# L’evoluzione dei controller Pt.2 – gli anni 2000

I controller, dagli arcade alle console casalinghe, hanno fatto tanta strada, passando da **controlli digitali** a **controlli analogici** in grado di permettere movimenti a 360°. Quali altre sorprese attendevano i giocatori al volgere del millennio? Controller di precisione assoluta, con un design futuristico e funzioni all’avanguardia? Vediamolo insieme in questo nuovo articolo a continuazione del primo che vi invitiamo a leggere prima di questo.

## La generazione 128-bit – la generazione X

**Sega**, dopo il fallimento del **Saturn** in Nord-America ed Europa, era decisa a lanciare una nuova macchina da gioco che spezzasse totalmente col passato e per farlo aveva bisogno anche di un controller che offrisse ai giocatori un nuovo modo di giocare i titoli **SEGA**. Il bianco controller del **Dreamcast**, che si rifaceva al **3D Pad** del **Saturn**, non sembrava affatto un prodotto **SEGA**: la disposizione a sei tasti frontali fu abbandonata in favore del **layout a rombo**, dunque con quattro colorati tasti frontali come **PlayStation** e **Super Nintendo**, ma con i classici **trigger analogici** del precedente pad. Questo controller è in definitiva molto comodo, più piccolo rispetto al suo antenato, anche se non risulta il massimo per lunghe sessioni di gioco: al di là della strana scelta di far passare il cavo dalla parte bassa del controller e non da sopra, fu montata una levetta analogica convessa che, in assenza di una gommina come nel **Dual Shock**, scivola facilmente dalla pressione del pollice del giocatore, soprattutto quando la mano comincia a sudare dopo lunghe sessioni di gioco; in aggiunta a tutto questo, qualora ci serva, il controller del **Dreamcast** monta una croce direzionale rialzata, realizzata con plastica durissima e stranamente “iper-spigolosa”, un calvario per chi vuole

giocare con gli eccellenti picchiaduro ospitati nell'ultima console **SEGA**. Tuttavia il nuovo controller per **Dreamcast** presentava anche due slot, quello frontale indicato per inserire la **VMU**, ovvero una piccola **memory card** dotata di un piccolo schermo a cristalli liquidi; non tutti i giochi sfruttarono questa caratteristica (molti giochi mostravano semplicemente il logo del gioco in esecuzione) ma altri invece, come ***Skies of Arcadia*** e ***Sonic Adventure 2***, riuscirono a creare una sorta di interazione col gameplay in corso. Nell'altro slot i giocatori avrebbero potuto inserire il **Rumble Pack**, più indicato visto che, nonostante possa accogliere una seconda **VMU**, non è possibile vedere il secondo schermo. Nonostante tutto, parte dell'abbandono dello sviluppo su **Dreamcast** è dovuto in parte anche al controller: che possa piacere o meno, la verità è che il controller presenta soltanto sei tasti quando **PlayStation 2** e **Xbox** ne presentavano otto e dunque, ammesso che fosse possibile fare dei porting dedicati per **Dreamcast**, era impossibile per la console accogliere dei giochi che sfruttassero più comandi di quelli previsti. Il controller per **Dreamcast** non è assolutamente pessimo ma sicuramente **SEGA** avrebbe potuto fare di meglio.

Cos'è? È un meteorite? Un aquila? Un U.F.O.? No! È il cosiddetto "**Duke**", il controller originale della prima **Xbox**! Questo titanico controller, all'apparenza, sembra presentare un layout a rombo come quello **PlayStation** o **Dreamcast** (vista anche la vicinanza fra **SEGA** e **Microsoft** in quel preciso periodo) ma in realtà, presenta invece il layout a sei tasti simili ai controller di **Mega Drive** e **Saturn** ma disposti in verticale! Non tutti capirono questo sistema e il tutto risultava abbastanza scomodo e poco risoluto. Il controller fu nominato "**errore dell'anno 2001**" da **Game Informer**, ma **Microsoft** aveva un asso nella manica: il "**Duke**" fu messo in bundle con la console in tutto il mondo con l'eccezione del **Giappone**. Per quello specifico mercato **Microsoft** disegnò un controller che potesse meglio accomodare le più piccole mani dei giocatori giapponesi e così, su richiesta dei fan, il "**Duke**" fu presto sostituito dal migliore controller "**S**". Con questo controller, il cui nome in codice era **Akebono** (fu il primo lottatore di sumo non giapponese a raggiungere il rank di Yokozuna), i giocatori ebbero in mano un controller veramente di qualità anche se non poteva essere considerato realmente uno dei migliori: fu scelto un più semplice **layout a rombo preciso**, come

quello del **DualShock**, ma i tasti “**bianco**” e “**nero**” finirono in basso a destra dal set principale (i tasti colorati), rendendo il tutto poco comodo, specialmente quando quei tasti servissero immediatamente. I giocatori **Xbox** dovevano ancora attendere una generazione affinché ricevessero uno dei migliori controller mai realizzati. Il “**Duke**” però, fra amore e odio, lasciò comunque una qualche traccia nel cuore dei giocatori, tanto che l’anno scorso **Hyperkin** rilasciò una riproduzione ufficiale di questo strano controller per **PC** e **Xbox One**!

In questo rinascimento dei controller anche **Nintendo** decise di sperimentare con il **joypad** da lanciare con la successiva console. Il controller per il **GameCube** è all’apparenza molto strano ma una volta fatto il callo con le prime sessioni di gioco ve ne innamorerete! Il controller si accomoda perfettamente alla forma della mano, offrendo una saldissima presa, ma sarà l’anomala disposizione dei tasti la vera protagonista: al centro troveremo un bel tastone “A”, mentre alla destra, alla sinistra e al di sopra di questo tasto principale, ci saranno i tasti, rispettivamente, “B”, “X” e “Y”, tutti con una forma diversa. Questa scelta fu presa per permettere al pollice, impegnato principalmente col tasto “A”, di raggiungere tutti i tasti attorno, ma principalmente, secondo **Shigeru Miyamoto**, per permettere una migliore memorizzazione dei tasti del pad. Insieme a questi tre tasti ne troviamo tasti dorsali e una levetta “**C**” (in sostituzione dei tasti “**C**” del **Nintendo 64**) per un totale di sette tasti. Anche questo controller, come quello per **Dreamcast**, soffriva per un tasto in meno ma a differenza della sfortunata console **SEGA**, tramite alcuni stratagemmi, riuscirono ad aggiudicarsi dei buoni e gettonati porting dell’epoca anche con quello strano controller.
Più in là **Nintendo** produsse per **GameCube** il **Wavebird**, il primo controller wireless prodotto da un first party dai tempi di **Atari**. Il controller, che funzionava con le frequenze radio, mancava della **funzione rumble** ma risolveva in prima persona il problema dei cavi per terra, avviando così il trend, nella generazione successiva, di includere un controller wireless incluso con la console.
Un po’ come il **DualShock**, questo controller non ne ha mai voluto sapere di morire o passare di moda, tanto è vero che a tutt’oggi è considerato la quintessenza per giocare a qualsiasi gioco della serie **Super Smash Bros.**; a testimonianza di ciò esistono le “re-release” di questo particolare controller, nonché il **Pro Controller PowerA** (ufficialmente licenziato) per **Nintendo Switch** che

aggiunge i tasti “**home**“, “**–**” e “**+**” e un dorsale sul lato sinistro del controller (ovvero l’ottavo tasto mancante nell’originale).

“Se qualcosa funziona, non aggiustarla”: come anticipato nella prima parte, fu questa invece la filosofia di **Sony** per questa generazione. Il **DualShock 2** rimase quasi lo stesso, implementando principalmente i **tasti analogici** per tutti i tasti frontali e dorsali, offrendo ancora più precisione del già precisissimo **DualShock**. **PlayStation 2** è la console più venduta di tutti i tempi e un controller così funzionale è a testimonianza della qualità di questa superba macchina da gioco.

## Eccellenza e motion control

Prima di introdurre il trend dei **motion control**, che molto caratterizzò questa generazione, vorremo prima ammirare il fantastico controller per **Xbox 360**. Questa volta **Microsoft** si superò consegnando una versione rivisitata del controller "**S**", con una presa migliorata, un **layout a diamante**, permettendo al pollice di raggiungere i tasti con più facilità, quattro tasti dorsali come il **DualShock**, eliminando i tasti "**bianco**" e "**nero**", e un bel "tastone" home che permetteva anche di avviare la console come un telecomando. La ciliegina sulla torta fu rappresentata dal jack per l'auricolare in bundle con la console in modo da connettere i giocatori online via chat vocale; una feature che diventerà obbligatoria dopo questa generazione. Questo controller diventò in poco tempo anche il controller non ufficiale della scena **PC** proprio per la sua incredibile versatilità e maneggevolezza e ancora oggi, per chi lo possiede sente il bisogno di acquistare la nuova versione per **Xbox One**, viene ancora utilizzato da moltissimi giocatori per **PC** di tutto il mondo. I primi controller in bundle con la console avevano la tendenza, dopo un po' di usi, al **drifting**, ovvero un input fasullo dovuto ad alcuni residui di polvere del componente della levetta;  come la **non compatibilità con gli HD-DVD** e il "**red ring of death**", il **drifting** fu il risultato della scelta di lanciare la console in fretta e furia ma fortunatamente tutti i problemi relativi ai primi lotti di console furono piano piano debellati, dunque anche i controller successivi al lancio, nonché quelli in bundle con i modelli "**slim**" e "**S**", riscontrarono meno problemi di **drifting**.

Tuttavia, durante questa generazione non fu di certo questo controller a rubare la scena. Era il 2005, durante il periodo dell'**E3**, quando un trailer mostrò le capacità dello stranissimo controller per l'allora **Nintendo Revolution** (senza alcun video di gameplay, giusto per dare un ulteriore senso di mistero), in seguito divenuto **Wii**: la gente che lo utilizzava imitava azioni di ogni tipo, dal brandire uno spada e uno scudo, illuminare una stanza a mo' di torcia, dirigere un'orchestra, ma anche azioni più comuni come tagliare ingredienti o pescare. In molti storsero il naso di fronte a questo controller a forma di telecomando ma la verità fu che il **Wii Remote** (o **Wiimote**) divenne ben presto, in un epoca in cui i tasti d'azione nei controlli erano otto (dieci se contiamo la pressione delle levette), un controller incredibilmente facile da utilizzare grazie ai suoi **motion control**. Persino genitori e nonni di tutto il mondo finirono per aver giocato, almeno una volta nella vita, a titoli come **Wii Sport**, **Wii Play** e molti altri titoli! Sebbene i titoli party erano quelli in cui era coinvolto più movimento, nonché i migliaia di titoli "*shovel-ware*" che finirono per riempire il catalogo dei giochi ufficiali **Wii**, non bisogna dimenticare titoli come ***The Legend of Zelda: Twilight Princess***, ***Super Mario Galaxy***, ***Metroid Prime 3***, ***Mario Kart Wii***, ***Disaster: Day of Crisis***, ***Mad World*** o ***No More Heroes*** in cui il **Wiimote** aggiunse realmente un layer di profondità finora inesplorato. Il dominio **motion control** arrivò e tramontò col **Wii** ma è bene ricordare che fu un periodo molto particolare, tanto che arrivò a influenzare in un qualche modo anche la generazione successiva: ne sono ovvi esempi gli attuali controller **DualShock 4** e **Nintendo Switch**, nonché il gamepad per **Wii U** (di cui parleremo più avanti).
Impatto a parte, cosa offre un **Wiimote**? In alto, insieme al pulsante power, troviamo un **D-pad** che, nonostante la strana posizione, funge perfettamente come un menù rapido in giochi come ***The Legend of Zelda: Twilight Princess*** e come metodo di controllo principale se utilizzato in orizzontale, diventando a tutti gli effetti un controller a là **Nintendo Entertainment System** visti anche i tasti "**1**" e "**2**" sull'altra estremità del controller, diventando un controller perfetto per i giochi platform 2D nonché gli stessi giochi per **NES** presenti nel catalogo della **Virtual Console**. Preso in verticale, esattamente sulla linea del pollice e indice troveremo un tasto grande "**A**" e un grilletto "**B**", pronti immediatamente per l'uso mentre, sulla metà, troveremo invece i tasti **home**, "**+**" e "**–**" (da questa generazione i veri sostituti dei tasti start e select); proprio sotto al tasto home, inoltre, vi è un piccolo **speaker** che riprodurrà alcuni effetti sonori dal gioco in esecuzione. Tuttavia

un **Wiimote**, soprattutto se si vogliono giocare i giochi più belli, non è niente senza un **Nunchuck**, l'espansione naturale di questo controller: questa impugnatura offre al giocatore una buonissima levetta analogica e due ulteriori tasti, "**C**" e "**Z**", sulla parte alta dell'impugnatura da premere con l'indice. I tasti effettivi, dunque sono sei (quattro se contiamo che "1" e "2" sono difficilmente raggiungibili in modalità **Nunchuck**), ma è chiaro che tutto ciò che viene a mancare viene compensato dai movimenti e dalle azioni da compiere, sia con il **Wiimote** che col **Nunchuck**, anch'esso parte dei **motion control**. Al lancio il **Wiimote**, che funge anche da puntatore (dunque un vero e proprio mouse), doveva includere sia **accelerometro**, che registra principalmente i movimenti, e un **giroscopio** che ne registra invece la posizione ma alla fine venne incluso solo il primo; più tardi fu rilasciato il **Wii Motion Plus**, un accessorio (una sorta di cubo) che ultimò definitivamente il controller per questa generazione aggiungendo il **giroscopio**, ma in seguito i futuri **Wiimote** furono costruiti con entrambi i componenti all'interno, rinominando il tutto in **Wii Remote Plus**. L'esperienza dei controlli per **Wii** furono strani e, tutto sommato, passeggeri ma i **motion control** sono a tutt'oggi presenti, in misure più o meno incisive (ma sicuramente meno presenti) a seconda dei giochi, come in ***Splatoon 2*** o ***Super Mario Odyssey***.

Per il resto **Nintendo** offrì un ulteriore controller a otto tasti rinominato **Classic Controller**, simile a un controller per **Super Nintendo**, per giocare al meglio i giochi della **Virtual Console**, specialmente quelli post-**NES**. Il **Classic Controller Pro**, che aggiunse principalmente due maniglie (a là **DualShock**) per una migliore presa, fu invece il metodo principale per giocare a giochi come ***Goldeneye 007*** (2010) o ***Samurai Warrior 3*** (tanto che venne incluso in bundle), sottolineando invece come i **motion control**, spesso, risultavano superflui e quanto invece servisse un controller semplice per godersi al meglio alcuni titoli.

L'annuncio del **Wiimote** colse tutti di sorpresa e fra quelli c'erano anche i concorrenti **Microsoft** e **Sony**. La prima lasciò perdere totalmente, almeno per l'inizio, in quanto investire immediatamente avrebbe rappresentato un rischio inutile, senza contare il fare la figura dei copioni, e poi l'analizzare con pazienza il trend dei **motion control** avrebbe permesso lo sviluppo di un set più originale e avanzato; ovviamente stiamo parlando del **Kinect** ma qui eviteremo di parlarne in quanto, essendo, sì, un metodo di controllo ma non un controller vero e proprio, non c'è nulla da "tenere in mano" e pertanto rimanderemo questa conversazione a qualche altro articolo. **Sony** invece cominciò a correre ai ripari in quanto, nonostante le critiche mosse al **Wiimote**, i **motion control** erano visti come la prossima grande cosa. Inoltre in pochi sanno che **Sony** aveva il **DualShock 3** pronto sin dal lancio ma una causa legale contro la **Immersion Corporation**, proprio per la feature del **rumble**, li spinsero a togliere la vibrazione in favore dei **motion control** per offrire qualcosa di nuovo. Il **Sixaxis** fu annunciato otto mesi dopo l'annuncio del **Wii Remote** e in molti videro uno strafalcione del concetto offerto da **Nintendo**; il tutto fu aggravato non solo dal fatto che durante l'**E3** del 2006 **Warhawk** fu l'unico gioco per **PlayStation 3** a mostrare le capacità del **Sixaxis** ma gli sviluppatori alla **Incognito Entertainment** si lamentarono del fatto che il controller **Sony** arrivò soltanto 10 giorni prima dell'evento. **PlayStation 3** fu lanciata fra il 2006 e il 2007 (in Europa) e agli imbarazzanti prezzo di lancio fu incluso un controller sconclusionato, le cui motion feature venivano utilizzate pochissimo, senza vibrazione e anche troppo leggero (dunque prono alla rottura in caso di caduta). Ciò che è peggio è che **Phil Harrison**, l'allora presidente della **Sony Worldwide Studios**, ebbe da dire che il **rumble** era una feature obsoleta e che il **motion control** era il futuro (senza contare che il **Wiimote**, seppur senza giroscopio, aveva motion control e vibrazione). I problemi per **Sony** finirono fra il 2007 e il 2008 quando il più efficiente e iconico **DualShock 3**, che (come abbiamo scritto nel precedente articolo) implementò i **grilletti** e la tecnologia **wireless** con batteria

al litio ricaricabile, sostituì definitivamente il **Sixaxis**, finendo così la motion-avventura per **Sony**… o così sembrava!

La tecnologia **Sixaxis** finì direttamente all'interno di **PS Vita**, mentre su **PlayStation 3**, intenti e decisi a rilasciare un vero e proprio **motion control**, **Sony** rilasciò il **PlayStation Move**. Nonostante ancora scelsero di copiare direttamente ciò che faceva **Nintendo**, il nuovo controller **Sony** risultò ben costruito ed ebbe, fra alti e bassi, un buon successo: nonostante i movimenti potevano sostituire l'ausilio di qualche tasto, furono inclusi tutti i tasti di un **DualShock** intorno al controller e i primi giochi dedicati al **Move**, che dovevano essere giocati con la nuova ridisegnata **Eye-toy**, mostrarono degnamente il potenziale di questi controller. **PlayStation Move**, durante l'era della **PlayStation 3**, non ebbe il successo sperato ma questi furono interamente implementati per l'utilizzo di **PlayStation VR**, e dunque ancora oggi utilizzati dai giocatori di tutto il mondo.

**(Nota: il Sixaxis non è presente in questa galleria in quanto differisce soltanto per la scritta "DualShock 3" sul lato alto del controller. Al di là dei motion control, che ovviamente in foto non si vedono, i due controller sono esteticamente identici.)**

## La mid-gen e i controller odierni

Con **Wii Nintendo** riuscì ad avvicinare molti casual gamer allontanando però molti hardcore gamer che nel frattempo, intenti a provare il gaming in HD, si spostarono verso **Xbox 360** e **PlayStation 3**. **Wii U** fu rivelata durante l'**E3** del 2011 e con essa il proprio "tablet controller". Dopo una creativa disposizione dei tasti su **Gamecube** e un accantonamento generale durante la precedente generazione, **Wii U** proponeva un ritorno alle origini con una disposizione di tasti più vicina al **Classic Controller Pro** per **Wii**, un **giroscopio** e un **touch screen** per, letteralmente, vedere i giochi da una prospettiva totalmente diversa; insieme a tutto questo fu incluso un **microfono**, degli speaker e una **telecamerina** sulla parte alta dello schermo, dando come l'impressione che fosse una specie di **Nintendo DS** fisso. Nonostante le premesse, in pochi riuscirono a immaginare realmente un utilizzo innovativo del **touchscreen**, col risultato che pochissimi giochi sfruttarono al 100% le sue caratteristiche, come ***Pikmin 3***, ***Splatoon*** ma soprattutto ***Super Mario Maker***; insieme al controller, ad affondare fu l'intero sistema in quanto i developer difficilmente trovavano un vero utilizzo per il tablet controller, ma ciò che è peggio è che il pubblico non capì realmente cosa fosse il **Wii U** (un'espansione del Wii? una nuova console? Ne parleremo qualche altra volta).
In tutta questa grande confusione, il nuovo controller non sembrava piacere a tutti: c'era a chi piaceva e c'era chi lo odiava, e fra quelli c'erano sicuramente gli hardcore gamer, proprio quelli che la compagnia di Kyoto sperava di richiamare a sé. Fortunatamente per **Nintendo**, che si assicurò in ogni caso di rendere i precedenti **Wiimote** compatibili per il nuovo sistema, lanciò con la console anche il più versatile **Pro Controller**, molto più simile a un controller per **Xbox 360**. La particolarità di questo controller, come per il tablet, sta principalmente nel fatto di avere le levette analogiche allineate, entrambi sopra la parte inferiore in cui vi è il **D-pad** e i quattro tasti principali; in tutto questo, come ormai tutti i controller di quest'epoca, vi sono quattro tasti dorsali di cui due **trigger**. Il **Pro Controller** fu indubbiamente una mossa verso la direzione giusta ma, come sappiamo, non bastò per far spiccare **Wii U** fra **Xbox One** e **PlayStation 4** lanciate l'anno successivo. L'esperienza di **Wii U**, anche in ambito di sistema di controllo, fu di grande aiuto in seguito per coniare **Nintendo Switch**.

Il nuovo controller per la **Xbox One** è una vera e propria evoluzione del già ottimo controller per **Xbox 360**, riportando in auge tutto ciò che rese grandioso il precedente controller, migliorandolo in maniera esponenziale. In seguito, **Microsoft** rilasciò anche l'**Elite Wireless Controller** con la quale, grazie a un kit dedicato, è possibile personalizzare il proprio controller con tasti programmabili sul dorso e anche sostituire levette e **D-pad**, offrendo un grado di personalizzazione mai visto in ambito controller.

**Sony** invece, forse anche un po' a malincuore, sostituì l'ormai vecchio design del **DualShock** con uno nuovo più rotondeggiante, moderno e realmente all'avanguardia. Insieme alle novità del **touch pad**, dei **sensori di movimento** correttamente implementati e il **led** sul dorso del controller, il nuovo controller della **PlayStation 4** si adatta ai tempi moderni offrendo al giocatore un immediato **tasto share** con la quale è possibile caricare sui social network i momenti salienti del proprio gameplay. In quanto a precisione, il controller per **PS4** ha un retaggio che va indietro sino al primo **DualShock**, il che è senza dubbio un sinonimo di garanzia in quanto qualità dell'immissione degli input di gioco.

La natura ibrida di **Nintendo Switch** ha invece portato al concepimento di un controller formato da due pezzi, simile nell'esecuzione al **Wiimote** e il suo **Nunchuck** ma ben lontano dal suo concetto interamente focalizzato nei **motion control**. I due **Joy-Con**, sia in modalità portatile che in modalità fissa, offriranno al giocatore la tipica disposizione a diamante ormai tipica dei controller **Nintendo**, mentre le levette, a differenza del gamepad per **Wii U** o del suo **Pro Controller**, stavolta si

presentano disallineate per permettere tramite un solo set di **Joycon** la possibilità di giocare in due giocatori semplicemente tenendo il controller in orizzontale; in tutto questo i controller sono stati muniti di **accelerometro**, **giroscopio** e la nuovissima feature **HD Rumble**, un particolare tipo di vibrazione in grado dare un layer ancora più profondo di realismo (tipico è l'esempio delle biglie in ***1 2 Switch***). I **Joy-Con**, purtroppo, si sono resi protagonisti di uno spiacevole malfunzionamento, ovvero quello del **drifting** dopo circa un anno assiduo di gameplay ma **Nintendo**, per fronteggiare il problema, si è offerta di riparare i **Joy-Con** anche dopo il superamento della data di garanzia.
Nel caso voleste evitare il problema del **drifting**, nonché prendere in mano un controller più tradizionale, allora vi converrà passare al più preciso Pro Controller che offre le stesse feature dei Joy-Con (persino il riconoscimento degli **Amiibo**) ma con una presa decisamente più comoda e rilassata. In più è presente un **D-pad** in quanto scartata nei **Joy-Con** per permettere due pezzi perfettamente speculari e che si prestassero al gioco in due giocatori. Se non vuoi essere considerato un principiante a vita allora ti converrà passare al Pro Controller stasera stesso!

## Futuro?

Finisce così la nostra strada che ci ha portato dai **joystick** ai **joypad** ma ovviamente, nonostante gli **headset VR** e chissà quali future diavolerie, i controller saranno destinati ad accompagnare per sempre il giocatore. Quali saranno le future innovazioni per i controlli? Come si controlleranno i videogiochi di prossima generazione? E in tutto questo: qual è il vostro preferito? Fatecelo sapere nei commenti!

---

# L'evoluzione dei controller Pt.1 – Dal digitale all'analogico

Da giocatori ci concentriamo spesso su tanti aspetti dei videogiochi: **grafica**, **artwork**, **sonoro**, **storia**, **contenuti extra** e molto altro, ma ciò che li lega realmente è la giocabilità. E cosa detta la giocabilità? Qual è quella bacchetta che dirige quella sinfonia rappresentata dal gioco? Ovviamente è il controller, un accessorio fondamentale per godersi appieno gli infuocati gameplay di moltissimi videgame. Facendo eccezione della cara accoppiata "**mouse e tastiera**", entità indissolubile dalle postazioni **PC**, daremo uno sguardo ai controller *first party* delle console con la quale sono stati lanciati, dalla comodità alle innovazioni apportate, nonché eventuali evoluzioni come il passaggio dal controller originale **PlayStation** al **Dual Shock**.

## Dal Joystick al D-pad

In principio c'erano le **arcade** e i loro ingombranti cabinati diedero una soluzione tanto facile quanto intuitiva. Il piano di controllo presentava solitamente **uno stick e dei tasti** per eseguire delle azioni, come sparare in giochi come ***Berserk*** e ***Space Invaders*** o saltare in ***Donkey Kong***. I videogiochi dei tempi erano molto semplici e spesso e volentieri era molto raro trovarne uno che usasse più di un tasto. Nonostante tutto, i primi produttori di console ebbero parecchia difficoltà a tradurre quel set di controlli in un qualcosa di casalingo e a basso costo (proprio per questi motivi gli **arcade stick**, come il controller base del **Neo Geo**, costano parecchio). Il **Fairchild Channel F**, lanciato nel 1976, si avvicinò parecchio al set da salagiochi, incorporando direzione e azione (nonché anche rotazione) sullo stesso stick, ma fu il controller dell'**Atari 2600**, rilasciata l'anno successivo, a restituire più fedelmente l'esperienza arcade in quanto più semplice e intuitivo. Anche soltanto vedendo in fotografia si riesce tranquillamente a immaginare l'impugnatura del contoller: la mano sinistra finisce per gestire lo **stick** mentre la mano destra si occupa di tener saldo il controller e con il pollice premere il **tasto rosso** che si andrà a posizionare perfettamente sotto di esso. La semplice impugnatura permise a chiunque di capire come funzionassero gli all'ora nuovi videogiochi e furono mosse del genere che portarono l'**Atari 2600** di diventare la più venduta macchina da gioco della cosiddetta **seconda generazione di console**. Lo stile "**joystick**" fu emulato immediatamente, come dimostrano i controller base per **Magnavox Odyssey²** (punto cardine del nostro ultimo articolo), **Colecovision** e **Commodore 64**, ma la vera sorpresa è che questo set, nonostante la rivoluzione del **D-pad** e delle levette analogiche (di cui ovviamente parleremo più avanti), è sopravvissuto fino a oggi, principalmente come **flight stick** usati solitamente nei simulatori di volo per PC.
Va inoltre ricordato che **Atari** fu anche la prima compagnia a offrire dei **controller wireless** (**radio**) *first party*; più in là vennero prodotti **controller wireless** per tutte le console ma fu solo tanti anni dopo, col **Nintendo Gamecube**, che una compagnia *first party* prese in considerazione di produrre **controller wireless** per la propria console.

Parallelamente allo stile “**Joystick**“, anche nelle arcade apparvero giochi che sfruttavano quattro tasti disposti a croce che in un qualche modo indicavano la possibilità di eseguire qualcosa di direzionato: è il caso di ***Vanguard***, famosissima prima hit della **SNK**, la cui navicella pilotata poteva sparare in quattro direzioni (ricordiamo che è possibile provare ***Vanguard*** nella ***SNK 40th Anniversary Collection***). Il controller dell’**Intellivision** (di cui parlammo nel nostro vecchio articolo delle impressioni a caldo dell’***Intellivision Amico***) anticipò il concetto del **D-pad** con il suo strano **dischetto metallico girevole** in grado di registrare ben 16 direzioni ma il risultato non fu dei migliori in quanto concepito come una sorta di sostituto dello **stick**, dunque messo in alto nel controller, e perciò risulto scomodo e poco intuitivo.
In Giappone intanto un giovane **Gunpei Yokoi**, tornando a casa dal lavoro, vide un signore giochicchiare sulla metropolitana con la sua calcolatrice tascabile spingendo tasti a caso. Da quell’immagine il geniale inventore visionò un videogioco che fosse portatile, tascabile e possibilmente costruito con la stessa tecnologia della calcolatrice. Quello che ne venne fuori furono i primissimi **Game & Watch**, la prima incursione di **Nintendo** nel campo dei videogiochi portatili (la prima in assoluto fu la **MB Microvision**) e questo stesso concetto si evolverà in futuro nello stravolgente **Game Boy**. A ogni modo, i **Game & Watch** presentavano spesso metodi di controllo sempre diversi, a seconda del gioco, ma fu nel 1982 che il **D-pad**, come vera e propria crocetta direzionale, fece la sua prima apparizione nel **Game & Watch** di ***Donkey Kong***, appartenente alla serie **Vertical Multi Screen** (a sua volta, questi particolari modelli con due schermi, apribili a conchiglia, ispireranno invece la creazione del **Nintendo DS**… vedi un po’!).

I **Game & Watch** erano piccoli e la loro tecnologia poteva permettere soltanto gameplay semplici e passeggeri, perciò il **D-pad**, per quanto innovativo, non veniva usato costantemente per questi portatili. Fu invece col **Famicom** che il **D-pad** prese piede e divenne un punto di riferimento per tutti i controller a venire: lo stile “**Joystick**” fu messo da parte per il nuovo modello “**Joypad**” in cui il controller passò da una **presa verticale** a una **orizzontale** che permetteva i movimenti con il

pollice della sinistra e le azioni, una in più rispetto al controller di **Atari**, con quello della mano destra. **Nintendo** stava per lanciare il **Famicom** con **tasti quadrati** e di **gomma** ma poco prima del lancio il design dei controller fu cambiato in favore dei più classici **tasti rotondi** e di **plastica**, da sempre i più indicati in quanto quelli in gomma sono proni al deterioramento e spesso finiscono per funzionare sempre con più difficoltà (gli stessi tasti start e select dei controller Nintendo pre-N64 finivano per deteriorarsi). Con questo design furono girate le primissime pubblicità del **Famicom**: notate bene la forma dei tasti.

I controller del **Famicom** fuorono saldati all'interno della console e nel secondo controller i tasti **start** e **select** furono scartati in favore del **microfono**, caratteristica poco utilizzata ma che comunque diede un certo grado di innovazione, tanto che fece ritorno molti anni dopo col **Nintendo DS**. Il **Famicom** arrivò qualche anno dopo in America, Europa e Australia col nuovo nome **Nintendo Entertainment System**: oltre al nome fu rinnovato l'aspetto generale della console, più simile a un dispositivo HI-FI da mettere nello stesso mobile in cui venivano messi videoregistratori, mangianastri e giradischi, e ovviamente i controller, stavolta staccabili, con i cavi che uscivano dal lato lungo alto dei pad (e non dai lati corti come nel **Famicom**), più tozzi, senza la feature del microfono e con un nuovo design più serioso e futuristico.

Questo modello fu subito imitato da **SEGA** e **Atari** con le loro console **Master System**, terzo re-design della serie **SG-1000**, e **Atari 7800** che rimpiazzarono loro vecchi **joystick** con dei **joypad** (**Atari** lanciò i suoi nuovi joypad soltanto in Europa). Il design del **D-pad Nintendo** era (ed è a tutt'oggi) un marchio registrato così i concorrenti aggiunsero una specie di dischetto nei loro controlli direzionali, una buona soluzione per evitare ripercussioni legali da parte di **Nintendo**. I loro nuovi controller furono tanto comodi quanto la loro controparte ma, per quanto il tasto start fu incorporato nei tasti d'azione, per mettere in pausa il gioco bisognava avvicinarsi alla console per premere l'apposito tasto per fermare il gameplay se si voleva fare una capatina in bagno.

## La generazione 16-bit

Ad aprire le danze per le console di nuova generazione fu **NEC** con il suo **PC-Engine** (o **Turbografx-16** negli Stati Uniti). Il controller in bundle con la console non portava alcuna innovazione, il suo design era pressappoco identico a quello del **Famicom/NES**, ovvero una croce direzionali, due tasti azione e due tasti menù; tuttavia, a rendere unico questo controller erano le sue **levette per regolare il turbo**, feature solitamente trovata in molti controller di terze parti qui invece inserite in un controller first party, probabilmente l'unico in tutta la storia dei videogiochi.

**SEGA Mega Drive**, o **Genesis** in Nord-America, arrivò in Giappone nell'Ottobre del 1988. Con il rinnovato hardware arrivò un nuovo precisissimo e più grande controller: la croce direzionale fu incastrata in un dischetto e il controller presentò un tasto d'azione in più e un tasto start di plastica al di sopra della stringa dei tre; questo controller fu inoltre il primo ad abbandonare il design quadrato "a telecomando" in favore del più moderno e comodo **design tondeggiante**, decisamente più ergonomico.

Nel 1990 **Nintendo** rispose al **Mega Drive** con il **Super Famicom**, la loro nuova macchina 16-bit (per vedere tutti i risvolti della grande console war dei 16 bit vi consigliamo di leggere questo articolo). Come **Sega**, **Nintendo** accompagnò il nuovo hardware con un nuovo rinnovato controller: anche la compagnia di Kyoto optò per un design più curvo ma aggiunse alla stringa dei due tasti d'azione del **Famicom/NES** un ulteriore stringa di due tasti al di sopra della prima, avviando così il trend del **layout a diamante/romboidale**, il tutto un po' più obliquo rispetto al precedente controller i cui due tasti erano perfettamente orizzontali; in aggiunta alla nuova stringa doppia vennero anche aggiunti i due tasti dorsali "**L**" e "**R**" posizionati sul bordo alto del controller dove poggiavano naturalmente le dita indice di entrambe le mani, offrendo così al giocatore un controller a 6 tasti molto intuitivo e per nulla complicato.

Nonostante **SEGA** fosse il leader del mercato, il **Mega Drive** aveva solo tre tasti d'azione, tre in meno rispetto al **Super Famicom/Super Nintendo** e la loro mancanza si sentiva principalmente per i super popolari ***Street Fighter II*** e ***Mortal Kombat*** che sfruttavano un set di sei tasti: per ***Street Fighter II: Special Champion Edition***, la seconda versione del picchiaduro **Capcom** scelta come base per il porting per **SEGA Mega Drive**, bisognava alternare pugni e calci premendo il tasto start (togliendo al giocatore qualsivoglia possibilità di mettere il gioco in pausa) mentre per il porting di ***Mortal Kombat*** il tasto start fu impiegato per la parata dando al giocatore uno strano metodo per alternare pugno forte e pugno debole. **SEGA** più in là non poté fare altro che lanciare un **nuovo controller a sei tasti**, diversamente da quello **Nintendo** disposti a **stringhe di tre uno sopra l'altro**. Se non altro questo controller ricalcava perfettamente il set di tasti di ***Street Fighter II*** in Arcade e molti giocatori, ancora oggi, preferiscono questo specifico set per i tornei dei più recenti capitoli. Tuttavia **SEGA** dovette rinnovare il proprio controller mentre **Nintendo** rimase con lo stesso set dal lancio fino alla fine del ciclo vitale del **Super Famicom/Super Nintendo**, offrendo dunque un efficiente controller sin dall'inizio.

Il layout a tre tasti proposto da **SEGA**, sia a doppia stringa che a singola stringa, fu comunque ritenuto molto comodo e, così come la libreria dei giochi di **Mega Drive** e **Super Nintendo**, la disposizione dei tasti diventò anch'essa un motivo di preferenza. A testimonianza della sua comodità ne sono controller per **Atari Jaguar** e quello per **3DO** che alla stringa di tre tasti, ne aggiunse due dorsali e un tasto menù in più. Quest'ultimo controller è famoso per aver incluso, nel pad stesso, una **porta per il multigiocatore** (permettendo dunque, potenzialmente, a un infinito numero di giocatori di partecipare a un gioco multiplayer!) e un **jack per gli auricolari**, qui usato per ascoltare il sonoro ma che verrà ripreso, anni più tardi, per permettere ai giocatori di comunicare in ambiente online in controller come quello per **Xbox** e **Dual Shock 3**. Anche **NEC** utilizzò questo layout per lanciare il suo controller a sei tasti da lanciare col porting di ***Street Fighter II: Champion Edition*** per **PC-Engine** e lo stesso design (anzi, lo stesso controller) fu messo in bundle col **PC-FX**, suo successore meno fortunato.

## La generazione 32/64-bit e l'arrivo degli analog stick

Ad avviare le danze per la nuova generazione fu **SEGA** che con il suo **Saturn** lanciò il suo nuovo controller che si rifaceva al **Mega Drive**: fu diminuita la corsa dei tasti per una maggiore precisione nei controlli e ne furono aggiunti due dorsali per un totale di otto, a oggi il numero essenziale per ogni buon controller che si rispetti. In Nord-America ed Europa i controller che arrivarono avevano dimensioni diverse da quelli del Giappone: il design era sostanzialmente più massiccio e in molti lo trovarono scomodo; pertanto **SEGA** più in là sostituì i controller in bundle con la console con i più piccoli, comodi e leggeri controller destinati al Sol-Levante, stavolta di colore nero lucido come il design per la console in Nord-America e Europa. Questo controller non portò grandi innovazioni ma è a oggi uno dei più comodi e belli mai realizzati.

Come oggi si sa, **PlayStation** nacque da un accordo fallito fra **Sony** e **Nintendo** e il suo controller ne riflette le conseguenze: la disposizione dei tasti si rifà a quella del **Super Nintendo**, una forma a rombo più retta e per niente inclinata, con l'aggiunta di due tasti dorsali extra, facendo partecipare anche le dita medie di entrambe le mani al gameplay. Il controller **Sony** aggiunse due impugnature al di sotto del pad per una presa ancora più comoda e solida, l'ideale soprattutto per chi non avesse mai preso in mano un controller. **Teiyu Goto**, il suo designer, ebbe la geniale idea di utilizzare simboli, anziché lettere, che rappresentassero funzioni universali per qualsiasi videogioco:

- Il **triangolo verde** rappresenta il **punto di vista**: alla punta del triangolo ci sarebbe la testa mentre la sua area rappresenta il suo campo visivo;
- Il **quadrato rosa** rappresenta un **foglio di carta**: questo tasto sarebbe dovuto servire a richiamare i menù o i documenti;
- La **croce** e il **cerchio**, rispettivamente **blu** e **rosso**, rappresentano il "**no**" e il "**sì**": questi tasti sarebbero dovuti servire per prendere decisioni.

Anche se questo schema non fu mai assoluto, la disposizione dei simboli risultò molto intuitiva e fu molto facile memorizzare questo nuovo layout di tasti.

Tuttavia, la vera rivoluzione fu lanciata col controller **Nintendo 64**, il primo a includere (dal lancio) una vera levetta analogica, per un **totale controllo dei movimenti a 360°**. Il **tridente**, come spesso chiamato dagli appassionati, presentava una disposizione di tasti frontali con i due grossi "**B**" e "**A**" uno sopra l'altro e un set di tasti "**C**" **disposti a croce** accanto ai primi due, dando al giocatore una disposizione simile a quella del **Saturn** ma chiaramente con funzioni diverse: i tasti "**C**", di colore **giallo**, servivano a dare al giocatore un primordiale controllo ***dual analog*** in modo da offrire al giocatore un sistema per controllare la telecamera in giochi 3D come ***Super Mario 64*** o ***Banjo Kazooie*** o mirare in sparatutto come ***Quake*** e ***Goldeneye 007***. In quanto a dorsali il controller ne offriva tre ma, non ci si trovava mai con un gioco che sfruttasse tutti e nove i tasti, bensì sempre con otto: dietro l'impugnatura della levetta analogica si trova il tasto "**Z**" e pertanto, qualora il giocatore dovesse usare questa impugnatura, non gli verrà mai richiesto di premere il tasto "**L**" che si trova al di sopra dell'impugnatura col **D-pad**.
Nonostante in molti non trovassero ergonomico questo controller (in molti ancora oggi lo impugnano in maniera sbagliata) esso rappresentò il punto di svolta per tutti i controller a venire e, come risultato, **Sony** e **SEGA** dovettero rivisitare i propri mentre, **Nintendo**, ancora una volta, rimase con lo stesso pad dal lancio fino alla fine del suo ciclo vitale.

Chiusa una porta si apre un portone e infatti **Sony** rilasciò il più completo controller **DualShock**, con due levette analogiche per permettere tutto ciò che offriva  il rivale del **N64**, e l'innovativa **funzione *rumble*** inclusa all'interno del controller, a differenza del controller **Nintendo** a cui serviva attaccare il ***rumble* pak**. In aggiunta a queste feature innovative, le levette analogiche reagivano alla pressione esattamente come dei tasti, diventando ufficialmente "**L3**" e "**R3**". Molti titoli furono ripubblicati per offrire i nuovi controlli analogici, come ***Resident Evil: Director's Cut Dual Shock Ver.***, ma le future pubblicazioni si concentrarono nell'offrire sia il controllo analogico che il controllo tramite **D-pad** che, nonostante la coesistenza, cominciava a cedere il passo a questo nuovo tipo di controlli.
Il nuovo controller **Sony** fu così efficiente che il design generale, fra la prima **PlayStation** e la terza, subì pochissime rivisitazioni, offrendo al giocatore una presa e un controllo vicino alla perfezione: per la successiva generazione **Sony** cambiò i **tasti digitali** in **tasti analogici**, che ovviamente reagiscono alla quantità di pressione applicata, mentre su **PlayStation 3** furono implementati i **trigger analogici** e resero l'intero controller **wireless**, con la possibilità di ricaricare la batteria a litio via USB. Alla fine il controller cambiò radicalmente soltanto con l'arrivo di **PlayStation 4**, con la quale fu implementato il **piccolo led** per identificare il giocatore, il **touch pad** e **accelerometro a tre assi** e **giroscopio a tre assi**, migliorando e implementando correttamente quello che non riuscirono a consegnare con il controller **Sixaxis** (di cui parleremo più avanti).

**SEGA** dal canto suo aggiornò il suo sistema di controllo con il nuovo e rinnovato **3D Pad**, un controller decisamente più grande rispetto al modello base. Incluso in bundle con ***Nights into Dreams…***, il **3D Pad** può sembrare un controller scomodo e ingombrante ma in realtà è invece risulta ergonomico offrendo una presa più rilassata, particolarmente efficiente in giochi picchiaduro come ***Vampire Warriors: Darkstalkers' Revenge***, ***Street Fighter Alpha 2*** o ***Virtua Fighter 2***. Sebbene non abbia la **funzione *rumble*** e i controlli analogici non siano stati implementati per tutti i giochi a venire, il **3D pad** fu invece il primo controller a implementare i **Trigger analogici dorsali**, caratteristica fondamentale di ogni buon controller per console o computer.

Col cambio della prospettiva, dai giochi 2D a quelli 3D, cambiarono anche i controller che da questo punto in poi, non sarebbero mai più stati gli stessi. Mutano i giochi, mutano i controller. Come sarebbero stati i controller successivi? Aspettate il prossimo articolo e continueremo a ripercorrere l'evoluzione dei controller fino al giorno d'oggi!

---

# Shika Arcades: Sozu.S1

Creato dalla società britannica **Shika Arcades**, il **Sozu.S1** è un arcade stick per il **Super Nintendo**. Realizzato in legno di bambù, non è solo un semplice controller, ma anche un'opera d'arte. Progettato con precisione e rifinito a mano, il **Sozu.S1** è disponibile in due combinazioni di colori: **duotone** e **natural**. Ogni arcade stick è costruito interamente a mano, quindi nessun controller è uguale a un altro.

## Specifiche tecniche

Nella parte superiore del controller sono presenti sei pulsanti azione e tre interruttori che consentono di modificare la disposizione dei pulsanti, con i pulsanti **Start** e **Select** e nell'angolo in basso a sinistra e uno simile a una moneta da 100 Yen. Sul lato inferiore del **Sozu.S1** sono presenti quattro piedini in gomma, che conferiscono al controller una buona stabilità. Il cavo che collega il controller alla console è coperto da una treccia rossa super resistente.
I pulsanti di **Sozu.S1** sono precisi e resistenti, ma ogni volta che vengono premuti, si percepisce un rumore molto fastidioso. È possibile attivare con il semplice tocco di un interruttore un sistema che consente di rimappare i controlli, utile se si desidera un layout dei pulsanti diverso per alcuni giochi.

## Prezzo e compatibilità

Questo controller è disponibile a un costo di circa 450 euro. Considerando il prezzo si suppone che questo controller sia compatibile con il maggior numero di sistemi possibile ma, in realtà, è compatibile solo con il **Super Nintendo** (o nella sua versione giapponese **Super Famicom**). A sua discolpa, la società ha dichiarato che il suo obiettivo era quello di creare il miglior controller possibile per **SNES** e che se fosse stato stato compatibile con altri sistemi, il suo costo sarebbe aumentato ulteriormente.

---

# Duke: la storia di un pad che ha rivoluzionato il mercato console

Se siete videogiocatori conoscerete sicuramente il pad **Xbox** e le sue particolarità, ma non tutti sanno che prima di avere un prodotto super compatto ed ergonomico, come quello della One, ci sono voluti anni e anni di **continui test e ricerche mirate** che, in precedenza, hanno portato alla creazione di uno dei controller più criticati e discussi della storia delle console. Stiamo parlando del **Duke**, un pad quasi il triplo più grande del **DualShock PlayStation** e quindi molto più pesante e ingombrante.
Non tutti conoscono la storia della creazione di questo controller e della fatica di Microsoft nel realizzarlo.

La principale ideatrice fu **Denise Chaudhari**, prima donna a entrare nel team Xbox ed esperta di design industriale ed ergonomia. Chaudhari però, non aveva mai avuto a che fare con controller ma questo, l'ha aiutata a entrare nel team, visto che la sua idea non era condizionata da scelte di design e funzionalità di terzi.
Chaudhari non cominciò la progettazione del controller da zero, ma è stata aiutata dal **direttore creativo di Xbox Horace Luke**, fornendole alcuni schizzi e dei prototipi dei circuiti di base. Questi circuiti, però, erano grandi, ingombranti e soprattutto erano stati stampati su un'unica pista che di certo non facilitava la creazione di un prodotto maneggevole e delle dimensioni ridotte, al contrario del **Dualshock** di PlayStation che prevedeva un circuito stampato su due piste differenti e poi sovrapposte per salvare spazio, creando di conseuenza un pad più piccolo.
La stessa Chaudhari cercò di replicare il progetto di Sony, ma trovò moltissima difficoltà nel lavorare con il produttore degli stessi circuiti **Mitsumi**, che ha rifiutato di lavorare con Microsoft, forse perché non giapponese ma americana. Questo episodio non scoraggiò il team Xbox che continuò a lavorare al progetto, creando le caratteristiche che ancora oggi ritroviamo nei moderni pad (***stick* analogici** non paralleli, la disposizione dei tasti **A**, **B**, **X** e **Y** e molto altro).

Ma il problema non fu tanto il dover implementare delle sostanziali novità nel mondo dei pad per console, ma la dimensione: molti potranno sostenere che le dimensioni non contano, ma il popolo orientale la pensa diversamente. Infatti la divisione **Microsoft Japan**, al contrario del resto del mondo, disprezzava univocamente il controller; si pensa che abbiano anche consigliato ad alcuni sviluppatori giapponesi di non creare titoli per quella console se prima le dimensioni del controller non fossero state modificate, creando non pochi problemi alla casa di Redmond. Per questo, **Chaudhari** fu inviata, insieme a parte del suo team, nella terra del sol levante per riuscire a studiare e progettare le modifiche in base alle esigenze del mercato nipponico.
Al suo ritorno in America, però, non fu soddisfatta dei test effettuati, anche perché l'interprete giapponese era totalmente contrario al Duke, odiandolo con tutto il cuore e, secondo Chaudhari, aveva sicuramente omesso alcuni particolari per la realizzazione di un pad migliore; inoltre, la maggior parte delle lamentele erano rivolte alla grandezza del controller, cosa che ovviamente il team Xbox non si aspettava minimamente.
Ma anche se i risultati del test diedero esisto negativo: il **15 novembre 2001**, in America, uscì l'Xbox e il pad contenuto nella confezione era proprio il Duke, senza alcuna sostanziale modifica nella forma. In Giappone, però, visti i risultati totalmente negativi, i progettisti industriali di Microsoft, crearono un **Controller S**, esclusivo per il mercato nipponico che uscì qualche mese dopo insieme alla console. Questo nuovo joypad era molto più piccolo rispetto al Duke originale (**circa i due terzi**) e apportava alcune modifiche, come la distanza e la disposizione di alcuni tasti o il loro colore.
Il lancio di questo nuovo controller ha avuto moltissimo successo rispetto al Duke, visto che la maggior parte degli utenti si lamentò della grandezza e della scomodità, e fu per questo motivo che ben presto il Duke, che si trovava all'interno delle confezioni delle console, furono rimpiazzati da questo nuovo modello.
**Chaudhari** è comunque **orgogliosa del lavoro fatto**, anche se nel giro di pochi mesi il suo controller, dopo moltissimi test e ricerche, è stato "cestinato" da Microsoft per fare spazio al **Controller S**. Questo perché ha lasciato un segno indelebile sullo stile e sull'ergonomia dei pad Xbox: basti pensare agli *stick* analogici che oggi come oggi sono un segno distintivo dei controller Xbox.