

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 conseguenza 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 esito 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.

PS4: nuovo colore per il DualShock e Mini Wired Gamepad in arrivo

Si avvicinano le vacanze di Natale e **Sony** ha rivelato due importanti novità per **PS4**. La prima è un nuovo scintillante **DualShock 4** - “**Sunset Orange**” - che sarà disponibile dal 14 Novembre in Europa e Australia ma di cui non si conosce ancora la data per il rilascio in Nord America.



La seconda novità riguarda il **Mini Wired Gamepad** progettato per i giocatori più giovani.

Inoltre **Sony**, rivelando quest’ultimo, ha dichiarato:

«Progettato pensando ai giocatori più giovani, il nuovo Mini Wired Gamepad è più piccolo del Dualshock 4 del 40% ed ha un design dalla forma semplice e piatta che si adatta facilmente alle mani più piccole. La cosa più conveniente è

che il controller costerà solamente 29.99 dollari, il che lo rende una migliore opzione per l'acquisto di un controller per i vostri compagni di gioco su Knack 2.

Il Mini Wired Gamepad fornisce tutte le funzioni essenziali per giocare alla maggior parte dei giochi PS4 consegnando ai giocatori un'esperienza di gioco ottimale, sono presenti le levette analogiche, i tasti R1/L1/R2/L2, i tasti direzionali e i tasti d'azione. Alcuni input riservati al touch pad potranno essere simulati dalle levette analogiche. Il controller include un cavo da 3 metri, ideato per una facile installazione in modo da giocare immediatamente. ».

Il nuovo controller, prodotto da **Hori** ma approvato da **Sony**, sarà disponibile negli Stati Uniti e in Canada per le vacanze di Natale.



[PS4: nuovo dock di raffreddamento in arrivo?](#)

Pare che **Nesbull** stia per iniziare a produrre un "Cooling Pad Stand multifunzione 3 in 1" per gli attuali modelli della famiglia **PlayStation 4**, il quale servirebbe a raffreddare la console con **due**

potenti ventole e addirittura **due dock** per ricaricare il **DualShock 4**. Sarà provvisto di un **touchscreen** nella parte anteriore che consentirà di controllare la temperatura della PS4 (usando le impostazioni predefinite o settandole manualmente) e mostrerà anche lo stato della batteria del controller.

Per il momento, non siamo in grado di valutare la veridicità di questa notizia non essendoci state conferme **dal produttore**, pertanto aspetteremo di vedere se più avanti verrà fuori qualcosa.

