

Control Super Nintendo.

Durante bastante tiempo ha sido complicado señalar cual fue el primer videojuego, principalmente debido a las múltiples definiciones que se han ido estableciendo, pero se puede considerar como primer videojuego el Nought and crosses, también llamado OXO, desarrollado por Alexander S.Douglas en 1952. El juego era una versión computarizada del tres en raya que se ejecutaba sobre la EDSAC y permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina.

En 1958 William Higginbotham creó, sirviéndose de un programa para el cálculo de trayectorias y un osciloscopio, Tennis for Two (tenis para dos): un simulador de tenis de mesa para entretenimiento de los visitantes de la exposición Brookhaven National Laboratory.

Con el paso del tiempo surgieron varias corporaciones dedicándose a este campo, entre ellas Nintendo; quien revolucionó este campo a través de “Super Mario Bross” con una idea totalmente diferente a las de esa época.

Hoy Nintendo tiene un reconocido nombre en lo que a videojuegos se refiere y tener juegos clásicos y “retros” siempre le viene bien; por ello, el control USB para computadora llega a tener un auge muy importante en el campo gamer; con esto el usuario puede jugar sus clásicos favoritos sin necesidad de aquella consola de las 80’s y 90’s. En la figura n° 1 se puede observar uno de los primeros Nintendos en el mercado, el famoso Nintendo 64.



Figura n° 1: Nintendo 64.

En el mercado existen diferentes tipos de controles que son capaces de conectarse a la computadora y con ellos jugar en la PC. Son simulaciones de control de Xbox, Play Station, Nintendo o bien un diseño diferente para darle al usuario otra experiencia de juego.

Material Utilizado.

Electrónico		
	<p>Control Super Nintendo.</p>  <p>SKU: TB0120</p>	

Diagrama de Conexión.

El control Super Nintendo posee un conector USB tipo A macho, que se conecta directamente a la computadora, internamente tiene preinstalado su controlador para que al momento de interactuar con la computadora se instale automáticamente y pueda ser utilizado sin mayor dificultad. Se conecta directamente como se muestra en la figura n° 2.



Figura n° 2: Conexión entre PC y control.

Imágenes de Funcionamiento.

Se conecta el control de super nintendo a la computadora, está instalará por primera y única vez el controlador, una vez instalado se reconocerá en dispositivos como se muestra en la figura n° 3.



Figura n° 3: Controlador instalado.

Después se dará doble click en el dispositivo “USB Gamepad”, seleccionando la pestaña hardware donde se observa que el dispositivo funciona correctamente con la compatibilidad del sistema operativo como se muestra en la figura n° 4.

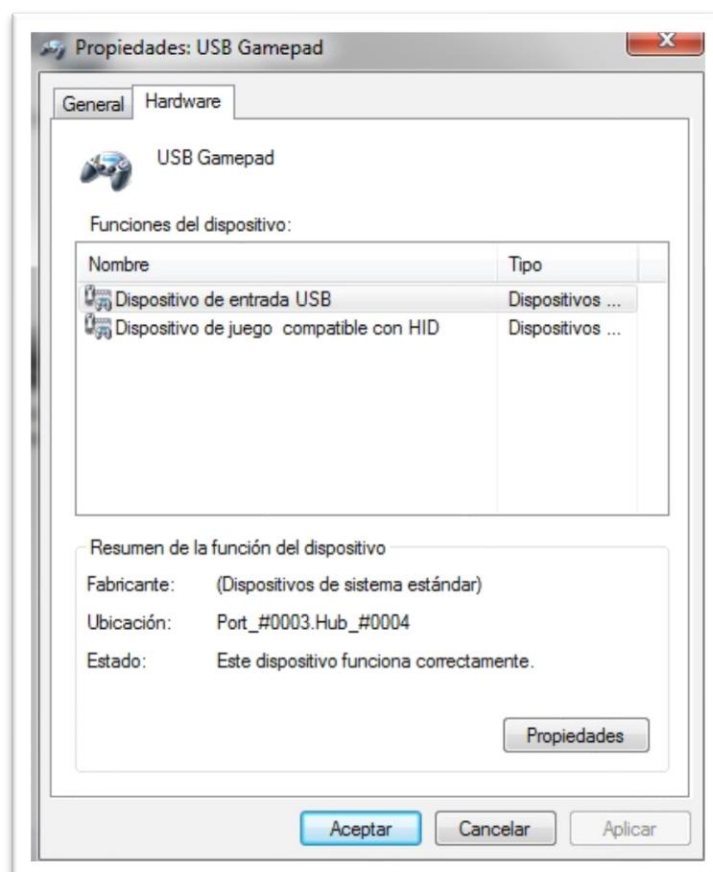


Figura n° 4: Controlador compatible con el sistema operativo.

Se descarga Project 64 que es un emulador de nintendo 64 para computadora, y se ejecuta como se muestra en la figura n° 5. Para después seleccionar el Room o juego que se desea iniciar como lo mostrado en la figura n° 6.

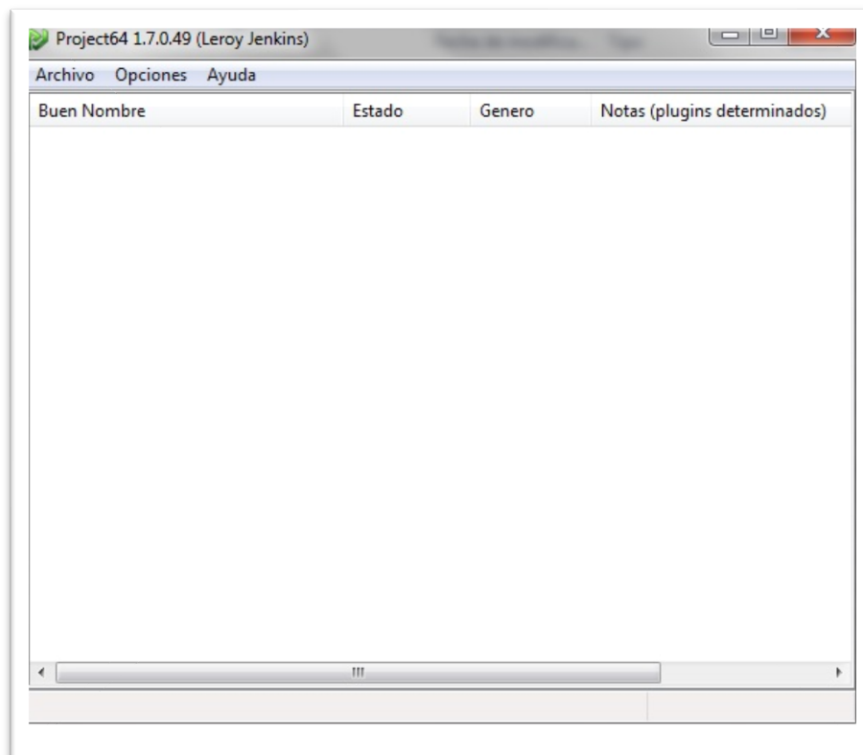


Figura nº 5: Pantalla principal del emulador.

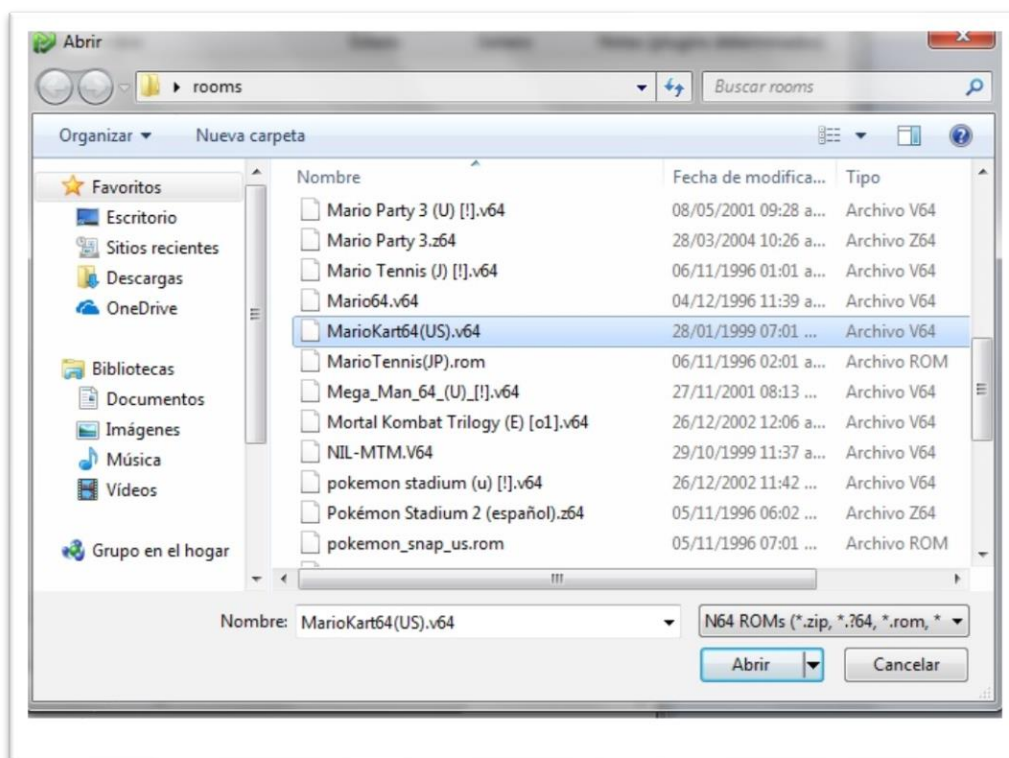


Figura nº 6: Selección del room.

En este ejemplo se selecciona Mario Kart, y una vez cargado el room como se muestra en la figura nº 7 nos dirigimos a la pestaña opciones -> Configurar Plugin del control mostrado en la figura nº 8.



Figura nº 7: Pantalla principal del emulador.



Figura nº 8: Selección del room.

Aparecerá una ventana como se muestra en la figura nº 9, y aquí es donde se configura los botones para poder utilizar el control.

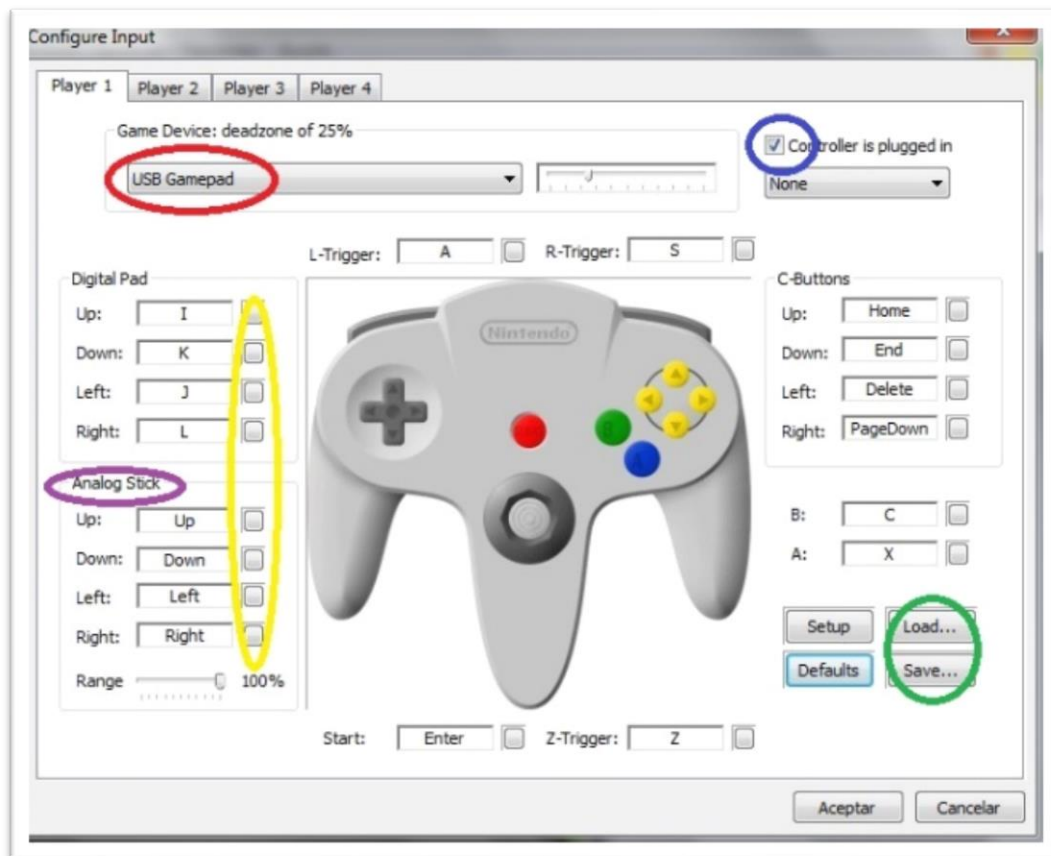


Figura nº 9: Modificaciones para la configuración.

- Seleccionar el control USB Gamepad.
- Activar el control para poder utilizarlo.
- Es importante seleccionar en esta parte el mando de movimiento.
- Presionando en cada uno de los cuadros se puede modificar la tecla de defecto pulsando el botón deseado.
- Se puede guardar la configuración y cargar si así se desea.

Nota: Cuando se configura cada uno de los botones se de click en el cuadro, se selecciona y se presiona el botón del control que se desea. Por ejemplo, la instrucción “up”, se pulsa el cuadro en la parte de Analog Stick -> Up y se presiona la flecha en dirección hacia arriba del control como se muestra en la figura nº 10.



Figura nº 10: Modificaciones para la configuración.

Una vez terminado todas las configuraciones deseadas se presiona aceptar y listo, podrá utilizar el control en el emulador.

Conclusiones.

Al término de esta pequeña práctica demostrativa de como conectar y configurar el control de Super Nintendo a la PC, se amplía el conocimiento en los videojuegos de antes y actuales, teniendo en consideración que a pesar del paso del tiempo en el mercado sigue habiendo consolas, controles o juegos clásicos que recuerden la niñez de las personas.

Además, se amplía el conocimiento y entendimiento de emuladores y configuraciones para poder utilizar mandos diferentes al teclado o mouse.

Contacto.

- <http://www.h-avr.mx/>

Video del Funcionamiento.

- <https://www.youtube.com/watch?v=rbC4xTBB0-M>

Donde Comprar:



**mercado
libre**



H-AVR
ELECTRÓNICA



H-AVR
ELECTRÓNICA