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.

XOGAR SEN BARREIRAS

Os videoxogos deben ser unha experiencia aberta ao maior número posible de persoas. Cando un mando convencional non se adapta ás capacidades dunha persoa, existen dispositivos que permiten personalizar completamente a forma de xogar. Sistemas modulares, pulsadores externos, controis mediante os pés, a boca ou outras partes do corpo, ofrecen novas posibilidades de interacción. Nesta sección descubriremos diferentes solucións creadas para persoas con distintos graos de discapacidade. Porque a accesibilidade non consiste en xogar doutro xeito, senón en que cada persoa poida atopar a súa maneira de xogar.

QUADSTICK

Control mediante a boca e a respiración

QuadStick está pensado principalmente para persoas con mobilidade moi reducida nos brazos e nas mans. Permite controlar videoxogos utilizando movementos da boca sobre un pequeno joystick e accións de **soprar e aspirar** mediante diferentes tubos. As súas funcións poden configurarse para substituír sticks, botóns e outras accións dun mando convencional.



CONTROL ADAPTATIVO DE XBOX

Sistema modular de control



O Xbox Adaptive Controller foi deseñado como unha plataforma sobre a que construír un sistema de xogo adaptado a cada persoa. Os seus grandes botóns poden utilizarse directamente, pero a súa característica fundamental son as numerosas conexións que permiten engadir pulsadores, joysticks, pedais e outros dispositivos externos.

XOGAR SEN BARREIRAS

3DRUDDER

Control mediante os pés

3dRudder é unha plataforma circular que se coloca baixo os pés e permite xerar movementos inclinándoa, xirándoa ou exercendo presión sobre ela. Deste xeito, determinadas accións que normalmente realizariamos coas mans poden trasladarse aos pés e ás pernas.



LOGITECH ADAPTIVE GAMING KIT

Pulsadores e controis configurables

O Logitech Adaptive Gaming Kit é un conxunto de botóns e pulsadores externos de diferentes tamaños e formas. Pode combinarse con sistemas como o Xbox Adaptive Controller para colocar cada acción alí onde resulte máis cómoda e accesible para a persoa que xoga.



XOGAR SEN BARREIRAS

CONTROLADORAS AXIS

Control adaptado e modular

As solucións AXIS permiten crear configuracións alternativas para persoas que atopan barreiras ao utilizar un gamepad convencional. Dependendo do dispositivo e das necesidades de cada persoa, poden reorganizarse accións e empregarse diferentes sistemas de entrada para facilitar o acceso ao xogo.



PLAYSTATION ACCESS CONTROLLER

Control configurable

É un mando de estrutura circular que permite configurar a posición dos botóns, intercambiar as súas etiquetas e modificar o stick analóxico. Ademais, permite conectar pulsadores e dispositivos externos e combinar dous Access Controller ou empregalo xunto cun DualSense. O obxectivo é ofrecer diferentes posibilidades para que cada persoa constrúa a configuración que lle resulte máis cómoda.



A accesibilidade tamén forma parte do xogo

Un videoxogo pode ser unha porta aberta a outros mundos, pero esa porta perde parte do seu sentido se non todas as persoas poden atravesala. Pensar na accesibilidade desde o deseño significa comprender que non todo o mundo xoga do mesmo xeito, e que esa diversidade non debería converterse nunha barreira. Adaptar controis, interfaces e mecánicas permite que máis persoas poidan participar, competir, explorar e compartir experiencias. A tecnoloxía ten aquí unha oportunidade extraordinaria: non só crear novas formas de xogar, senón tamén eliminar barreiras que antes parecían inevitables. Un videoxogo máis accesible é, simplemente, un videoxogo capaz de chegar máis lonxe.

Bit a Bit

A EVOLUCION DOS MANDOS

DE 1977 Á REALIDADE VIRTUAL



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