

## DOLPHIN EN WINDOWS/LINUX - CONFIGURACIÓN DE LOS CONTROLES



**Dolphin** nos permite dos tipos de ajustes:

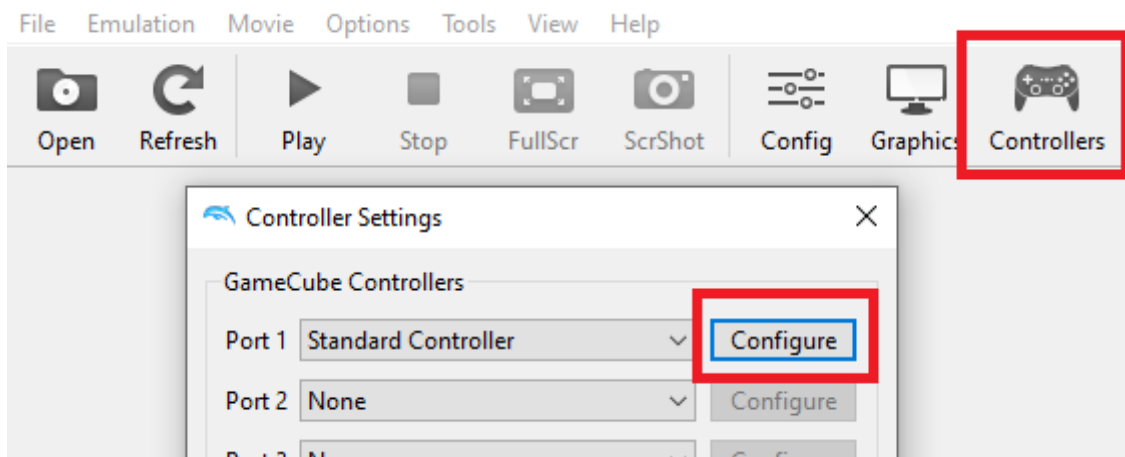
- **Globales:** son los que tendrán efecto sobre todos los juegos. Sin embargo algunos de ellos sí que pueden ser específicos de un único sistema, bien sea GameCube o Wii.
- **Individuales:** son los que afectarán únicamente a un juego en concreto, aquel sobre el que se han configurado. Son optativos y en caso de contradecir algún ajuste global tendrán preferencia.



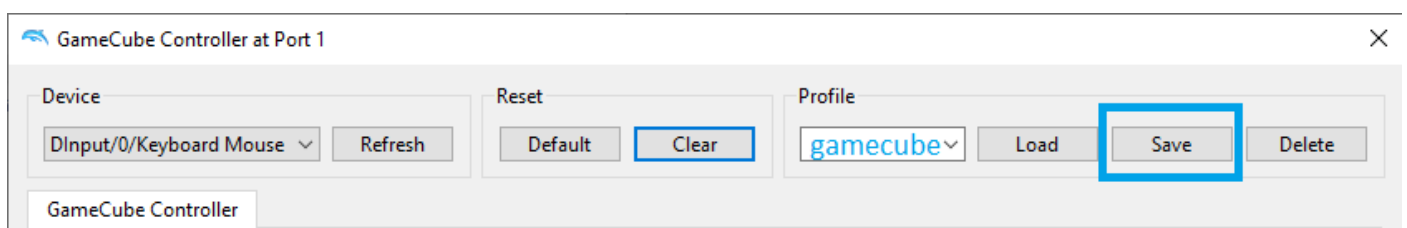
### Nintendo GameCube

En este sistema se usa un único tipo de control, por lo tanto el mapeo del mando de GameCube consistirá en la creación de un único perfil que se usará para todos los juegos de este sistema.

### Configurar los controles de GameCube







Escribiremos el nombre de nuestro perfil, en este caso le llamaremos “*gamecube*” y pulsaremos en guardar.



El aspecto del mando de GameCube es el siguiente:




Usaremos como referencia la siguiente tabla donde se muestra las correspondencias entre el control original y el nuestro.

| Controles<br>GAMECUBE | Correspondencia<br>con nuestro control  |
|-----------------------|---|
| A                     |  (abajo)     |
| B                     |  (izquierda) |
| X                     |  (derecha)   |
| Y                     |  (arriba)    |
| Z                     | R1  |
| START                 | START   |
| D-PAD                 | D-PAD   |
| CONTROL (L) STICK     | STICK IZQUIERDO   |
| C-STICK               | STICK DERECHO   |
| L y L-Analog          | L2 (gatillo)  |
| R y R-Analog          | R2 (gatillo)  |

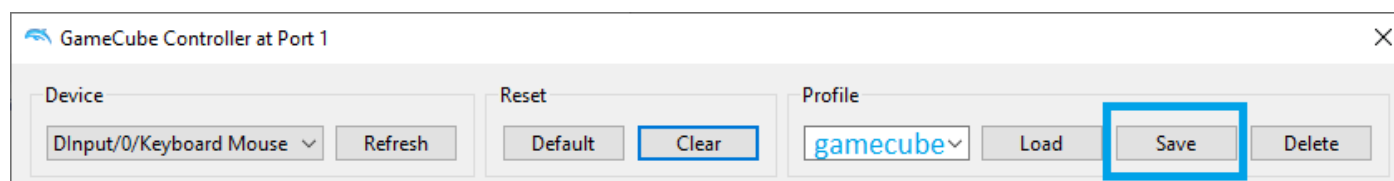
**⚠ IMPORTANTE ⚠** Insistir en que tras realizar el mapeo, **L y L Analog** deben quedar asociados al **gatillo izquierdo** mientras que **R y R Analog** lo harán al **gatillo derecho**. Los juegos que tengan distintos comportamientos según la presión ejercida funcionarán correctamente realizando esta reasignación.

Las reasignaciones de la tabla anterior se realizarán sobre la ventana que tenemos abierta y que se muestra a continuación.



The screenshot shows the 'GameCube Controller' configuration window. It is divided into several sections: 'Buttons' (A, B, X, Y, Z, START), 'D-Pad' (Up, Down, Left, Right), 'Control Stick' (Up, Down, Left, Right, Modifier, Dead Zone, Virtual Notches), 'C Stick' (Up, Down, Left, Right, Modifier, Dead Zone, Virtual Notches), 'Triggers' (L, R, L-Analog, R-Analog, Dead Zone, Threshold), 'Rumble' (Motor), and 'Options' (Always Connected). Each section contains input fields for mapping controller actions to PC keyboard/mouse actions. The 'Control Stick' and 'C Stick' sections also include a 'Calibrate' button. The 'Triggers' section has a table for mapping L and R triggers to L and R buttons. The 'Rumble' section has a 'Motor' input field. The 'Options' section has an 'Always Connected' checkbox. A 'Close' button is located at the bottom right.

Por último guardaremos los cambios realizados en el perfil creado presionando nuevamente en guardar.



The screenshot shows the 'GameCube Controller at Port 1' window. It has a 'Device' dropdown menu set to 'DInput/0/Keyboard Mouse' with a 'Refresh' button. There is a 'Reset' section with 'Default' and 'Clear' buttons. The 'Profile' section has a dropdown menu set to 'gamecube', with 'Load', 'Save', and 'Delete' buttons. The 'Save' button is highlighted with a blue rectangle.



## Nintendo Wii

Dependiendo del juego se admitirá al menos una de estas 3 maneras de controlarlo:

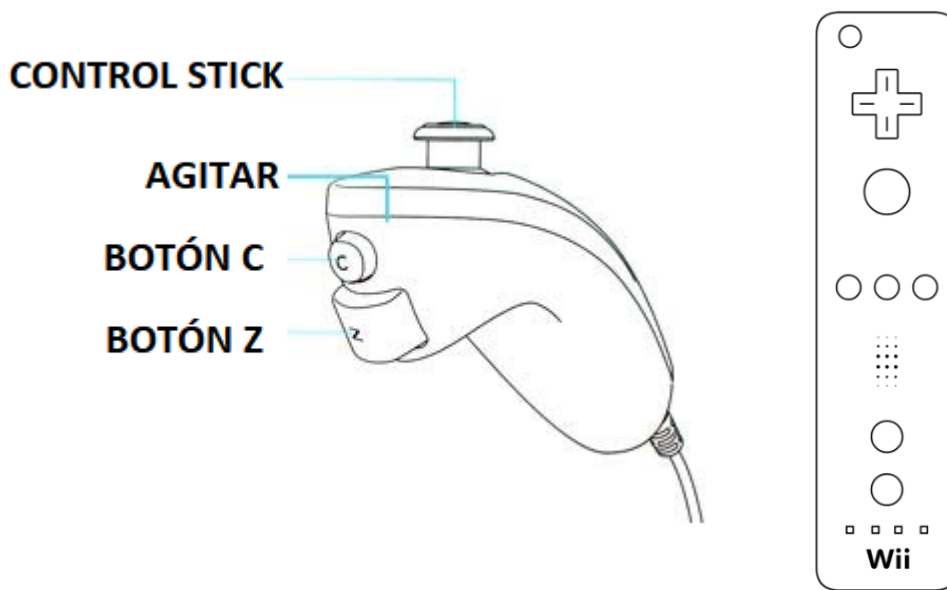
- **Wiimote** (en posición vertical u horizontal).



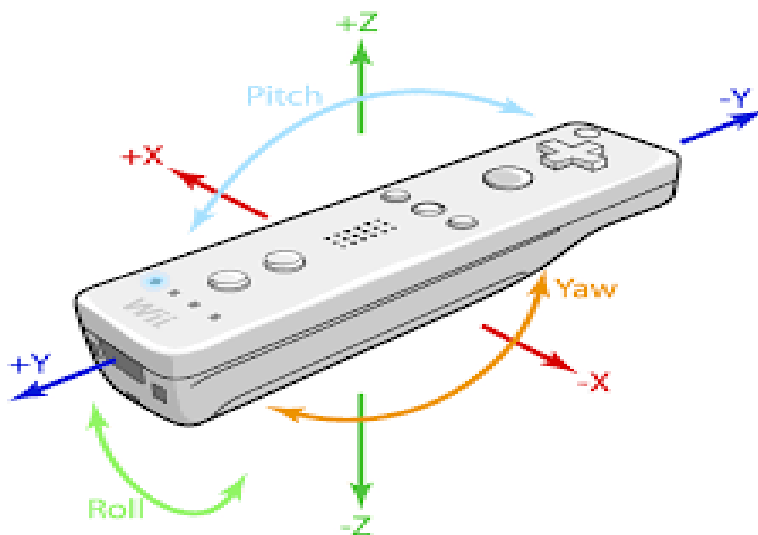
- **Wiimote + Classic Controller** (el Wiimote solo se encarga de enlazar inalámbricamente el Classic Controller a la Wii)



- **Wiimote + nunchuk** (en esta combinación el wiimote si que interviene como un control real)



### Entendiendo las funciones especiales (SHAKE, TILT, SWING, POINT)



Wii es un sistema peculiar ya que el tipo de mando utilizado cuenta con una serie de funciones especiales que son necesarias en muchos de los juegos de su catálogo y estas funciones son propias de sus controles wiimote y nunchuk

A continuación se explican estas funciones:

- **SHAKE:** es la acción de **sacudir** el wiimote.

Habitualmente asignaremos SHAKE en sus 3 coordenadas (X, Y, Z) a un único botón excepto que se diese el caso de que realizasen funciones distintas.

Un ejemplo de juego con dicha función es el Donkey Kong Country Returns donde al inicio tendremos que sacudir nuestro mando para romper y salir de la casa.

- **TILT:** es la acción de **inclin**ar el wiimote.

Esta acción puede producirse en las cuatro direcciones “forward, backward, left, right (↑ , ↓ , ← , →)” y dependiendo del juego puede ser necesario unas u otras.

Un ejemplo de juego con dicha función es el New Super Mario Bros donde usaremos este movimiento en las plataformas móviles mediante el tilt a la izquierda y a la derecha.

- **SWING:** es el movimiento de **oscilación** del wiimote alejándolo de su posición neutral.

Esta función puede realizarse en 6 direcciones: adelante, atrás, izquierda, derecha, arriba y abajo, lo que se corresponde con “forward, backward, left, right, up, down”, el juego puede requerir el uso de varios de estos movimientos y dependerá de nosotros determinar que asignación nos resulta más cómoda.

Un ejemplo de juego con dicha función es el MadWorld donde lo usamos para ejecutar movimientos finales o lanzar ganchos tanto horizontales como verticales.

- **POINT:** hace referencia al movimiento de la mira/puntero.

Para simular hacia dónde apunta el wiimote en la pantalla lo más habitual es asignar esta función a uno de los dos sticks usando las cuatro direcciones del que escojamos.

Un ejemplo de juego con dicha función es el Super Mario Galaxy donde movemos el puntero por la pantalla para recoger las estrellas.

Más adelante veremos como configurar las funciones especiales que acabamos de explicar.

### **Creación de perfiles para Wii**

Como explicábamos al principio existen 3 posibles controles:

- **Wiimote**
- **Wiimote + Classic Controller**
- **Wiimote + nunchuk**

Para los juegos que usan **Wiimote** o **Wiimote + Classic Controller** explicaremos como crear un único perfil para cada uno de ellos.

Para los que usan obligatoriamente **Wiimote + nunchuk** no podemos establecer un perfil único que nos garantice una buena jugabilidad en todos ellos, no obstante si explicaremos como podemos realizar la configuración. Esto es motivado a que estos juegos usan distintas funciones, distintas combinaciones y la frecuencia con las que son usadas a lo largo del juego varía, es por ello necesario analizar individualmente.

A continuación se muestran algunos juegos probados indicando el perfil utilizado y las funciones especiales que requieren:

| JUEGO                                    | PERFIL  | FUNCIONES ESPECIALES |
|--|---------|----------------------|
| Adventure Island - The Beginning         | WIIMOTE | -                    |
| Castlevania: The Adventure ReBirth       | WIIMOTE | -                    |
| Contra ReBirth                           | WIIMOTE | -                    |
| Donkey Kong Country Returns              | WIIMOTE | SHAKE                |
| Gradius Rebirth                          | WIIMOTE | -                    |
| Kirby's Adventure                        | WIIMOTE | -                    |
| Kirby's Epic Yarn                        | WIIMOTE | -                    |
| Mario Party 9                            | WIIMOTE | POINT                |
| New Super Mario Bros.                    | WIIMOTE | TILT                 |
| Punch-Out!!                              | WIIMOTE | -                    |
| Sonic the Hedgehog 4 - Episode I         | WIIMOTE | -                    |
| Super Paper Mario                        | WIIMOTE | -                    |
| Wario Land: Shake It!                    | WIIMOTE | SHAKE, TILT          |
| 007 Golden Eye                           | CLASSIC | -                    |
| A Boy and His Blob                       | CLASSIC | -                    |
| Castlevania Judgement                    | CLASSIC | -                    |
| Dragon Ball: Revenge of King Piccolo     | CLASSIC | -                    |
| Fire Emblem - Radiant Dawn               | CLASSIC | -                    |
| Mario Kart                               | CLASSIC | -                    |
| Monster Hunter Tri                       | CLASSIC | -                    |
| Muramasa: The Demon Blade                | CLASSIC | -                    |
| No More Heroes 2 - Desperate Struggle    | CLASSIC | -                    |
| Rayman Origins                           | CLASSIC | -                    |
| Sengoku Basara - Samurai Heroes          | CLASSIC | -                    |
| Sin and Punishment 2                     | CLASSIC | -                    |
| Sonic & Sega All-Stars Racing            | CLASSIC | -                    |
| Sonic Colours                            | CLASSIC | -                    |
| Super Smash Bros Brawl                   | CLASSIC | -                    |
| Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars | CLASSIC | -                    |
| The Last Story                           | CLASSIC | -                    |
| Xenoblade Chronicles                     | CLASSIC | -                    |



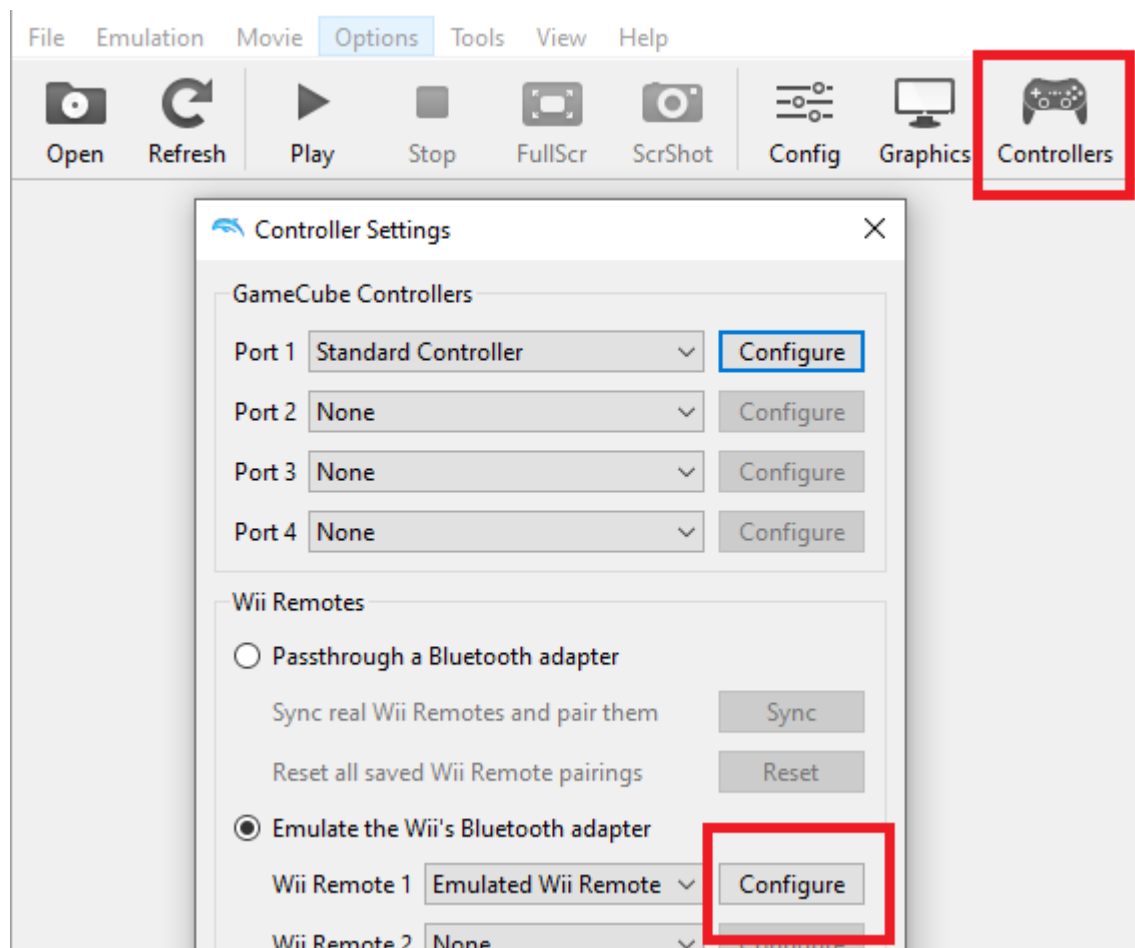
Los juegos de la siguiente tabla requieren del uso de **Wiimote + nunchuk** y se necesita crear un perfil individual para cada uno de ellos por los motivos mencionados más arriba.

Sin embargo, puede darse la circunstancia de que el perfil creado para algún juego que necesite **Wiimote + nunchuk** pueda ser reutilizado por otro.

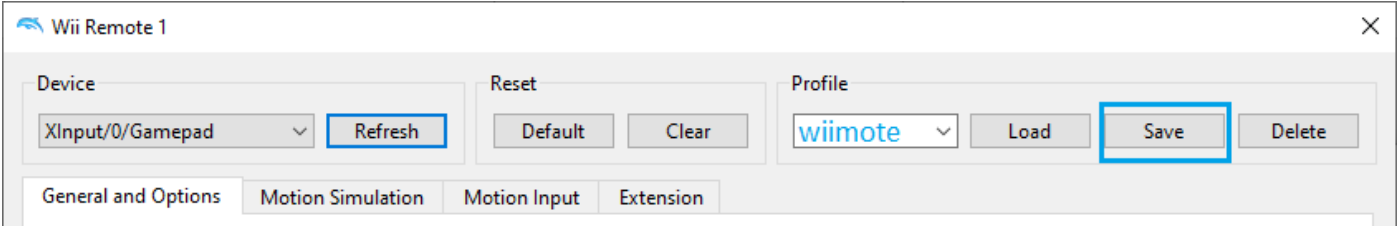
| JUEGO                           | PERFIL  | FUNCIONES ESPECIALES |
|---------------------------------|---------|----------------------|
| Batman - The Brave and the Bold | NUNCHUK | SHAKE, IR, SWING     |
| MadWorld                        | NUNCHUK | SWING                |
| Mario Sports Remix              | NUNCHUK | SHAKE                |
| Resident Evil 4 Wii Edition     | NUNCHUK | SHAKE, IR            |
| Super Mario Galaxy              | NUNCHUK | SHAKE, POINT, TILT   |
| Super Mario Galaxy 2            | NUNCHUK | SHAKE, POINT, TILT   |



## Creación del perfil para Wiimote



En la nueva ventana que aparecerá crearemos un nuevo perfil asignándole un nombre (en nuestro caso será “wiimote”) y pulsaremos en guardar.

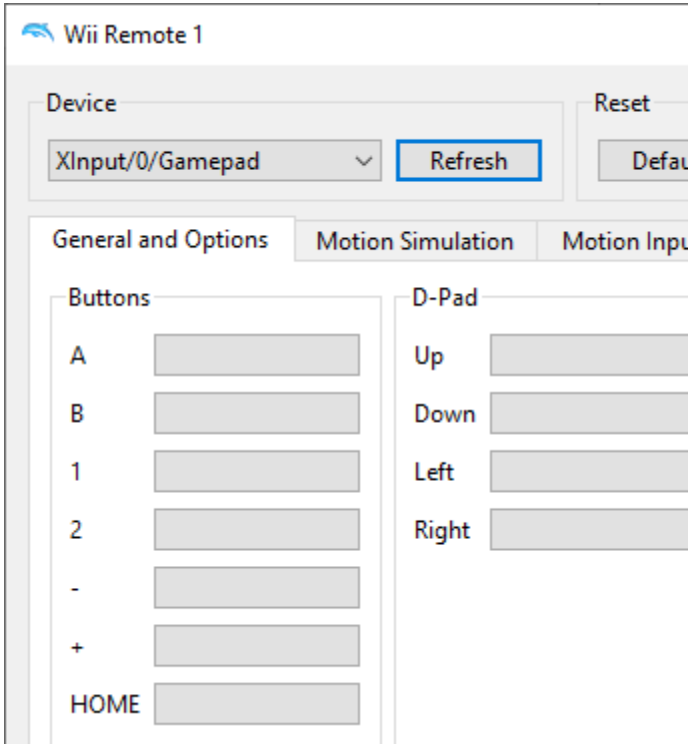


En la imagen anterior se pueden ver 4 pestañas de configuración solo usaremos [General and Options](#) y [Motion Simulation](#)

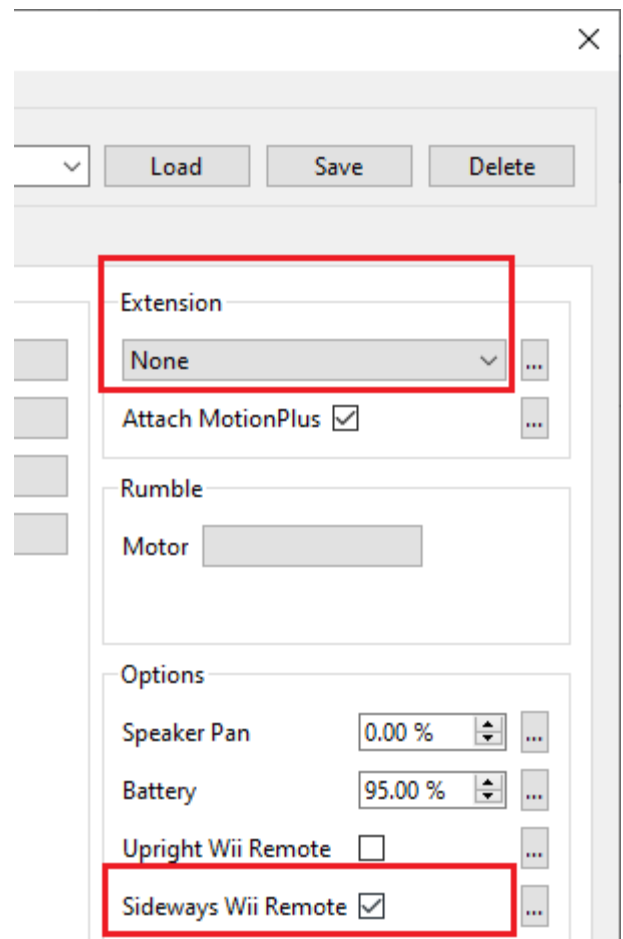
- [General and Options](#)

Empezaremos mapeando los botones y el d-pad usando la tabla de la izquierda.

| Wiimote   | Correspondencia con nuestro control   |
|---|---|
| A   |  (derecha)   |
| B   |  (arriba)    |
| 1   |  (izquierda) |
| 2   |  (abajo)     |
| -   | SELECT  |
| +   | START   |
| HOME  | R3  |
|  |              |



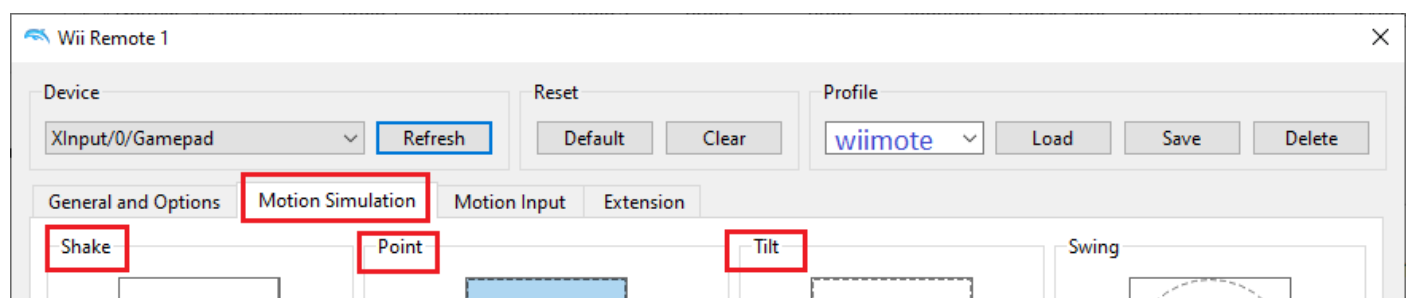
Para la configuración del wiimote como único dispositivo de entrada asignaremos a **Extension** el valor “None”



Activaremos **Sideways Wii Remote**, de este modo el wiimote se comportará como si estuviera en horizontal.

- [Motion Simulation](#)

En este apartado definiremos la función **shake** en los ejes **X,Y,Z**, la función **point** y la de **tilt**.




Usaremos la siguiente tabla como referencia

| Wiimote                       | Correspondencia con nuestro control               |
|-------------------------------|---|
| SHAKE (X,Y,Z)                 | R1  |
| POINT (Up, Down, Left, Right) | Stick derecho                                     |
| POINT, Recenter               | R3  |
| TILT A LA IZQUIERDA           | L2 (gatillo)   Stick izquierdo hacia la izquierda |
| TILT A LA DERECHA             | R2 (gatillo)   Stick izquierdo hacia la derecha   |
| TILT HACIA ADELANTE           | Stick izquierdo, arriba                           |
| TILT HACIA DETRAS             | Stick izquierdo, abajo                            |

Asignaremos R1 para el Shake en X, Y y Z

Shake



X

Y

Z

Dead Zone

0.00 %

...

Intensity

10.00 cm

...

Frequency

6.00 Hz

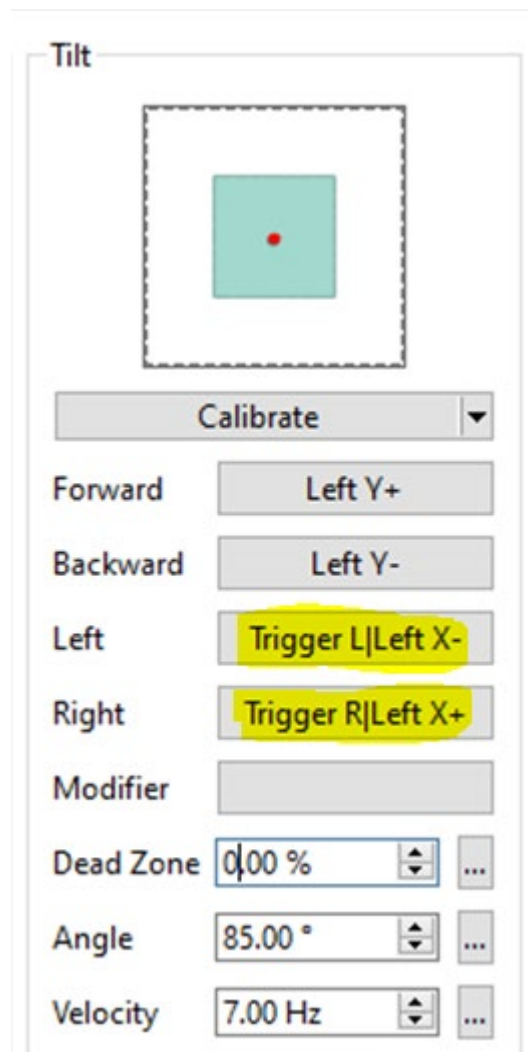
...

Mapearemos la función **tilt forward** y **backward** en las direcciones **arriba** y **abajo** del **stick izquierdo** respectivamente.

Para **tilt left y right** realizaremos una doble reasignación para cada uno.

Para reasignar **Tilt Left** pulsamos con el ratón sobre la casilla de mapeo, mantenemos pulsado **L2** (gatillo) y sin soltarlo moveremos el **stick izquierdo** hacia la **izquierda**, debe aparecer como en la imagen.

Para reasignar **Tilt Right** pulsamos con el ratón sobre la casilla de mapeo, mantenemos pulsado **R2** (gatillo) y sin soltarlo moveremos el **stick izquierdo** hacia la **derecha**, debe aparecer como en la imagen.



⚠ Si mediante el método anterior no conseguimos realizar la doble reasignación deberemos hacerlo mediante el menú **Configure Input** pulsando con el botón derecho del ratón encima del control que queremos mapear

⚠ El **tilt** afecta indirectamente a la función **point** (cursor en pantalla), de modo que si nos encontramos con algún comportamiento no deseado tanto para **tilt** como para **point** durante la partida podemos probar a modificar el **Dead Zone**, un valor inicial con el que recomendamos probar en caso de problemas es el **10%**

Ahora reasignaremos la función **Point**

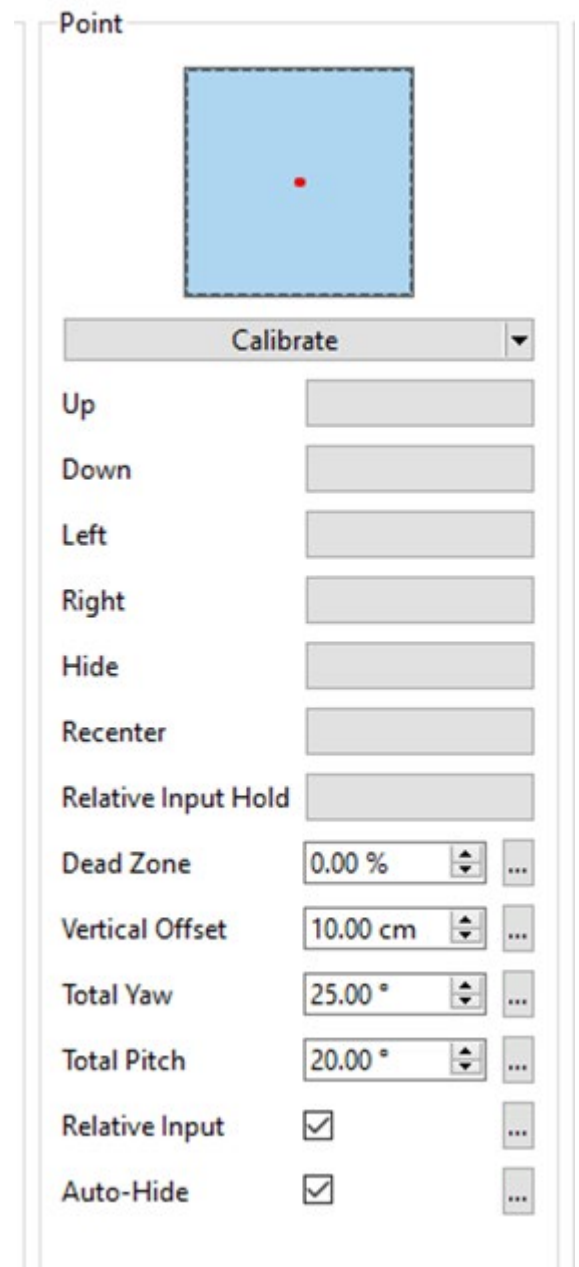
Acorde con la tabla del comienzo reasignaremos cada dirección de **Point** con las distintas direcciones del **stick derecho**.

Asignaremos la **R3** (la pulsación del stick derecho) a la función **Recenter**

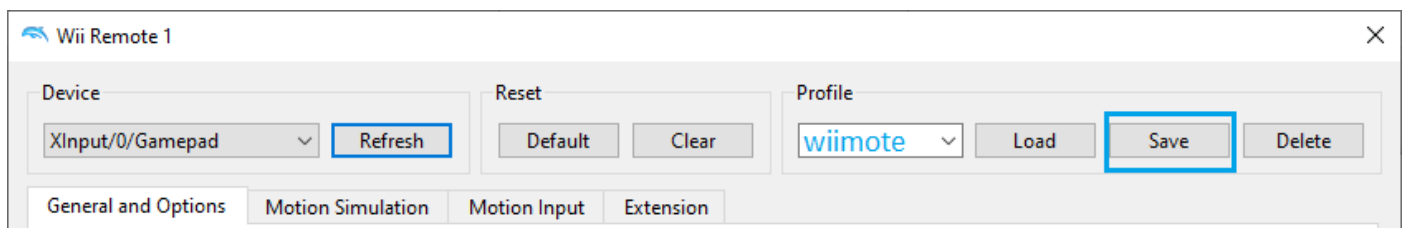
⚠ Activamos la casilla **Relative Input**

⚠ Activamos la casilla **Auto-Hide**

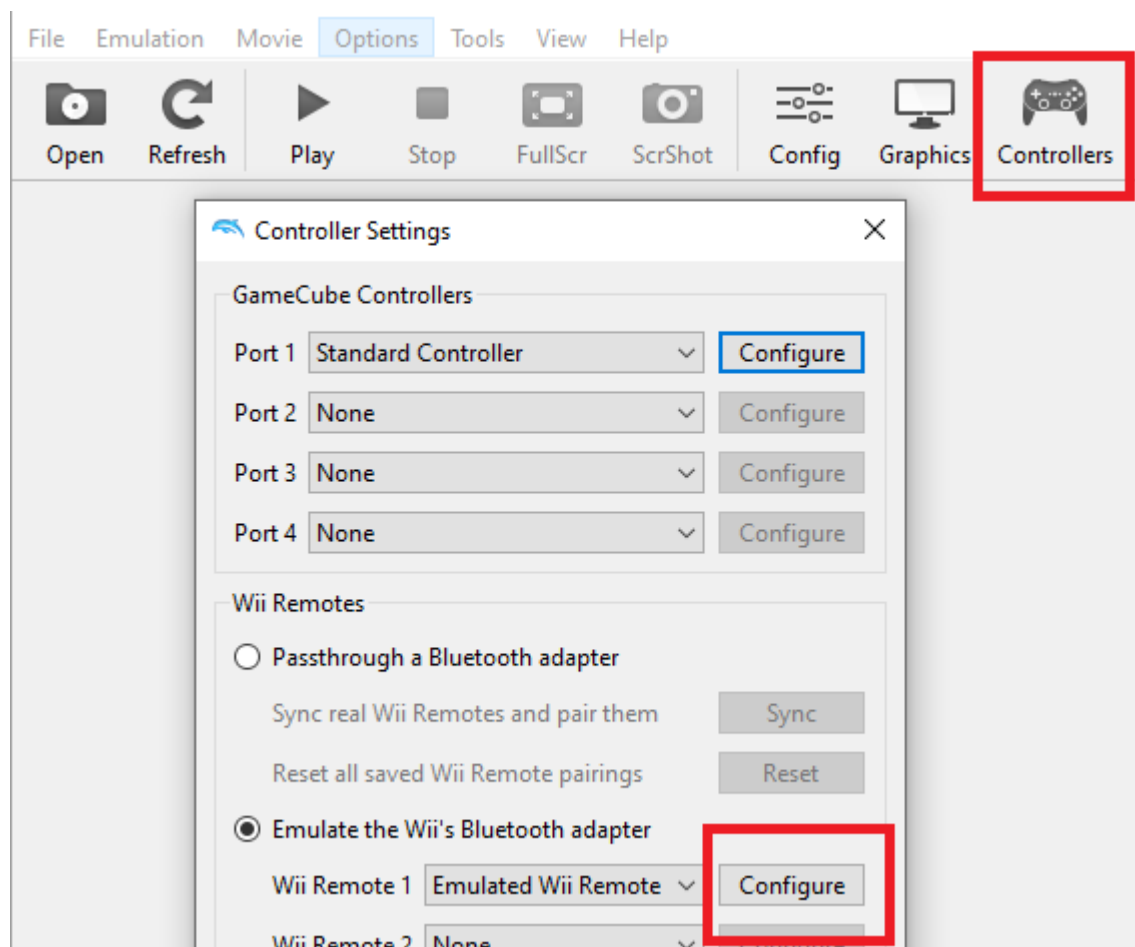
⚠ Es conveniente aumentar el valor de **Dead Zone** para evitar el desplazamiento del cursor teniendo el stick neutral, empezaremos con un **10%** y en caso de ser necesario seguiremos aumentando



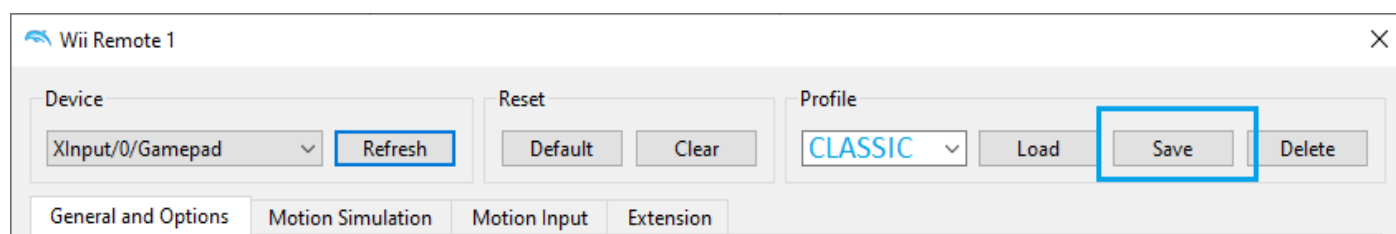
Al finalizar de mapear los controles requeridos pulsaremos **Save** nuevamente



## Creación del perfil para Wiimote + Mando clásico

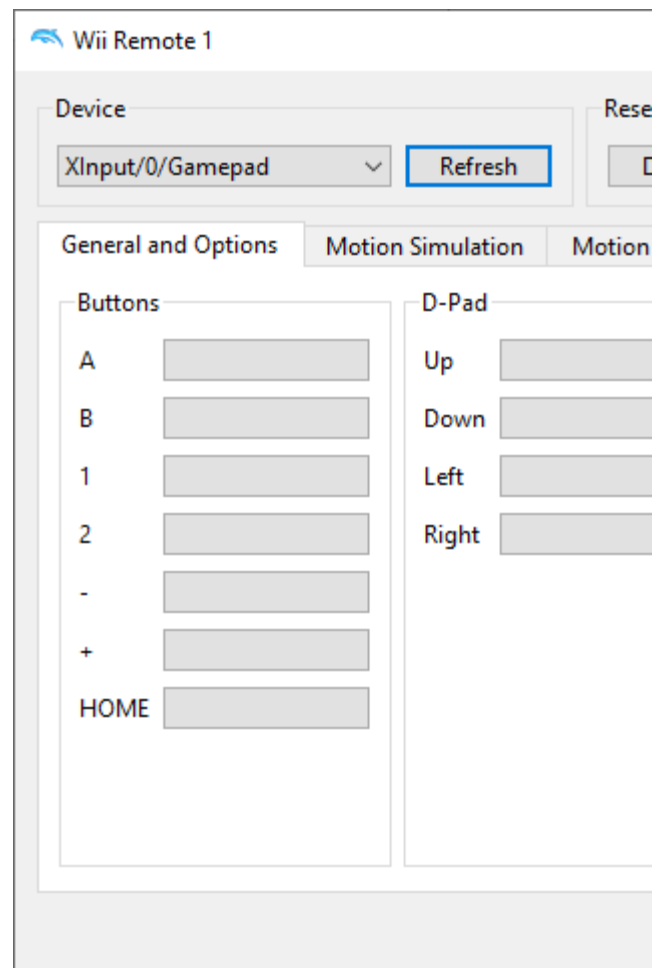


En la nueva ventana que aparecerá crearemos un nuevo perfil asignándole un nombre (en nuestro caso será “classic”) y pulsaremos en guardar.

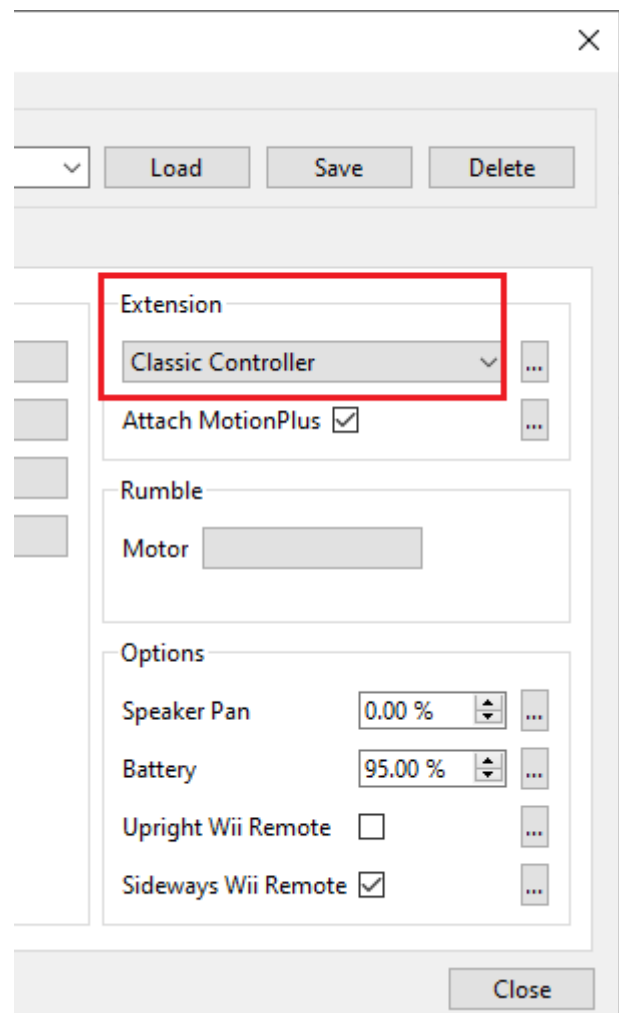


En esta ocasión como el Wiimote no enviará inputs no necesitamos reasignar sus controles, solo mapearemos lo referente a la extensión Classic Controller, esto lo veremos en el siguiente apartado

Tal y como se ve en la imagen la reasignación del Wiimote quedará sin definir.

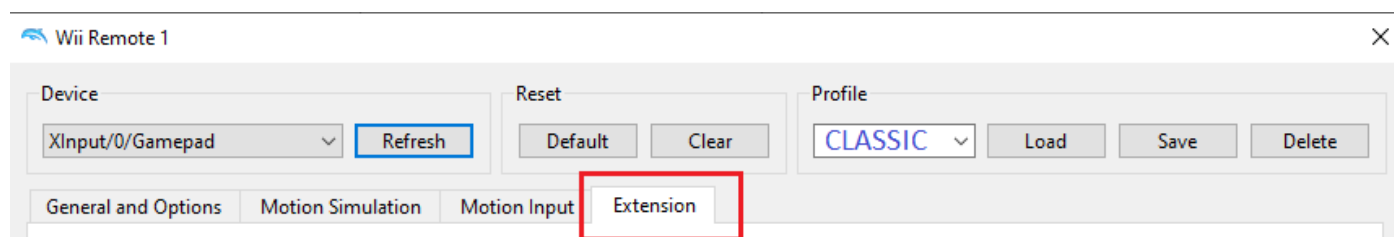





Para la configuración del wiimote como único dispositivo de entrada asignaremos a **Extension** el valor “**Classic Controller**”







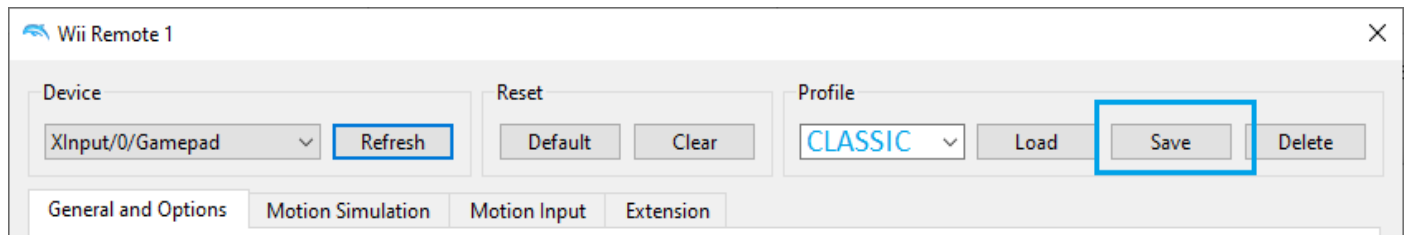
En la misma ventana de configuración a través de la pestaña **Extension** reasignaremos los controles de acuerdo a nuestra tabla.



| Wii Mando Clásico   | Correspondencia con nuestro control  |
|---|--|
| <b>B</b>  |  <b>(abajo)</b>     |
| <b>Y</b>  |  <b>(izquierda)</b> |
| <b>A</b>  |  <b>(derecha)</b>   |
| <b>X</b>  |  <b>(arriba)</b>   |
| <b>START</b>  | <b>START</b>   |
| <b>SELECT</b>   | <b>SELECT</b>  |
| <b>STICK IZQUIERDO</b>  | <b>STICK IZQUIERDO</b>   |
| <b>STICK DERECHO</b>  | <b>STICK DERECHO</b>   |
|  |                   |
| <b>L</b>  | <b>L1</b>  |
| <b>R</b>  | <b>R1</b>  |
| <b>ZL</b>   | <b>L2 (gatillo)</b>  |
| <b>ZR</b>   | <b>R2 (gatillo)</b>  |

 Es posible definir tanto para el stick izquierdo como derecho un rango desde la posición neutral del stick sobre la cuál su movimiento no tendrá efecto, a esto se le llama **Dead Zone**, se especificará mediante porcentaje y aconsejamos empezar probando con un valor del **10%** 

Al finalizar la reasignación pulsaremos en guardar.



## Creación del perfil para Wiimote + Nunchuk

El mapeo de los juegos que utilizan **Wiimote + Nunchuk** son los más complicados de realizar porque todos los botones y funciones especiales del wiimote y nunchuk no pueden ser trasladadas a un control estandar debido a la falta de botones. Es por eso que debemos conocer bien que funciones necesitamos y de cuales podemos prescindir para definir así las reasignaciones de una manera que nos resulten cómodas para jugar.

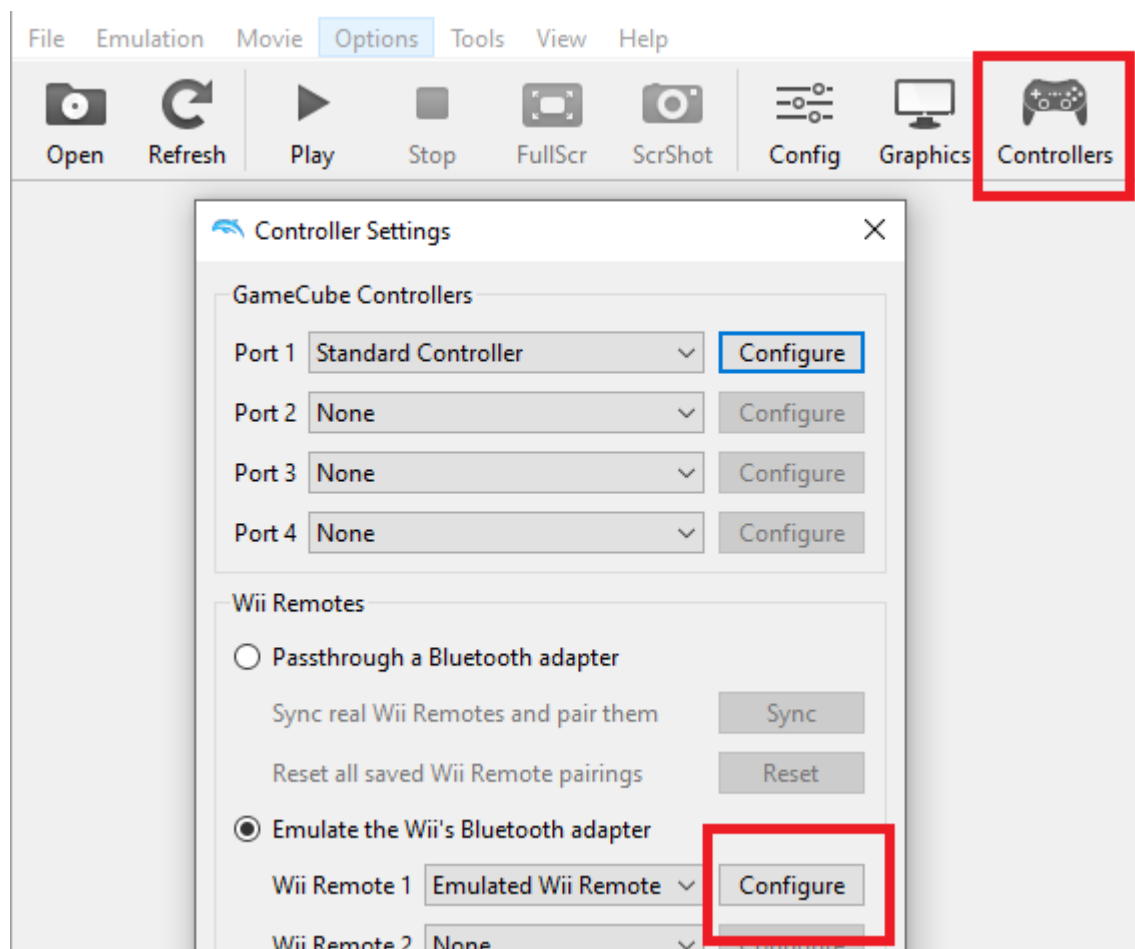
El primer paso es informarnos de los distintos controles que necesita el juego que vamos a configurar, esto lo podemos hacer recurriendo a webs como por ejemplo:

- [Strategywiki](#)
- [Guías nintendo](#)
- [Wikipedia](#)
- [Wiki de Dolphin oficial](#)
- O bien hacer uso de **Google** con alguna de estas búsquedas:

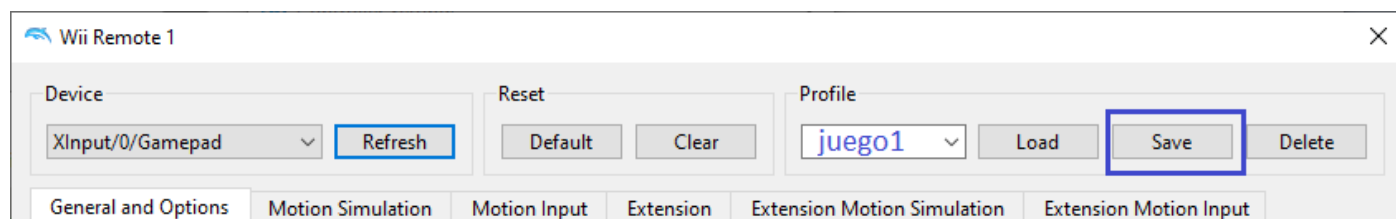
*Wii <nombre del juego> controls*

*Dolphin <nombre del juego> recommended mapping*

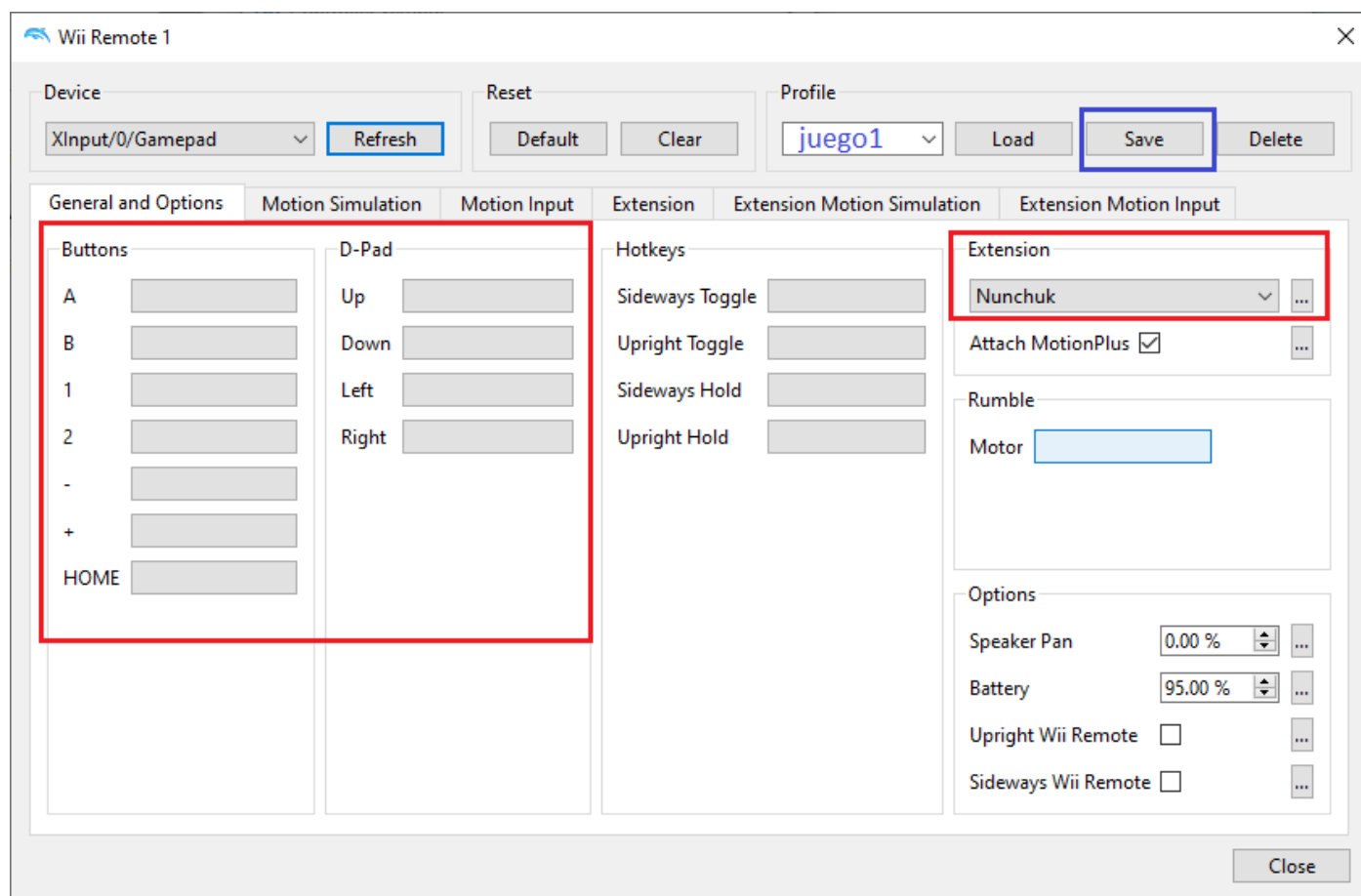
Una vez tenemos el apartado anterior claro y hemos planificado una reasignación para el juego procedemos con la configuración.



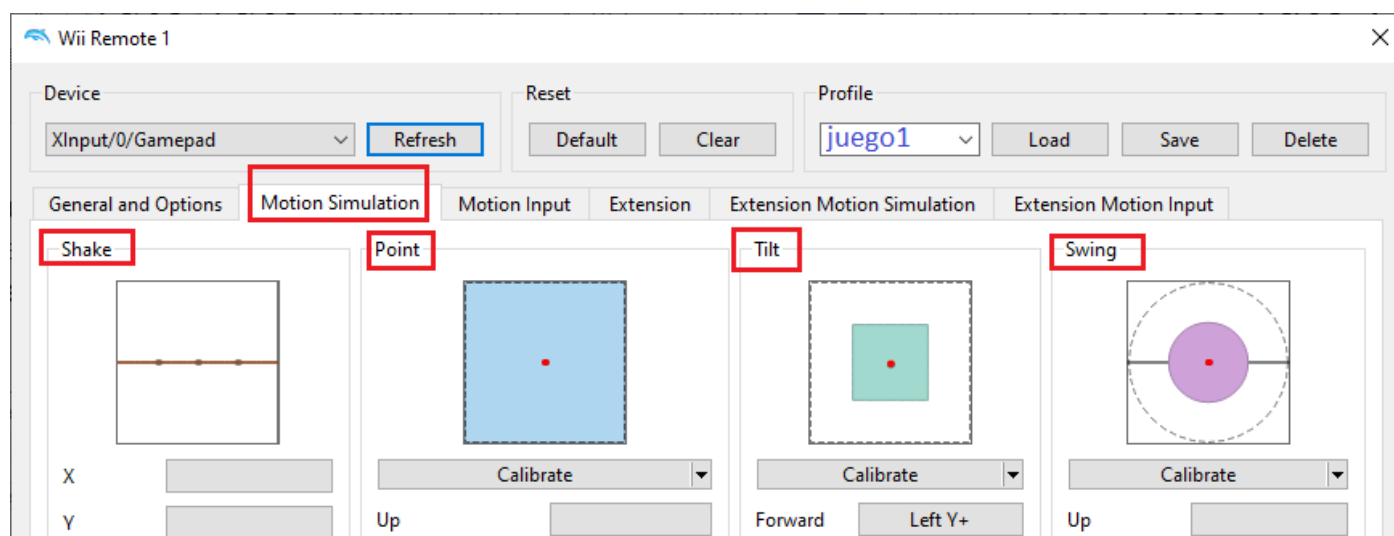
En la nueva ventana que aparecerá crearemos un nuevo perfil asignándole un nombre descriptivo, en nuestro ejemplo le llamaremos **juego1** y pulsaremos en el botón guardar.



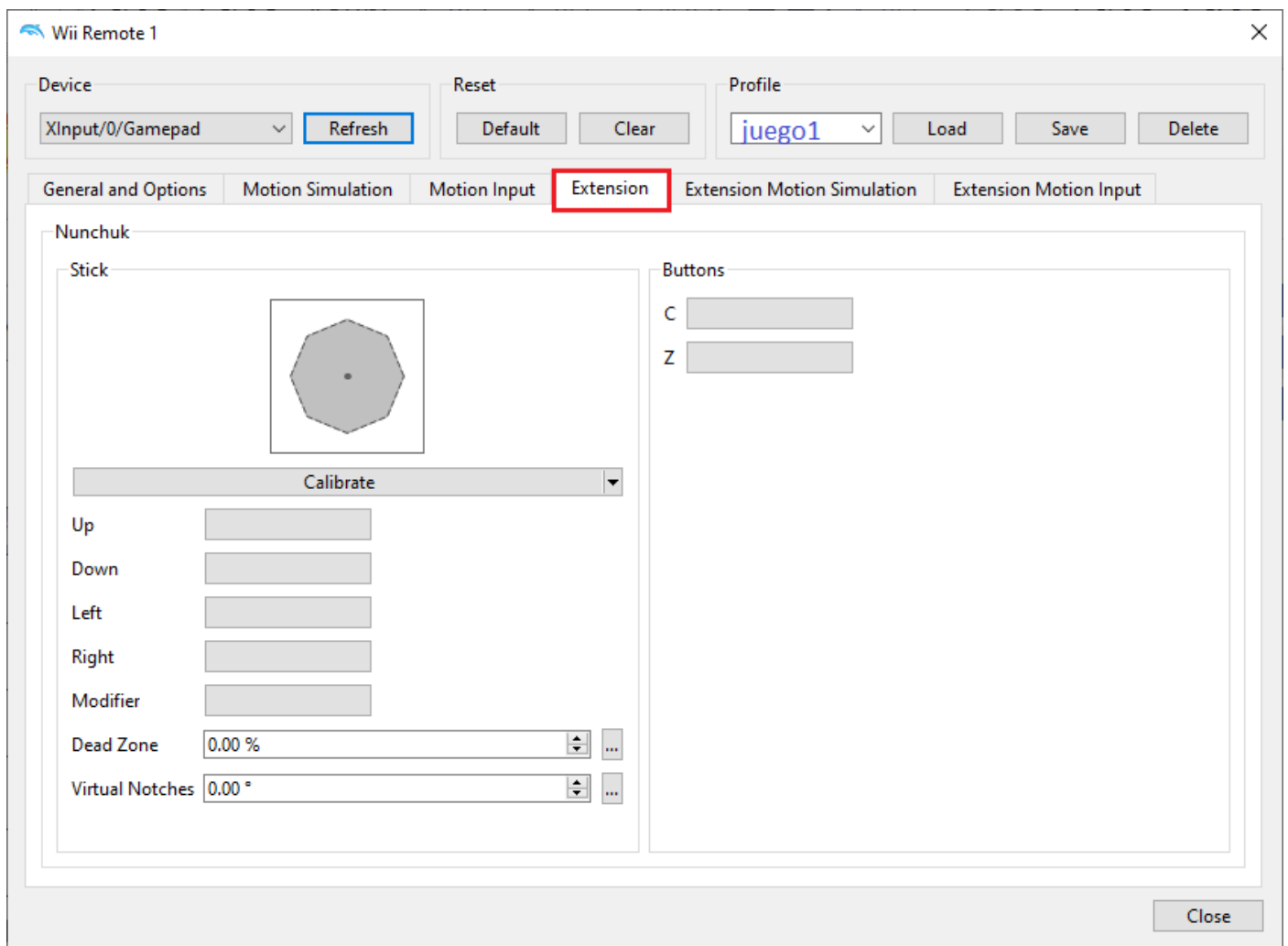
En la siguiente imagen hemos señalado a la izquierda mediante un recuadro dónde realizaremos la reasignación que consideremos más apropiada para el **Wiimote**. A la derecha escogeremos como **Extension** el periférico **Nunchuk**



En la pestaña **Motion Simulation** configuraremos según nos convenga las funciones especiales que usaremos para el **Wiimote**

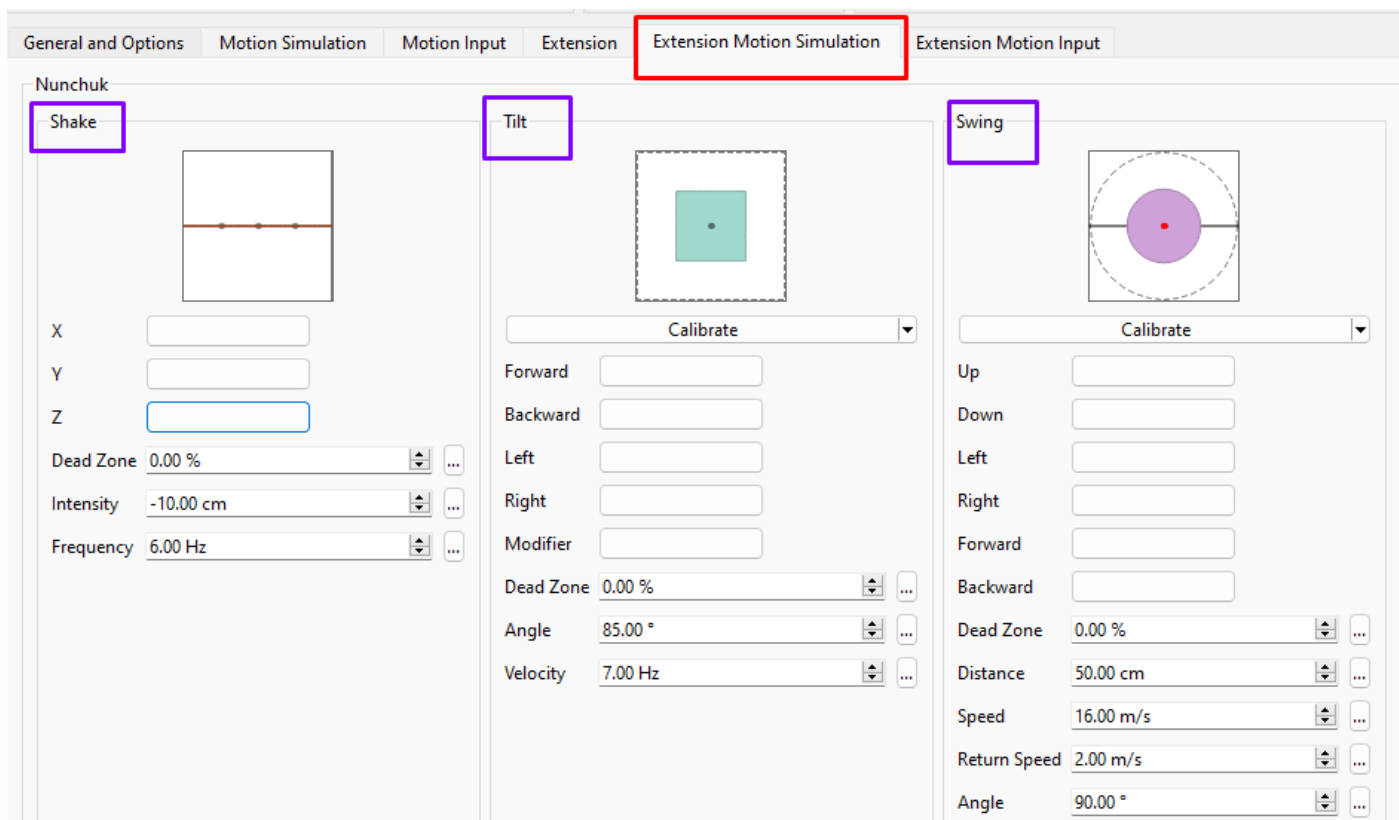


Será en la pestaña **Extension** donde realizaremos las reasignaciones correspondientes al **Nunchuk**.



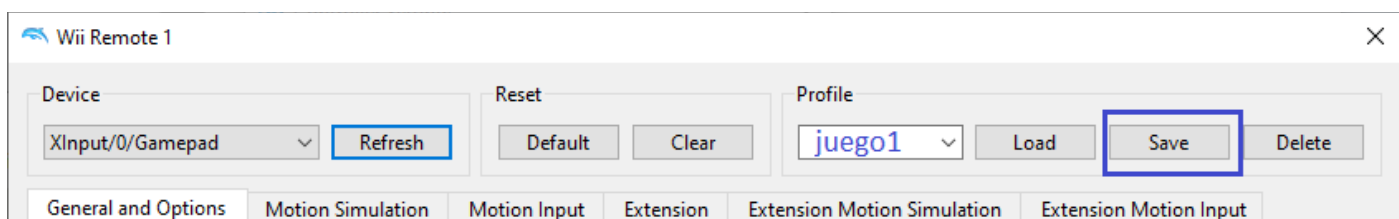
⚠ Nuevamente se nos presenta el **Dead Zone**, donde podremos definir un rango desde la posición neutral del stick sobre la cuál su movimiento no tendrá efecto, aconsejamos empezar probando con un valor del **10%** ⚠

Debemos recordar que el Nunchuk también dispone de las funciones especiales como **shake**, **tilt** y **swing** por lo que en ciertos juegos tendremos también que tenerlos en cuenta a la hora de configurarlos.








⚠ Estas funciones permiten también definir un rango sobre el cuál la pulsación no tiene efecto mediante el parámetro **Dead Zone** ⚠

Una vez finalizada la configuración pulsamos nuevamente en save para guardar nuestro nuevo perfil.








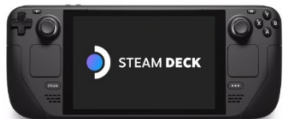
## Ejemplos de configuración para determinados juegos mediante el uso de wiimote + nunchuk

Posible [configuración](#) para el juego MadWorld

| Wiimote   | Nuestro control  | nunchuk      | Nuestro control  |
|---|--|--------------|--|
| <b>A</b>  | <b>R1</b>  | <b>C</b>     |  <b>(derecha)</b> |
| <b>B</b>  | <b>L1</b>  | <b>Z</b>     |  <b>(abajo)</b>   |
|  |                     | <b>STICK</b> | <b>STICK IZQUIERDO</b>   |
| <b>-</b>  | <b>SELECT</b>  | <b>SHAKE</b> | <b>L2</b>  |
| <b>+</b>  | <b>START</b>   |              |  |
| <b>SWING<br/>(HORIZONTAL)</b>   | <b>STICK DERECHO (← , →)</b>   |              |  |
| <b>SWING<br/>(VERTICAL)</b>   | <b>STICK DERECHO (↑ , ↓)</b>   |              |  |
| <b>SHAKE (X, Y, Z)</b>  |  <b>(izquierda)</b> |              |  |

Posible [configuración](#) para Super Mario Galaxy y Super Mario Galaxy 2

| Wiimote   | Nuestro control   | nunchuk      | Nuestro control        |
|---|---|--------------|------------------------|
| <b>A</b>  |  <b>(abajo)   R1</b>   | <b>C</b>     | <b>L3</b>              |
| <b>B</b>  |  <b>(derecha)   R1</b> | <b>Z</b>     | <b>R2 (gatillo)</b>    |
| <b>+</b>  | <b>START</b>  | <b>STICK</b> | <b>STICK IZQUIERDO</b> |
|  |                        |              |                        |
| <b>POINT</b>  | <b>STICK DERECHO</b>  |              |                        |
| <b>POINT, Recenter</b>  | <b>R3</b>   |              |                        |
| <b>SHAKE (X, Y, Z)</b>  |  <b>(izquierdo)</b>    |              |                        |
| <b>TILT (← , →, ↑ , ↓ )</b>   | <b>L2 (gatillo)   Stick izquierdo</b>   |              |                        |



⚠ En la **Steam Deck**, al disponer de **trackpad** podremos usar éste como alternativa para la asignación de funciones especiales, siendo una posible opción asignar la función especial **Point** al trackpad derecho y **Tilt** al stick derecho o viceversa.

⚠ **Aclaración:** todo esto son propuestas de configuración dónde lo que se ha buscado es que las funciones especiales de cada juego se reasignen de la manera más cómoda posible.

### Carga automática del perfil según juego

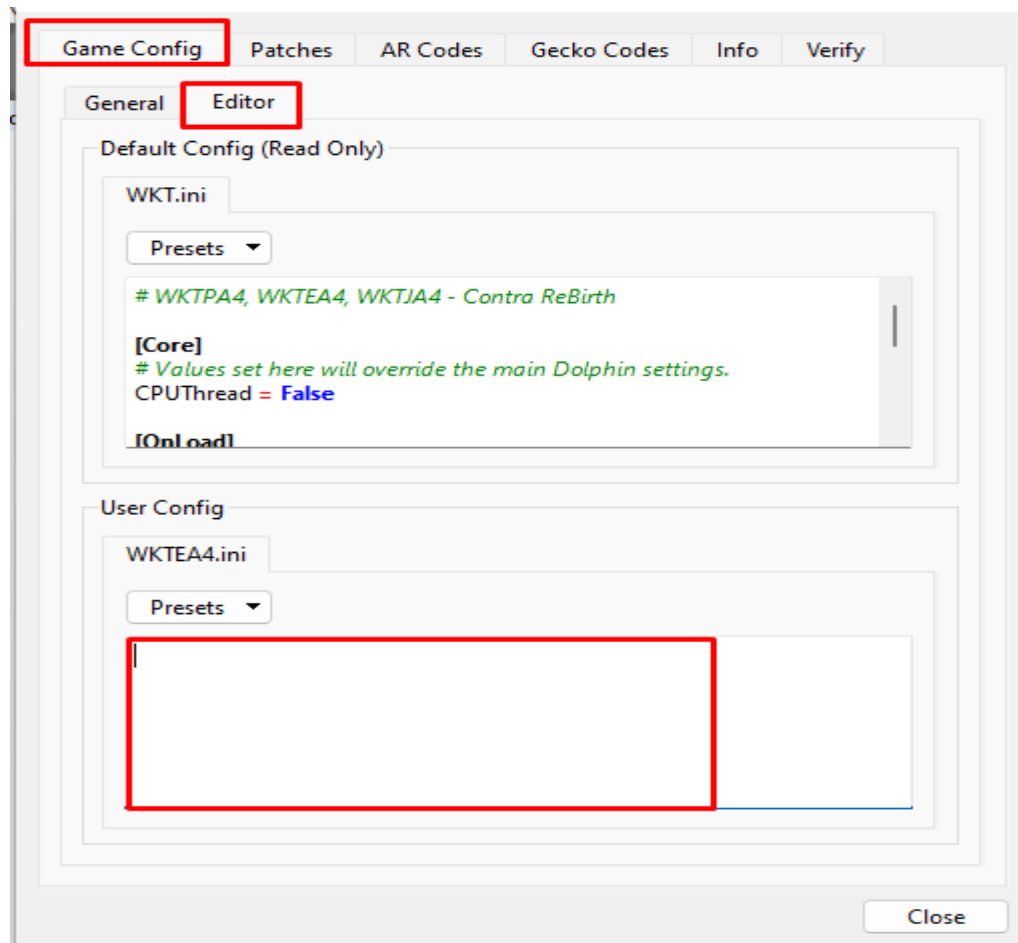
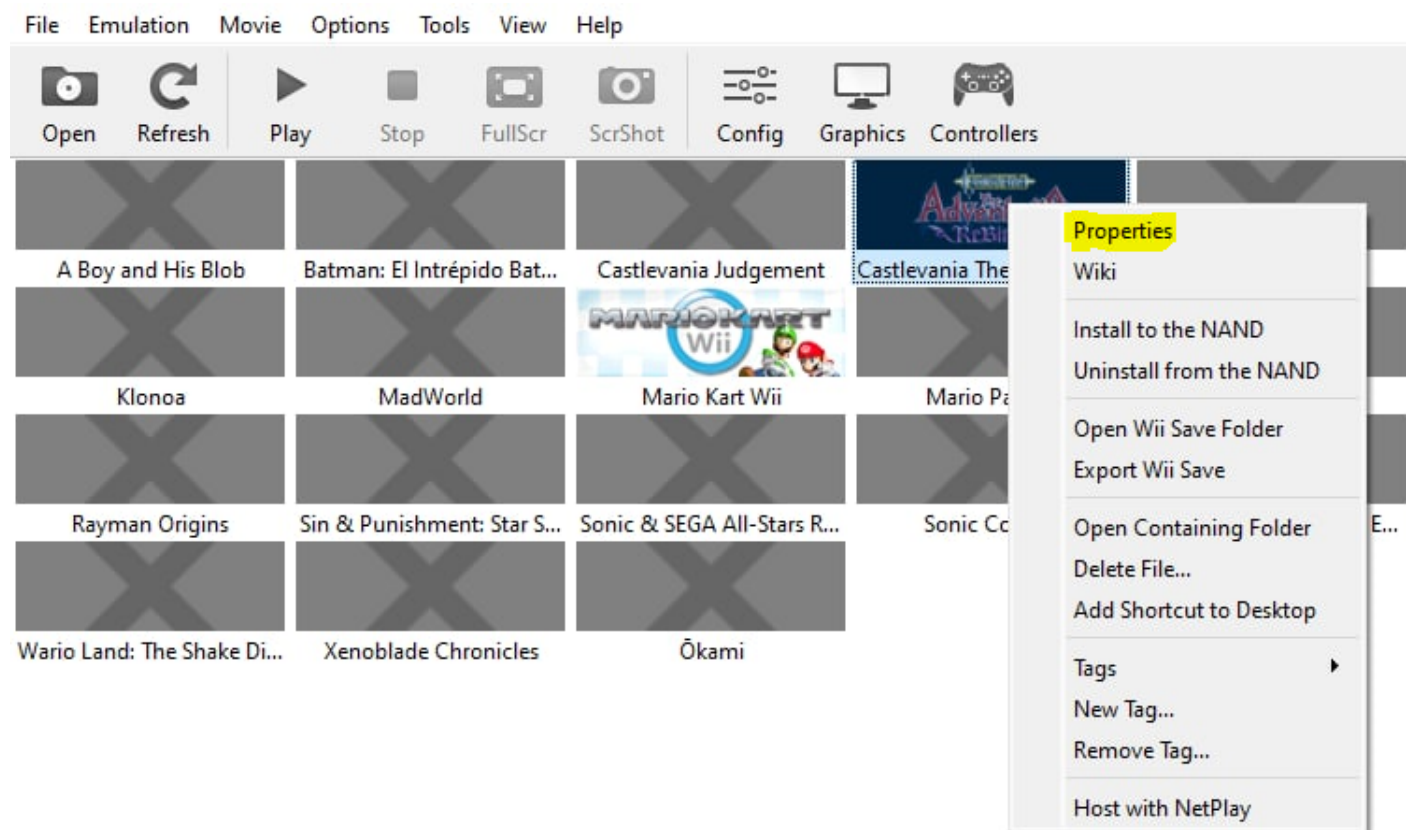
Hasta ahora hemos visto como crear perfiles para los diferentes diferentes controles:

- **Wiimote**
- **Wiimote + Classic Controller**
- **Wiimote + Nunchuk**

Lo que vamos a hacer ahora es explicar como asignar la carga automática de un perfil a un juego específico mediante el archivo de configuración del propio juego, de modo que cuando éste se inicie ya tendrá el mapeo correcto.



Pulsamos con el botón derecho del ratón sobre el juego en cuestión y seleccionamos **Properties**

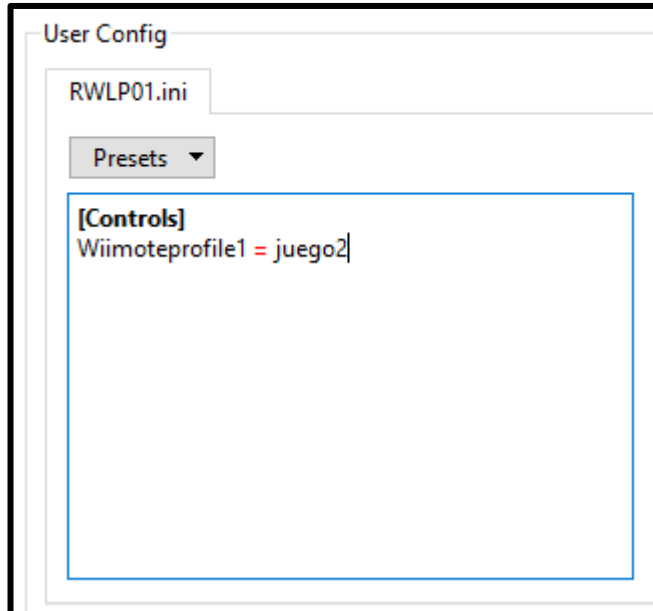
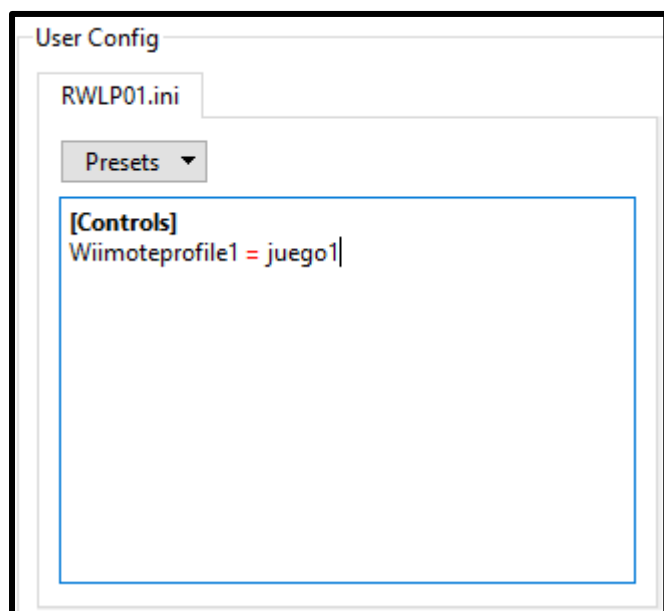
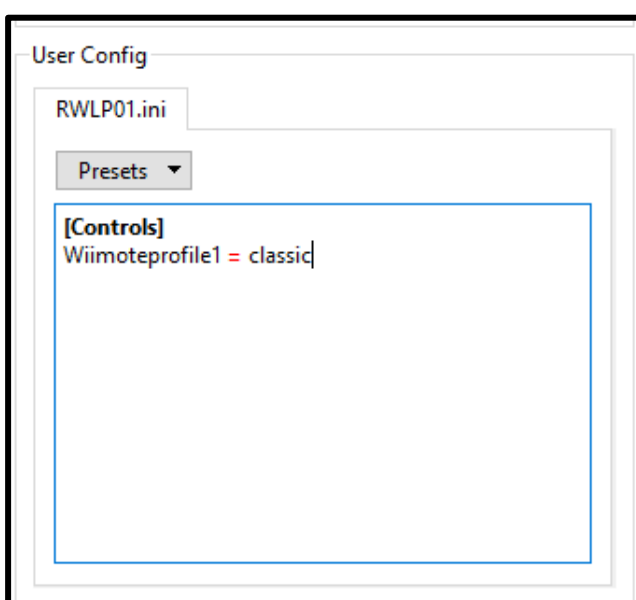
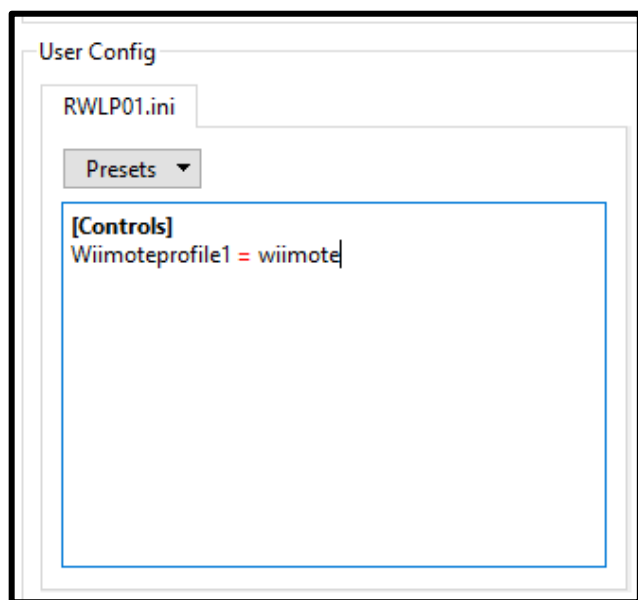


Dentro del campo **Editor** deberemos de añadir al principio de todo las siguientes dos líneas:

### [Controls]

Wiimoteprofile1 = *nombre del perfil*

A continuación mostramos 4 ejemplos:



En el caso de GameCube no es necesario, pero en Wii sí que lo es, y este paso lo tendremos que hacer uno por uno por cada juego en el que queramos dejar establecido un perfil por defecto en vez de tenerlo que seleccionar una vez comenzada la partida.

