HISTORIA	*A súa cruceta segue sendo moi apreciada entre afeccionados aos xogos de loita.*



09 / SEGA Saturn Controlpad 1996 · GAMEPAD DIXITAL E ANALOXICO

Pensado nunha época na que Sega tiña unha forte presenza nos salóns recreativos, combinaba unha boa cruceta con seis botóns frontais e botóns superiores. Resultaba especialmente apropiado para xogos de loita e conversións arcade.

BIT DE HISTORIA	*A súa cruceta segue sendo moi apreciada entre afeccionados aos xogos de loita.*



10 / Nintendo 64 Controller

1996 · GAMEPAD DIXIGAL ANALÓXICO

O seu deseño de tres empuñaduras é inconfundible. A gran novidade era o stick analóxico central, fundamental para controlar movementos con diferentes intensidades nun espazo 3D. Tamén incorporaba botóns C e un porto para accesorios.

BIT DE HISTORIA	*O Rumble Pack engadía vibración; xogos como Super Mario 64 mostraron por que o control analóxico era tan útil nos mundos tridimensionais.*



11 / SEGA Dreamcast Controller

1998 · GAMEPAD ANALÓXICO

Dreamcast combinaba cruceta, stick analóxico, catro botóns frontais e gatillos analóxicos. A súa característica máis singular era a ranura para a VMU, unha unidade de memoria cunha pequena pantalla propia.

BIT DE HISTORIA	*A VMU podía mostrar información durante a partida e mesmo executar pequenos minixogos.*



12 / PlayStation 2 - DualShock 2

2000 · ANALÓXICO CON VIBRACIÓN

Con dous sticks, cruceta, catro botóns frontais e catro superiores, consolidou o esquema moderno de control 3D. Os dous sticks permitían separar o movemento do personaxe e o control da cámara.

BIT DE HISTORIA	*Esta configuración acabaría converténdose nun estándar para boa parte dos xogos modernos.*



13 / Microsoft XBOX Controller

2001 · GAMEPAD ANALÓXICO

A primeira Xbox chegou cun mando de grandes dimensións coñecido popularmente como «The Duke», ao que seguiu o máis compacto Controller S. Microsoft apostou por colocar o stick esquerdo na posición principal e a cruceta nunha posición secundaria.

BIT DE HISTORIA	*A distribución asimétrica dos sticks segue definindo a identidade dos mandos Xbox.*



14 / Nintendo Gamecube Controller

2001 · GAMEPAD ANALÓXICO

Nintendo priorizou a ergonomía e unha xerarquía moi clara de botóns.
O enorme botón verde “A” actuaba como acción principal, acompañado de botóns de formas e tamaños diferentes, dous sticks e gatillos con percorrido analóxico.

BIT DE HISTORIA	*Segue sendo especialmente popular entre perfís competitivos de xogadores e xogadoras de Super Smash Bros.*



15 / XBOX 360 Wireless Controller

2000 · ANALÓXICO CON VIBRACIÓN

Microsoft refinou o concepto de Xbox cun mando máis cómodo, dous sticks asimétricos, gatillos, vibración e unha versión sen fíos moi popular. Funcionaba especialmente ben en xogos de acción e disparos.

BIT DE HISTORIA	*A súa ampla utilización en PC contribuíu a estandarizar controis entre ordenador e consola.*



16 / Nintendo Wii – Wii Remote 2006 · CONTROL POR MOVEMENTO

Nintendo rompeu coa forma tradicional do gamepad. O Wii Remote podía detectar movemento e orientación e tamén empregarse para apuntar á pantalla. Xestos físicos pasaban a formar parte directa do sistema de control.

BIT DE HISTORIA	*A súa facilidade de uso achegou os videoxogos a públicos moi diversos e popularizou o control por movemento.*



17 / Xbox One - Wireless Controller 2013 · GAMEPAD ANALÓXICO

Microsoft evolucionou o exitoso deseño de Xbox 360 mantendo os sticks asimétricos e mellorando ergonomía, precisión e conectividade. Incorporou motores de vibración nos gatillos para ofrecer información táctil adicional.

BIT DE HISTORIA	*É unha evolución continuísta que consolidou o deseño moderno dos mandos Xbox.*



18 / PlayStation 4 - DualShock 4 2013 · ANALÓXICO E TÁCTIL

Sony introduciu unha gran superficie táctil, barra luminosa, altofalante, sensores de movemento e o botón “Share”, ademais dos controis tradicionais da familia DualShock.

BIT DE HISTORIA	*O botón “Share” simboliza tamén unha nova etapa: capturar e compartir partidas pasou a formar parte da experiencia da consola.*



19 / Nintendo Switch – Joy-Con

2017 · JOY-CON SEN FÍOS

Poden utilizarse acoplados á consola, unidos a un soporte como un mando convencional ou separados, permitindo incluso que dúas persoas xoguen cun Joy-Con cada unha. Incorporan sticks analóxicos, sensores de movemento, vibración HD Rumble e diferentes botóns nun tamaño moi reducido. O Joy-Con dereito inclúe ademais un sensor NFC para figuras *amiibo* e, nos modelos orixinais, unha cámara infravermella de movemento.

BIT DE HISTORIA	*Unha mesma consola podía pasar do xogo portátil ao televisor e ao multixogador local utilizando os mesmos mandos.*



20 / Nintendo Switch – Pro Controller

2017 · GAMEPAD SEN FÍOS

Pensado para persoas que querían unha experiencia de xogo máis próxima aos Gamepad, combina a tecnoloxía dos Joy-Con: analóxicos asimétricos, cruceta, botóns frontais e gatillos. Engade tecnoloxías como HD Rumble, sensores de movemento e NFC.

BIT DE HISTORIA	*Mostra como moitas décadas de experimentación acabaron converxendo nunha forma de gamepad dual moi estable.*

21 / HTC Vive - Controller

2016 · CONTROLADOR RV



Coa realidade virtual cambia a relación co control: xa non só movemos un personaxe, senón que as nosas mans poden representarse no espazo virtual. O sistema detecta posición e orientación do controlador e combina esa información con botóns, gatillo e superficie táctil.

BIT DE HISTORIA	*Coller, apuntar, pintar ou manipular obxectos pode converterse nun xesto físico.*

A EVOLUCION DOS MANDOS



É unha mostra organizada pola Fundación Carlos Casares durante as Xornadas Videoxogo e Literatura en VIGO.