



Este ordenador retro utiliza un sistema de etiquetas para que conectar todo sea muy sencillo. Cada puerto del PC tiene una pegatina con una letra, y cada cable también lleva su letra correspondiente. Solo tienes que conectar **letra con letra**:

C = Corriente

V = Pantalla (VGA)

A = Audio / Altavoces

T = Teclado

R = Ratón

J = Joystick

Además, **todos los conectores solo encajan en una única posición**. Si no entran suavemente, **no fuerces nunca**, gira el conector hasta alinearlos correctamente o podrías doblar los pines.

1. Conectar la corriente (Etiqueta C)

En la parte trasera del PC verás un conector rectangular grande (tipo IEC), marcado con C.

Coge el cable con la pegatina C y conéctalo **recto**, sin inclinarlo.

Este conector no tiene pines y no se puede dañar fácilmente, pero aun así debe entrar sin resistencia.

El otro extremo va al enchufe o regleta.

La pantalla también necesitará su propio cable de corriente.

2. Conectar la pantalla mediante VGA (Etiqueta V)

El conector VGA (etiqueta V) es azul, con 15 pines y dos tornillos laterales.

Tiene una forma trapezoidal y **solo encaja en una posición**.

Coloca el conector VGA frente al puerto y asegúrate de que la forma coincide.

Empuja suavemente; si notas resistencia, **para inmediatamente** y gira el cable hasta alinearlos.

Una vez dentro, aprieta los tornillos laterales con los dedos para que quede firme.

Conecta el otro extremo a la pantalla.

3. Conectar el teclado (Etiqueta T)

El teclado puede utilizar dos tipos de conectores según el modelo:

Teclado DIN grande (muy retro):

Es redondo y bastante ancho. Tiene pines internos y **solo entra en una orientación**.

Alinea la muesca correctamente antes de empujar.

Teclado PS/2 (redondo pequeño):

También tiene pines y **solo entra en una dirección concreta**.

Colócalo recto y empuja suavemente.

Si no entra sin esfuerzo, no lo fuerces: gira el conector un poco.



Aviso importante:

Los conectores DIN y PS/2 pueden dañarse fácilmente si se conectan inclinados.
Entra recto, sin girar, y nunca presiones si no entra.

4. Conectar el ratón (Etiqueta R)

El ratón puede ser:

Ratón PS/2 (igual que el teclado PS/2):

Lleva pines, entra únicamente en una orientación.

Ratón serie DB9 (conector de 9 pines, rectangular):

Este también **solo encaja en una posición**, porque su forma es asimétrica.

No fuerces; si no entra, revisa la orientación.

En todos los casos:

Conecta recto, comprueba la alineación y evita presionar si notas resistencia.

Los pines doblados pueden impedir que el ratón funcione.

5. Conectar los altavoces (Etiqueta A)

La salida de audio es un jack de 3,5 mm (normalmente color verde), marcado con la pegatina A.

Inserta el conector recto y empuja hasta que encaje del todo.

Los altavoces pueden requerir su propio cable de corriente, dependiendo del modelo.

6. Conectar el Joystick (Etiqueta J, opcional)

El cable del Joystick tiene un conector ancho, de 2 filas de unos 10 pines cada uno, y va conectador en la tarjeta de sonido

7. Encender la pantalla

Enciende la pantalla antes de encender el ordenador.

Si tiene selección de fuente, elige VGA.

8. Encender el PC

Pulsa el botón de encendido de la torre.

La pantalla mostrará el arranque y aparecerá el menú principal del sistema.

Si no ves imagen, revisa el cable VGA (V) y la corriente (C).

9. Comprobaciones finales

Mueve el ratón: el cursor debe responder.

Pulsa una tecla del teclado: el sistema debe registrar la acción.

Pon algún juego o sonido para confirmar que los altavoces funcionan.

Imagen 1 — Conector de corriente (C)

“Este es el conector de corriente del PC, marcado con C. Solo tienes que conectar el cable con la misma etiqueta. Conecta recto y sin forzar.”



Imagen 2 — Conector VGA (V)

“Conector VGA para la pantalla, marcado con V. Tiene 15 pines y solo encaja en una única posición. Alinea bien antes de conectar para evitar dañar los pines.”



Imagen 3 — Conector de audio (A)

“Salida de audio del PC, marcada con A. Inserta el jack de 3,5 mm recto hasta el fondo.”



Imagen 4 — Teclado DIN o PS/2 (T)

“Puerto del teclado, marcado con T. Tanto el conector DIN como el PS/2 tienen una única orientación. No fuerces: los pines pueden doblarse fácilmente.”



Imagen 5 — Ratón PS/2 o DB9 (R)

“Puerto del ratón, marcado con R. Ya sea PS/2 o DB9, solo encaja en su orientación correcta. Si no entra suavemente, revisa la alineación antes de conectar.”



Imagen 6 – Joystick (J)

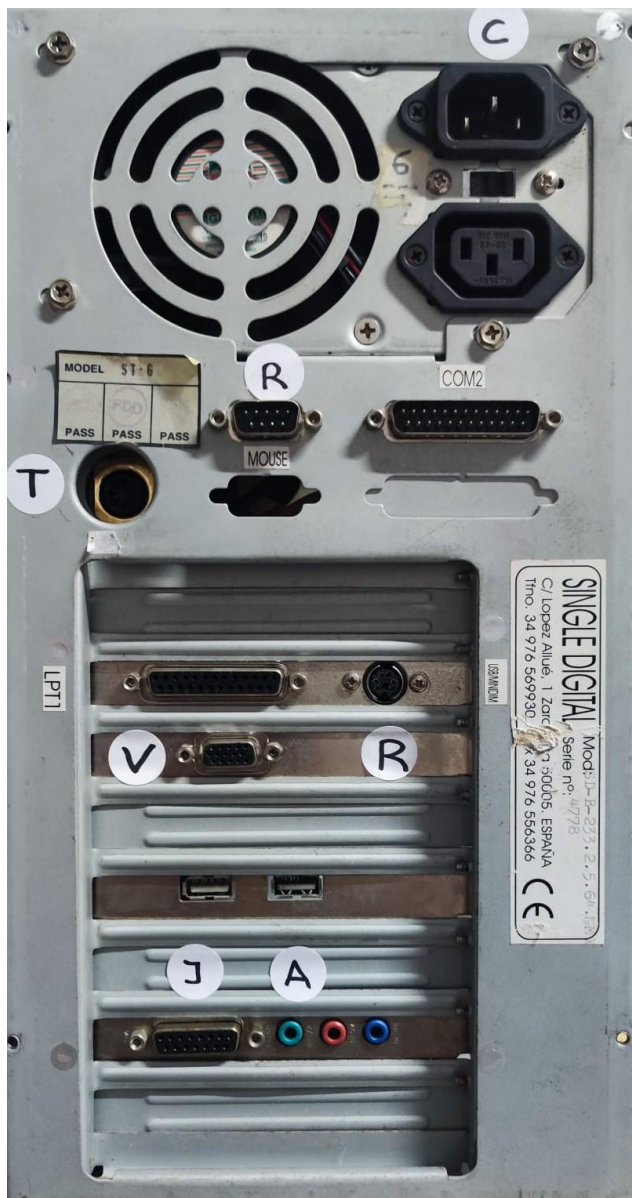
“Puerto del Joystick, marcado con una J. Sólo encaja en una orientación correcta. Si no entra suavemente, revisa la alineación antes de conectar”.



Imagen 8 — Vista general de todos los cables conectados

“Ejemplo de conexión completa: cada cable conectado a su puerto correspondiente siguiendo lasetiquetas C, V, A, T, R y J.”

Equipo más antiguo



Equipo más moderno

