



Jesús Relinque «Pedja»
José Manuel Fernández «Spidey»
Joaquín Relaño Gómez



La Enciclopedia

PlayStation



LA HISTORIA DE SONY, REINA DE LA ELECTRÓNICA JAPONESA





Masaru Ibuka (imagen: Associated Press).

La era PlayStation

Da la impresión de que una empresa como Sony siempre ha estado en nuestras vidas. Pensar en la cultura de masas es pensar en alguna de las muchas caras de la multinacional japonesa. Los televisores Black Trinitron, los primeros Walkman, las películas producidas por Sony Pictures, la discográfica por la que han pasado nombres como Michael Jackson, Louis Armstrong o Beyoncé... Y, por supuesto, la familia PlayStation.

Pero todo tiene un origen, y antes de todo lo arriba mencionado, en el principio mismo de una empresa que todavía no tenía siquiera nombre, se encontraban dos grandes talentos que ni por asomo se imaginaban el gigante que estaban a punto de crear: Akio Morita y Masaru Ibuka.

Corría el año 1933 cuando Masaru Ibuka se graduó en la Universidad de Waseda (Shinjuku, Tokio), una de las mejores y más prestigiosas universidades privadas de Japón. Al poco se incorporó a una empresa que procesaba películas, Photo-Chemical Laboratory, para luego servir en la Armada Imperial japonesa durante la Segunda Guerra Mundial, interviniendo también como miembro del Comité de Investigaciones en Periodo Bélico. En septiembre de 1945, ya fuera tanto de la empresa como de la marina, Ibuka llegó a una Tokio devastada por los bombardeos aliados. En el tercer piso de los grandes almacenes Shirokiya estableció un pequeño taller de reparación de radio.

Aunque el edificio presentaba grietas por todas partes, sirvió para que la instalación, con un puñado de técnicos al servicio de Ibuka, comenzara a funcionar. Responderían al nombre de Tokyo Tsushin Kogyo, que vendría a ser el Instituto de Telecomunicaciones de Tokio. No obstante, la crisis de la guerra se dejaba notar en Japón y, a pesar de que había expectación y entusiasmo por parte del personal, había poco que hacer. Es por ello que una gran parte de los salarios los pagaba el propio Masaru Ibuka recurriendo a sus limitados ahorros.

Se daba la circunstancia de que Japón se encontraba absorto por los acontecimientos recientes; era un país ansioso por saber lo que estaba pasando en el mundo. Ibuka y su equipo se habían especializado en la reparación de radios, yendo más allá con la construcción de convertidores de onda corta y adaptadores que, sencillamente, podían transformar radios de onda media en receptores superheterodinos, o sea, receptores de onda de cualquier longitud. Este trabajo llamó la atención de la prensa, y el periódico *Asahi Shimbun* publicó un artículo al respecto. Un artículo que llamó la atención de Akio Morita.

Akio Morita nació en el seno de una familia que poseía una ancestral fábrica de sake en un pueblo de la prefectura de Aichi. Y aunque se le instó a que se hiciera cargo del negocio familiar, Morita encontró en la física y en las matemáticas su auténtica vocación, graduándose con un título en Física en 1944, en la Universidad de Osaka. Pero como ocurriera con otros muchos japoneses, serviría en la Segunda Guerra Mundial, como subteniente de la Armada Imperial japonesa. Allí conoció a Masaru Ibuka, en el ya mentado Comité de Investigaciones en Periodo Bélico, con el que entabló amistad a pesar de la diferencia de edad (Ibuka era doce años mayor).

Cuando la guerra terminó, Akio Morita regresó de nuevo a la prefectura de Aichi, con la idea de instalarse y ver qué le podía deparar el futuro. Un día, leyendo el periódico, se percató del artículo que citaba a su amigo

Ibuka. No tardó en escribirle, recibiendo con prontitud una emocionada contestación que le instaba a ir a Tokio. Con 38 años, Morita se encontraría con su compañero y se uniría a la Tokyo Tsushin Kogyo. Una incorporación vital para el andamiaje de la empresa, ya que la familia de Morita invirtió durante estos primeros compases, siendo los mayores accionistas del todavía pequeño emporio.

Las cosas comenzaban a ir bien para los dos socios y sus veinte trabajadores. Junto al hecho de tener la tranquilidad de un oficio remunerado, los trabajos de reparaciones de radios proporcionaron un plus digno de mención. Dejando de lado las comisiones de servicio, los técnicos recibían con frecuencia cuencos y sacos de arroz por parte de las familias que visitaban para dar mantenimiento. Hay que tener en cuenta la situación del país, un Japón que pugnaba por salir de la penuria y que, por suerte, se veía reforzado por la comunión existente entre los distintos ciudadanos. Esto hacía que cualquier atisbo de progreso y bienestar generara felicidad, y la estabilidad de un trabajo y los buenos gestos de los vecinos hicieron mucho por el estado de salud de la empresa. Al fin y al cabo, de las cenizas de la guerra nacieron los cimientos de una recuperación alimentada por la férrea voluntad de los nipones, y de esto dice mucho uno de los puntos sitios en el estatuto firmado por Ibuka y Morita: afirmaban que uno de los objetivos de su establecimiento era la reconstrucción de Japón.

Tokyo Tsushin Kogyo se fue asentando de manera firme, haciendo un buen servicio e innovando con la producción de tecnología al alcance de todos los públicos. A finales de la década comenzaron a trabajar en grabadoras de sonido, colocando en 1950 en el mercado el primer magnetófono de Japón: el Type-G. El éxito que propició este lanzamiento ayudó a la concepción y puesta a la venta en 1955 de una de las primeras radios de bolsillo totalmente a transistores. Desde Sony no dudan en alardear de haber sido los primeros a este respecto, pero lo cierto y verdad es que no se trata de un dato fácil de confirmar; hay que citar precedentes como el de RCA, que en 1952 ya había presentado un modelo de radio a transistores, del mismo modo que lo hiciera la empresa Intermetall, que mostró su modelo plenamente transistorizado operando en la Feria de Düsseldorf de 1953. También Texas Instruments había prototipado radios de amplitud modulada bajo semejantes premisas en 1954. Al menos, la propuesta comercial de Morita e Ibuka, ciñéndose al país del sol naciente, sí puede definirse como auténticamente decana.

Fue en el mentado 1955 cuando Tokyo Tsushin Kogyo comienza a utilizar la marca «Sony» en algunos de sus productos, como la pionera radio de bolsillo Sony TR-55, el posterior modelo Sony TR-72 o el radiorreceptor con auricular Sony TR-33. Por supuesto, ese sello quería tener relación con el concepto de sonido, derivando del latín «sonus». También evocaba la expresión «*sonny boy*», popular adjetivo que se utilizaba en Japón para describir a las personas vanguardistas y de espíritu libre. Por otra parte, hacia 1958, Ibuka y Morita estaban decididos a buscar un nuevo apelativo para la empresa, algún concepto menos japonés de cara a su expansión por Occidente. Akio Morita había descubierto en sus viajes a Norteamérica que a los estadounidenses les costaba pronunciar ya no solo el nombre completo de la compañía, sino también el acrónimo «Totsuko» (el cual usaban con asiduidad en Japón). Consideraron entonces utilizar las iniciales de la marca, «TTK», pero la empresa ferroviaria Tokyo Kyuko ya respondía a esas mismas siglas. Otra denominación que se probó durante un tiempo fue «Tokyo Teletech»... hasta que descubrieron la existencia de una entidad comercial estadounidense que ya la estaba usando.

Al final, por sencillez, por lo que evocaba y por el éxito de los productos que llevaban su sello, fue «Sony» el nombre que se llevó el gato al agua. Cabe mencionar que en los entornos empresariales de aquel Japón sorprendió el que una empresa del país tuviera un nombre que sonara tan occidental. De hecho, después de que la marca Sony entrara en uso, la compañía todavía era comúnmente conocida como «Totsuko, fabricantes de Sony», en relación, claro está, a las radios que vendían. Esto último no era algo que entorpeciera o molestara, ya que Ibuka y Morita sentían cariño por la marca por la que tanto habían trabajado, rezumando orgullo por la vieja Totsuko.



Sony TV8-301, la primera televisión portátil de la historia (imagen: Sony).

Líderes en tecnología

Uno de los primerísimos fracasos de Sony tuvo lugar en la fabricación de una primitiva olla eléctrica para cocer el arroz. El aparato no terminaba de coger bien el punto, dando como resultado un arroz poco sabroso. Más allá de este temprano tropiezo, la trayectoria de Sony ha estado plagada de hitos tecnológicos, sentando importantes precedentes en la historia de lo audiovisual.

La marca comenzó a sonar en Estados Unidos con las radios TR-62 y TR-63, innovando poco después con un receptor aún más reducido (el más pequeño del mundo) y el primer receptor de transmisores a dos bandas. Dos años después, en 1960, desarrolla el 8-301, considerado como el primer receptor de televisión transistorizado. Unos meses más tarde, llegaría la primera –y algo aparatosa– grabadora de vídeo, también, claro está, transistorizada. Esto evolucionaría en el 65, cuando Sony pone a la venta la CV-2000, la primera grabadora de vídeo doméstica; así como sacaría a las tiendas el primer micrófono de condensador transistorizado.

El Japón de la posguerra estaba considerado como uno de esos países que, a nivel de tecnología, copian de manera endeble lo desarrollado en los Estados Unidos, mientras que importan todo tipo de material extranjero. Todos los electrodomésticos solían venir del continente americano, siendo extraña la presencia de firmas niponas en los aparatos del hogar. No obstante, la aparición de Sony y su ambición y firmeza pujando por la investigación hicieron que el país del sol naciente se convirtiera de repente en una referencia. Logros como la realización del primer receptor de radio con circuitos integrados o la salida de la DV-2400 (una grabadora de vídeo portátil) fueron tremendamente significativos a estos respectos. También llamaría la atención la pionera calculadora electrónica ICC-500 «SOBAX», cuyo nombre (ábaco electrónico) se derivó de la idea de que este producto, a la usanza de un ábaco, era capaz de realizar cálculos complejos de manera sencilla y veloz. Con todo, el espaldarazo definitivo llegaría doce meses después, en 1968, año en el que Sony enseña al mundo el primer televisor en color Trinitron, colocando el primer ladrillo de la que será una marca de televisiones reconocida por su calidad. En el mismo 68, la NASA elige el casete Sony TC-50 para equipar el Apolo X... ¡poca cosa!

Nada parecía frenar al ya gigante emporio de Ibuka y Morita. Ya por aquel entonces existía una competencia interesante en Japón, con decenas de compañías que se habían sumado a la carrera tecnológica, aprovechando el prestigio que había adquirido la electrónica japonesa en todo el mundo. Pero Sony seguía siendo la referencia, y desde luego no había signos de agotamiento a la hora de encabezar el percal audiovisual. Prueba de ello la tenemos en 1972 cuando, después de afianzar el magnetoscopio U-matic, desarrolla el primer proyector de vídeo para pantallas de gran formato. Y más aún, en 1975, cuando Sony pone a la venta el SL-6300, el primer representante del formato de vídeo analógico Betamax. Un estándar que comenzó su andadura con buen pie, pero que perdió la batalla frente al sistema VHS de la también japonesa JVC, presentado en 1976. Aun así, Betamax cimentó el posterior formato Betacam.

Sin pensar todavía en el fracaso del «vídeo Beta», Sony crea en 1977 el primer procesador de audio digital PCM-1, y en el 79 inventaría todo un icono de la época, uno de los instrumentos más representativos de toda una generación: el Walkman. Del primer modelo de este reproductor de audio portátil (el TPS-L2) y de sus posteriores revisiones se vendieron millones de unidades, cambiando de manera drástica el negocio de la música. Lo que para unos es un éxito, en el mundo de la tecnología tiende a ser un varapalo para otros, y en este caso la afectada fue la industria del vinilo, al ser el casete (el soporte que reproducían los Walkman) mucho más barato y más cómodo a la hora de hacerlo funcionar.

La era de las computadoras

Una empresa como Sony no podía dejar pasar por alto el mundo de la informática, y menos aún cuando la tecnología en los ochenta propiciaba la perfecta oportunidad para introducir los ordenadores en los hogares. Por fin, los precios de los componentes se podían ajustar de tal manera que una computadora pudiera ser asequible para una familia, algo impensable años atrás.

Se podría decir que el primer flirteo de Sony con la lógica computacional vino de la ya mencionada calculadora electrónica «SOBAX», en 1967. Pero ya refiriéndonos a ordenadores personales en su más pura acepción, la incursión de Sony en el mundo de la informática tuvo lugar en 1982, con el SMC-70.

De sofisticadas líneas, el SMC-70 (y su sucesor, SMC-70G) fue la primera máquina en utilizar disquetes de 3.5 pulgadas, formato inventado por la propia Sony ese mismo año. Tuvo cierto calado en Estados Unidos, promoviéndose como un *hardware* orientado a los negocios. Su procesador, un Z80 a 4.028 MHz con 64 kB de memoria RAM (más 32 kB de VRAM y 16 kB de ROM) estaba gestionado por un sistema operativo CP/M 2.2, incluyendo además un intérprete BASIC que había realizado Sony. El modelo SMC-70G, comercializado un par de años más tarde, incluía un *genlocker*, que se usaba en radiodifusión para superponer texto y gráficos sobre una señal de vídeo externa. Es de justicia decir que este ordenador de 8 bits estaba bastante adelantado si tenemos en cuenta el año en el que fue lanzado.

En 1983 y 1984 se asomaron a las tiendas el SMC-777 y el SMC-777c, respectivamente, con sorprendentes características como el disponer de una paleta de 4096 colores. Y en 1985, dando variedad al mercado profesional, se lanzó el modelo Series 35 Model 10, un equipo procesador de textos con cierta semejanza estética al Macintosh de Apple. Pero quizás el movimiento más interesante fue el que tuvo lugar en 1984, cuando Sony forjó una alianza con un puñado de empresas líderes en tecnología para bailar en torno a unas siglas.



Crash Bandicoot 3: Warped

Naughty Dog (1998)

Cuando se estaba desarrollando el primer *Crash Bandicoot*, se barajaron unos cuantos animales para dar forma al personaje protagonista. Antes de ser un mutado bandicut oriental, se ponderó la posibilidad de que fuera un wombat y un canguro rata. A día de hoy sería complicado imaginar a Crash y a Coco Bandicoot, los dos protagonistas de esta tercera entrega, asumiendo las formas y maneras de estas otras criaturas. En cuanto a *Crash Bandicoot 3* en sí, cabe comentar que estamos ante el capítulo más completo de la saga, a pesar de que Naughty Dog solo contó con diez meses para finalizarla.



Crash Team Racing

Naughty Dog (1999)

Naughty Dog ya había demostrado con holgura que podía hacer un juego –¡o tres!– de plataformas a la altura de los icónicos mitos de las grandes empresas. Entonces, cuando bien podrían haber realizado una cuarta entrega, firman en PlayStation el que sin duda fue el mejor videojuego de karts de la plataforma, al punto de hacer que los muchos títulos que salieron a la sombra de *Mario Kart* quedaran a la altura del betún. Crash, Coco, Dingodile, Fake Crash, Komodo Joe, Neo Cortex, N. Gin, N. Tropy, Papu Papu, Penta Penguin, Pinstripe, Polar, Pura, Ripper Roo y Tiny... ¡todos a sus vehículos!



Crash Bash

Eurocom (2000)

Sin dejar de mirar lo que hacía el fontanero italiano, Crash decidió imitarlo llevando a sus amigos dentro de un videojuego al estilo de los *Mario Party* que por aquel entonces realizaba Hudson Soft para Nintendo. Y como el mejor de los *Mario Party*, *Crash Bash* era un absoluto desmadre de diversión. Aunque no se trataba en esta ocasión de un trabajo de Naughty Dog, el talentoso Mark Cerny estuvo supervisando el proyecto llevado a cabo por la veterana Eurocom, haciendo en conjunto un *party game* que en la actualidad sigue siendo tan válido como antaño.



Creature Shock

Argonaut Software (1996)

Creature Shock nació en 1994 como experimento multimedia con vistas a explotar las capacidades del CD-ROM como soporte para videojuegos. El uso constante de cinemáticas era su principal baluarte, así como la utilización de escenarios movidos en FMV. De ahí que tanto las porciones de acción en primera persona como los recorridos a bordo de nuestra nave con la cámara atrás pequen de una interacción extremadamente limitada. Esta historia de ciencia ficción quedaría rápidamente anquilosada si íbamos un poco más allá de aquellos primeros días del CD.



Crisis Beat

Soft Machine (1998)

Soft Machine, la desarrolladora responsable de producir este agradable *beat'em up*, es una empresa que tenía como cabeza visible al programador del mítico *Pengo* de SEGA, todo un clásico entre los clásicos. La trayectoria de esta casa fue breve, pero llegó a lanzar algunos títulos la mar de curiosos, como *Pocket Fighter* (para Capcom, dirigido a la portátil WonderSwan) o este mismo *Crisis Beat*. El juego, publicado por Bandai, toma muchísimo del *brawler* tridimensional *Die Hard Arcade* de SEGA, teniendo que enfrentarnos a un grupo terrorista a bordo de un gigantesco crucero de lujo.



Critical Depth

SingleTrac (1997)

Los autores de *Twisted Metal* decidieron llevar el mismo concepto a un escenario submarino. Poco más se puede contar de un título que pretendía repetir el éxito del desmesurado juego de coches de SingleTrac, porque se repiten la mayoría de sus patrones: elegir vehículo, seleccionar la arena y a combatir con los rivales. Los 3 modos disponibles (modo historia, modo batalla y *deathmatch* a pantalla partida) tienen su buena dosis de jugabilidad, pero en general había una alarmante ausencia de alicientes que solo lo harían apto para conformistas extremos.



Criticom

Kronos Digital Entertainment (1995)

El primer trabajo de Kronos Digital en el mundo del videojuego era un juego de lucha 1 vs. 1, un género que estos desarrolladores abrazarían en sus siguientes trabajos: *Dark Rift* y *Cardinal Syn*. Centrándonos en *Criticom*, cabe decir que, siempre y cuando tengamos en cuenta que estábamos en los primeros pasos de PlayStation, abrió no pocas bocas gracias a sus gráficos y a las cinemáticas renderizadas. Hasta la crítica picó a estos respectos. Pero las peleas eran terribles, aburridísimas y con una precariedad de estilo que echaba para atrás.



Croc

Argonaut Software (1997)

Argonaut Software dio lo mejor de sí con *Croc: Legend of the Gobbos*, un videojuego de plataformas publicado por Fox Interactive. Es de justicia decir que fue el primer título en acercarse a la calidad de *Super Mario 64*, no siendo pocos los lanzamientos que lo intentaron sin éxito en PlayStation. Al fin y al cabo, Argonaut, que ya había trabajado antes con Nintendo (creando el legendario *Star Fox*), comenzó el desarrollo de *Croc* desde lo que era un esbozo de un futurible juego con Yoshi de protagonista... ¡y todo ello antes de que el propio *Mario 64* comenzara a concebirse!



Croc 2

Argonaut Software (1999)

Al igual que en el original, *Croc 2* se desarrolla en el paradisíaco valle de Gobbo, con nuestro héroe intentando rescatar —otra vez— de las garras del Barón Dante a las peludas criaturas conocidas como Gobbos. Aunque seguía siendo tan bueno como su predecesor (quizás demasiado parecido), tanto los usuarios como la prensa especializada coincidieron en que su gran dificultad era un lastre que no todo el mundo podría tolerar. También los dedos acusadores señalaron la cámara, que no siempre acompañaba debidamente.



Crow: City of Angels, The

Gray Matter (1997)

Gray Matter Interactive demostró un poco de pillería cuando aceptó la responsabilidad de llevar al videojuego la segunda película de *El Cuervo*. El oscuro personaje de James O'Barr protagonizaba un *beat'em up* que tenía todo lo que no debe tener un representante de este género. Al fin y al cabo, la representación visual a lo *Resident Evil* y un control con también claras reminiscencias al *survival horror* de Capcom hacían impracticable el progresar entre los maleantes. Y la pillería era el plasmar tal cual las mecánicas del abrupto *Perfect Weapon* que ellos mismos hicieron un año antes.

PlayStation original

A lo largo de su vida activa, un sistema recibe diferentes modificaciones a nivel tanto externo como interno, la mayoría de ellas encaminadas a reducir costes que permitan vender la plataforma a un precio inferior al existente hasta entonces. Otras modificaciones buscan eliminar fallos registrados en modelos anteriores, para así evitar que los nuevos queden inservibles tras un determinado tiempo de uso.

Uno de los principales fallos de los primeros modelos de PlayStation a nivel de *hardware* tenía que ver con el eje del lector de CD (el encargado de sujetar los discos), fabricado con materiales baratos (goma y plástico) que hacían que se acabara desmontando con el uso. También el propio láser lector de CDs podía dar problemas, ya que de nuevo resultaba estar sujeto con materiales baratos, los cuales además se encontraban cerca de la fuente de alimentación de la máquina, por lo que se sobrecalentaban y deformaban haciendo que el haz del láser perdiera su posición original. Estos problemas se solucionaron en revisiones sucesivas de la consola, simplemente usando materiales más duraderos y resistentes.



PlayStation SCPH-500X

Otras revisiones de PlayStation también eliminaron puertos de conexión que poco o nada se usaban. Así, el conector RCA fue el primero en caer, en la revisión de la consola denominada con el número de serie general SCPH-500X. El conector RCA no es otro que un conector de vídeo compuesto, el cual permite separar individualmente las señales de vídeo (cable amarillo) y sonido estéreo (cables blanco y rojo).

La razón que llevó a Sony a eliminar el conector RCA de su consola, además de la obvia reducción de costes a la hora de fabricar la máquina, quizá se debiera a que, a lo largo de la década de los noventa, las televisiones que integraban altavoces estéreo eran pocas y caras. Lo normal, lo que el usuario de videojuegos de entonces solía usar para jugar, eran las TV de 14 pulgadas con sonido monoaural. Eso sí, la eliminación de la entrada RCA imposibilitó a los futuros compradores de PSX hacer lo que muchos teníamos por costumbre: la entrada amarilla a la TV, y las blanca y roja a uno de esos voluminosos equipos de sonido de la época, para así sacar sonido estéreo a la mayor calidad posible.



PlayStation SCPH-900X

La última modificación significativa del modelo original de PlayStation tuvo lugar un (para muchos, fatídico) mes de mayo de 1999. El número de serie general de esta revisión fue el SCPH-900X, y hemos mencionado lo de «fatídico» porque se eliminó el puerto de expansión paralelo. Incluir dicho puerto de expansión era algo habitual en las consolas de la época, todo pensando en un posible uso futuro, generalmente como conexión de diversos periféricos o para aumentar el potencial del sistema mediante algún accesorio externo al estilo del Mega-CD. Pero dicho puerto aún no había llegado a ser usado por Sony; y ya en 1999, con la compañía comenzando a ultimar los detalles para el advenimiento de la sucesora de PSX, estaba claro que no se iba a usar jamás.

El asunto es que, aunque ni Sony ni ninguna de sus *third parties* llegaron a usar el puerto de expansión de PSX, otros terceros (ya no tan «oficiales») sí que hicieron buen uso de él. Todo veterano usuario de PSX que en su día poseyera un modelo de consola anterior al SCPH-900X sin duda recordará los Action Replay, Game Genie, GameShark, etc... Había varios modelos y denominaciones para estos soportes; se conectaban al puerto de expansión de PSX y servían para introducir modificaciones que daban acceso a vidas infinitas, selección de niveles, desbloqueo de personajes, etc.

frontales como I, II, A y B, y los superiores como L y R; tres de estos botones (I, II y L) pasan a ser analógicos en lugar de digitales. La cruceta posee un estilo más clásico y mucho más gratificante tanto al tacto como a la hora de hacer uso de ella, sin laterales separados o cuerpo central hundido.

El NeGcon demostró ser un mando útil en los juegos de conducción. Con el eje central podían controlarse los giros del vehículo con mayor fiabilidad, y los botones analógicos I y II podían ser usados como acelerador y freno. Pero la carencia de tres de los botones del *pad* estándar oficial de Sony acabó haciendo que el NeGcon solo fuera fiable en dicho género, más específicamente para los juegos de conducción que desde un principio se desarrollaban como compatibles. Además, al ser analógicos, los botones I y II del NeGcon contaban con mucho recorrido, por lo que este *pad* tampoco era recomendable para títulos en los que se necesitaba efectuar una pulsación inmediata, como los *shooter* o los de lucha *versus*.



PlayStation Dual Analog Controller / DualShock

Aunque el controlador inicial de PSX es recordado con cariño por los usuarios que se hicieron con una de estas consolas en su primer ciclo de vida, era obvio que algo fallaba; o, más bien, faltaba. El concepto de juego tridimensional, santo y seña de la plataforma, echó raíces, se afianzó y se impuso por completo al juego bidimensional de toda la vida, tal y como Ken Kutaragi, creador de la máquina, había previsto. Sin embargo, para controlar a un personaje, vehículo, nave o derivado en una dimensión extra se necesitaba algo más que la típica cruceta digital, la cual demostraba quedarse demasiado corta y resultar tremendamente imprecisa.

Finalmente fue Nintendo la que, con su *pad* de Nintendo 64 provisto de un *stick* analógico pequeño y tremendamente funcional, marcó el camino a seguir. Sony no tardó en replicar ese diseño e incluso mejorarlo, integrando no uno, sino dos *sticks* analógicos en su nuevo mando de PlayStation, bautizado por la compañía como Dual Analog Controller. Dichos *sticks* se posicionaban bajo los botones *Select* y *Start*, y se incluía además un nuevo botón situado entre ambos, denominado *Analog*, que permitía cambiar con facilidad entre los modos digital y analógico. Así, con el primer *stick* analógico controlábamos a nuestro avatar de turno, mientras con el segundo gozábamos de control completo sobre la cámara. Dejar el control de la cámara en manos del jugador (algo que también hizo Nintendo en primer lugar, con su *Super Mario 64*) era sin duda la decisión más acertada, y con un segundo *stick* analógico aquello no solo era posible, sino de lo más cómodo e intuitivo. Ya más adelante, y replicando la idea de añadir vibración al *pad* (sí, también instaurada en primer lugar por Nintendo, con su denominado Rumble Pack destinado al mando de N64), el Dual Analog Controller evolucionó hasta convertirse en el DualShock conocido por todos.



Namco Jogcon

Podríamos considerar a este *pad* como el sucesor espiritual del NeGcon. Lanzado por Namco en 1998, inicialmente formó parte de una edición especial del videojuego *Ridge Racer Type 4*, aunque también llegó a venderse por separado. El Jogcon posee una disposición de botones similar a la de un *pad* de PSX estándar (los botones frontales también poseen los símbolos cuadrado, equis, triángulo y círculo), siendo su mayor diferencia la presencia de una rueda analógica en el cuerpo central, ubicada en el lugar donde irían los *sticks* de un DualShock. El Jogcon, a diferencia de su antecesor, sí cuenta con todos los botones oficiales de un *pad* de PSX, aunque la rueda analógica llegó a ser plenamente compatible con muy pocos juegos.