

Nintendo Wii /WiiU

Make Classic Games

Índice

1. Introducción
2. Wii
 - a. Historia
 - b. Especificaciones
 - c. Juegos
 - d. Accesorios
3. WiiU
 - a. Historia
 - b. especificaciones
 - c. Juegos
 - d. Accesorios
4. Arquitectura
 - a. Wii
 - b. WiiU
5. Desarrollo para Wii
6. Ejemplos de desarrollo
7. Referencias

1. Introducción

No podemos olvidar dos grandes consolas de Nintendo que fueron sobre todo la primera un Boom en la industria del videojuego.

Hablamos de la Wii y de su sucesora WiiU; que tuvieron bastante éxito gracias entre otras a novedades como el control de movimiento,etc...

En esta presentación vamos a ver qué fue de estas dos consolas y cómo desarrollar software casero para ella.



2. Wii

Historia

Nintendo Wii (que viene del pronombre en inglés We) fue lanzada en norteamérica en noviembre de 2006 y pertenece a la séptima generación de consolas junto a la Nintendo DS

La Nintendo Wii tuvo varias novedades como la utilización de un controlador con detector de movimiento tridimensional y posibilidad de apuntar.

Fue una de la consola más vendida de dicha generación vendiendo más de 101.630.000 unidades vendidas.



2. Wii

Especificaciones

CPU	PowePC CPU “broadway” a 729Mhz
GPU	ATI “Hollywood” con tecnología 90nm a 243Mhz con 64MB de VRAM DDR3
Memoria RAM	24MB RAM y 3MB EDRAM
Almacenamiento	Discos compactos Wii 12Cm y compatibilidad discos GC 8Cm. Almacenamiento Flash 512MB y capacidad de ampliar usando SD.
E/S	Capacidad para 16 controladores, 4 controladores GC, 2 tarjetas memoria GC, tarjeta SD, sensor movimiento, ethernet, capacidad Wifi 802.11b/g
Controlador	Controlador wii con capacidad de movimiento tridimensional por acelerómetro y ampliable para giroscopio con el llamado Motion Plus.

2. Wii

Modelos



Wii(2006)



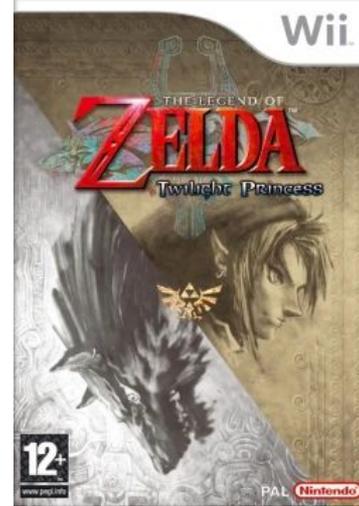
Wii Family Edition (2011)



Wii Mini(2012)

2. Wii

Juegos



2. Wii

Accesorios y controladores



2. Wii

Accesorios y controladores



3. WiiU

Historia

La WiiU fue la sucesora de la Wii y predecesora de Nintendo Switch; pertenece a la octava generación de consolas junto a la Nintendo 3DS; fue lanzada en Noviembre de 2012.

Una de las principales novedades es la utilización de un controlador con pantalla integrada; además de ser compatible con los controladores de Wii.

Vendió 14. 260. 000 unidades.



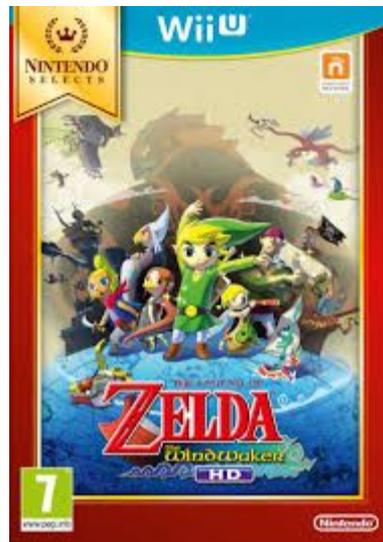
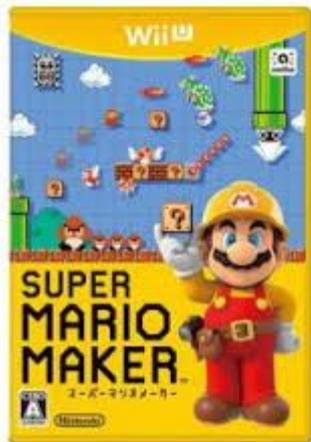
3. WiiU

Especificaciones

CPU	IBM Tri-core arquitectura power de 45nm a 1,24Ghz
GPU	AMD Radeon (RV700) a 550Mhz con 32MB de VRAM
Memoria RAM	2GB de RAM DDR3
Almacenamiento	8GB de almacenamiento flash (32GB en modelos premium) con capacidad de ampliar a través de USB. Además de poder utilizar discos de 12cm tanto para wiiU como para Wii
E/S	Capacidad de utilizar el controlador WiiUGamepad, controladores de Wii y gamecube (con adaptador); además de tarjeta SD, puertos USB, capacidad Wifi,etc..
Controladores	Controlador WiiUGamepad con pantalla táctil incorporada y compatibilidad con Wiimote

3. WiiU

Juegos



3. WiiU

Accesorios y controladores



WiiU Gamepad



WiiU Pro Controller

3. WiiU

Accesorios y controladores (Wii U Gamepad)

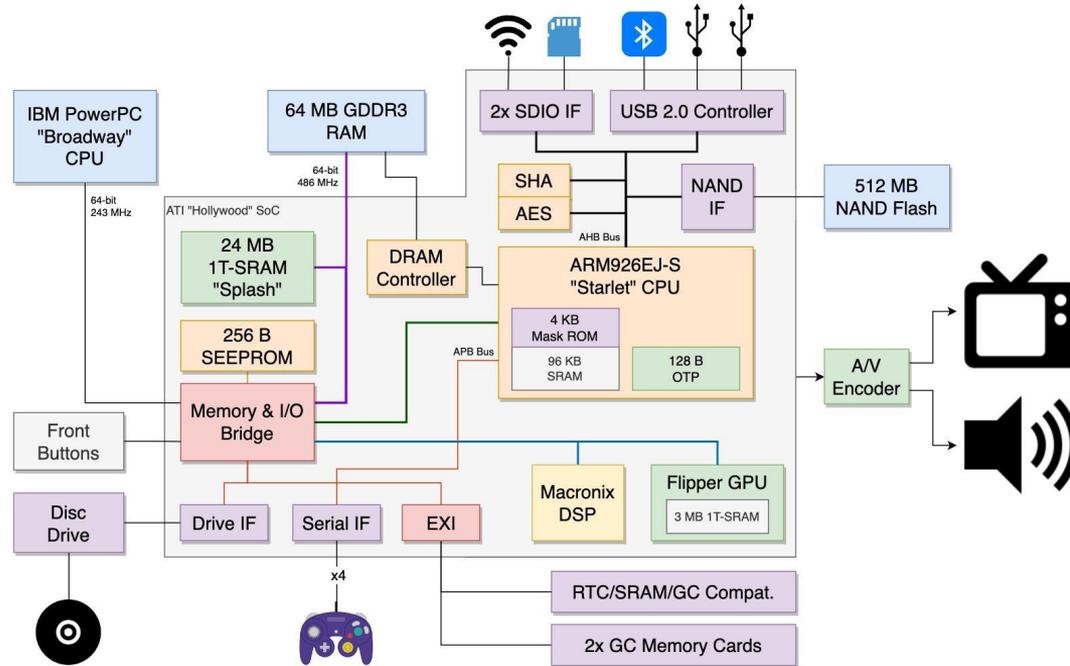
El WiiU Gamepad es el controlador principal de WiiU; aunque también podían conectarse controladores de Wii con Nunchuck.

Tiene integrada pantalla táctil, micrófono, altavoces, cámara digital, y diferentes funcionalidades extra.



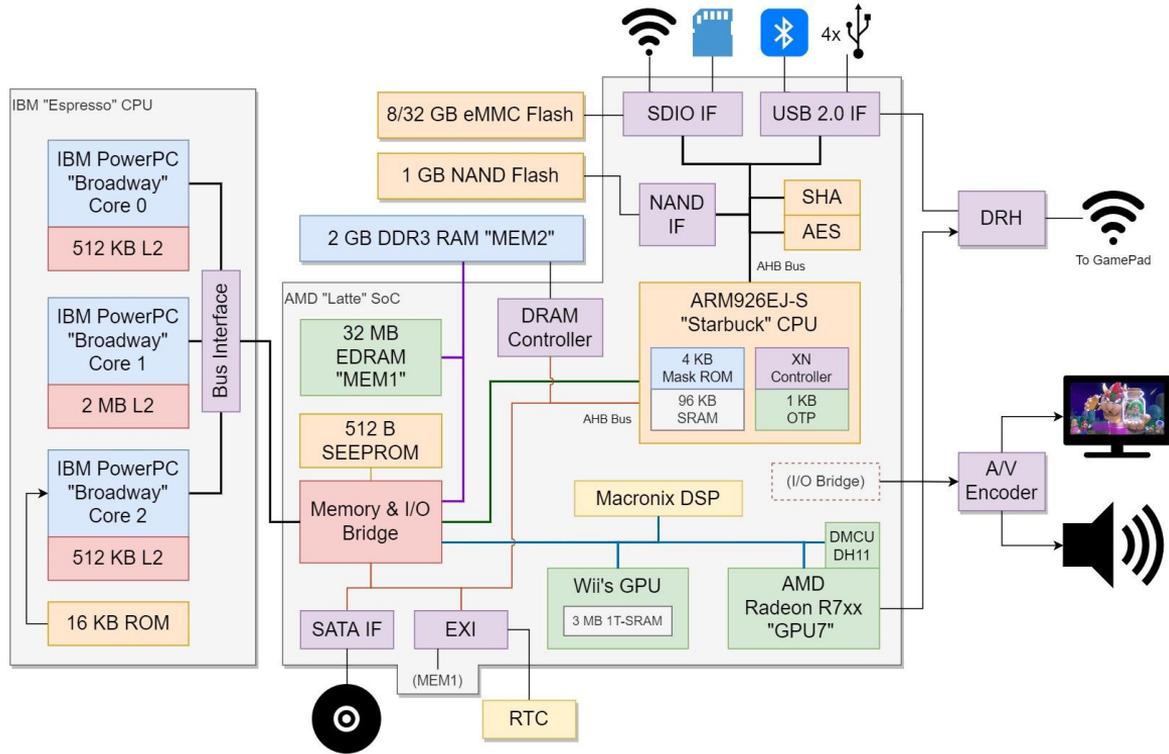
4. Arquitectura

Wii



4. Arquitectura

WiiU



5. Desarrollo para Wii/WiiU

DevkitPro

Para desarrollar para Wii o WiiU, podemos usar el conjunto de herramientas DevkitPro; concretamente su vertiente para PPC (PowerPC). Este conjunto incluye.

- Librerías de desarrollo como Libogc,wiiuse,libwut.
- Compilador y herramientas de depuración.

También puedes encontrar una imagen docker con las herramientas:

<https://hub.docker.com/r/devkitpro/devkitppc>

5. Desarrollo para Wii/WiiU

Emulador

También obviamente necesitaremos un emulador para ambos sistemas; uno de los más utilizados es Dolphin.

Dolphin puede emular GC y Wii por lo que nos puede ayudar a probar nuestros desarrollos.

Puedes encontrar más información en su página web: <https://es.dolphin-emu.org/?cr=es>



5. Desarrollo para Wii/WiiU

Emulador

Para el caso de WiiU, también hay disponible un emulador llamado Cemu.

Este emulador permite emular una WiiU de tal forma que podemos jugar a los diferentes juegos y probarlos.

Puedes encontrar más información en su página web:

<https://cemu.info/>



6. Ejemplos de Desarrollo

Puedes ver los ejemplos de desarrollo desde el repositorio oficial de la propia librería.

Puedes encontrarlo en la siguiente dirección:

<https://github.com/devkitPro/wii-examples>

Para WiiU:

<https://github.com/devkitPro/wut-packages>

7. Referencias

- Wikipedia Wii: <https://es.wikipedia.org/wiki/Wii>
- Wikipedia WiiU: https://es.wikipedia.org/wiki/Wii_U
- Wikipedia Accesorios:
https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Accesorios_para_Wii
- Rodrigo Copetti: <https://www.copetti.org>
- DevKitPro: <https://devkitpro.org/>
- Dolphin: <https://es.dolphin-emu.org/?cr=es>
- Cemu: <https://cemu.info/>