

# Nintendo 3DS

*Make Classic Games*

• • •



# Índice

1. Introducción
2. Nintendo 3DS
  - a. Historia
  - b. Especificaciones Técnicas
  - c. Modelos
  - d. Juegos
  - e. Accesorios
3. Arquitectura
4. Herramientas de Desarrollo para 3DS
5. Ejemplos de Desarrollo para 3DS

# 1. Introducción

La Nintendo 3DS es una consola portátil lanzada por Nintendo en 2011. Su principal innovación fue ofrecer gráficos 3D estereoscópicos sin necesidad de gafas, además de retrocompatibilidad con Nintendo DS y una amplia variedad de funciones sociales y en línea. Se convirtió en uno de los sistemas portátiles más influyentes de su generación.

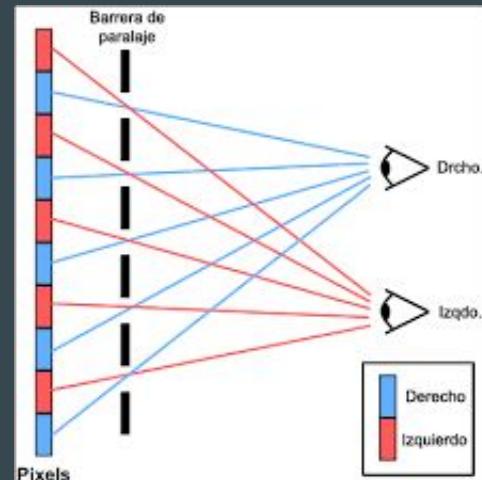


## 2. Nintendo 3DS

La Nintendo 3DS es un dispositivo portátil de doble pantalla, con una pantalla superior capaz de mostrar 3D sin gafas y una pantalla inferior táctil resistiva. Incluye sensores de movimiento, cámaras, conectividad inalámbrica y un catálogo robusto de juegos first-party y third-party.



El 3D de la Nintendo 3DS se realizaba al paralelizar la visión para cada ojo dando la sensación de profundidad.



## 2. Nintendo 3DS

### Historia

Anunciada en 2010, lanzada oficialmente en 2011. En 2011 sufrió una reducción de precio temprana, acompañada del “Embajador Program” para los compradores iniciales. Recibió múltiples revisiones de hardware. Fue descontinuada en 2020 tras más de 75 millones de unidades vendidas.



## 2. Nintendo 3DS

### Especificaciones Técnicas

<b>CPU</b>	ARM11 MPCore (dual-core) + coprocesador ARM9.
<b>Memoria RAM</b>	128MB (256MB en modelos “new”)
<b>Vídeo</b>	DMP PICA200, capaz de gráficos 3D estereoscópicos. 2 Pantallas (800x240 “400x240 por ojo” y 320x240).
<b>Almacenamiento</b>	Tarjetas SD y Tarjetas de memoria para los juegos además de ser compatible con tarjetas de juego de DS.
<b>E/S</b>	Lector Tarjetas, lector tarjetas juego (3ds y ds)
<b>Conectividad</b>	Conectividad Wifi, Spotpass, StreetPass
<b>Otros</b>	Doble cámara, lector NFC(externo para modelos iniciales)

## 2. Nintendo 3DS

### Tarjetas de Juego

Nintendo DS : 1MB a 512MB

Nintendo 3DS : 1GB a 32GB



## 2. Nintendo 3DS

### Modelos



Nintendo 3DS(2011)



Nintendo 3DS XL (2012)



Nintendo 2DS (2013)



New Nintendo 3DS (2014)



New Nintendo 3DS XL(2014)



New Nintendo 2DS XL(2017)

# 2. Nintendo 3DS

## Juegos



## 2. Nintendo 3DS

### Accesorios

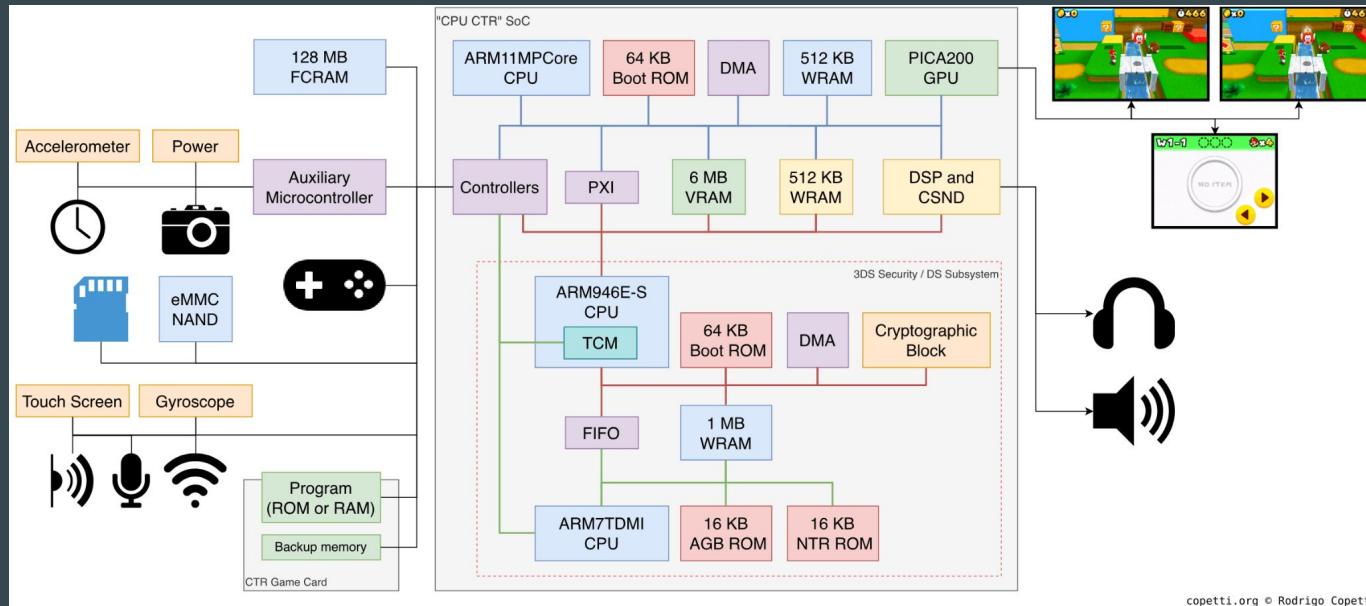


Circle Pad Pro



Amiibo NFC Reader (3DS)

# 3. Arquitectura



Fuente: <https://www.copetti.org>

# 4. Herramientas de Desarrollo para 3DS

- SDK Oficial de Nintendo 3DS(Requiere Licencia)
- CTR (SDK con herramientas para desarrollo con licencia de Nintendo).
- *Devkitpro*: Incluye herramientas para desarrollar para 3DS. Incluye ejemplos y herramientas con las siguientes librerías: <https://github.com/devkitpro>
  - *libctr*: Librería para desarrollo para 3DS.
  - *citro3d*: API de Gráficos para 3D.
  - *citro2d*: API de Gráficos para 2D.
- *Lovë Potion*: Permite crear aplicaciones usando el lenguaje LUA y exportarlo para 3DS. Basado en el motor lovë.<https://lovebrew.org/>
- Existen Plugins para 3Ds para motores como Unity (versión 4 y 5).

# 4. Herramientas de Desarrollo para 3DS

## Emuladores

- Azahar: <https://azahar-emu.org/>

## FlashCarts

No olvidemos que podemos usar FlashCarts para probar nuestros juegos en Nintendo 3DS. Como por ejemplo Gateway3D.



# 5. Ejemplos de Desarrollo para 3DS

Veamos algunos ejemplos:

- Ejemplos DevkitPro (licrtu, citro3d, citro2d):  
<https://github.com/devkitPro/3ds-examples>
- Ejemplos e Información Lovë Potion e información: <https://lovebrew.org/>. Puede requerir Hardware (3DS) o instalar [NestLib](#) para usarse dentro de Lovë.

# 6. Referencias

- Documentación oficial de Nintendo Developer Portal (solo para desarrolladores aprobados).
- devkitPro: <https://devkitpro.org>
- libctru & citro3d: documentación en GitHub.
- LovePotion (LÖVE para 3DS): [repositorios comunitarios](#).
- Historia y modelos: comunicados de prensa de Nintendo 2010–2020.
- Teardown y análisis de hardware: ifixit, [3DBrew wiki](#).