

Los detalles de la Nintendo 3DS al descubierto



Por fin conocemos todas las especificaciones de la esperada **Nintendo 3DS**, la primera consola portátil 3D, con permiso de la Virtual Boy también de Nintendo. ¿Qué podemos esperar de la versión renovada de la exitosa Nintendo DS aparte de gráficos 3D sin necesidad de usar gafas especiales? La respuesta tras el salto.

La 3DS supone una **reducción de un 10 % de las dimensiones** de la consola con respecto a la DS Lite, quedándose en 130x74x20 mm, mientras que la pantalla superior ha aumentado hasta los 3,52 pulgadas y la inferior disminuido a 3,02 pulgadas. En contraposición **ha aumentado un 6 % de peso**, estando ahora en 230 gramos.

La **pantalla superior será la que ofrezca las 3 dimensiones** que le dan nombre a la consola, con una resolución de 400×240 para cada ojo, mientras que **la inferior será una pantalla táctil** de 320×240.

Destacan también sus **3 cámaras**, 2 en la parte externa de la pantalla superior, que probablemente tendrán funcionalidad para generar imágenes tridimensionales, y una en la cara interna, todas de 0,3 MP.

Además se añaden nuevos controles, con un esperado **pad analógico**, aparte del de 8 direcciones, 4 botones de acción: X, Y, A, B; y 3 botones adicionales: Select, Start y Home, junto con un botón de encendido. También dispone de sensor de movimientos.

Como conexiones, **wi-fi 802.11**, ranura para cartuchos de 3DS y DS, ranura SD y conexión de 3,5 mm para auriculares. Lo completan unos altavoces estéreo, micrófono y el lápiz correspondiente para la pantalla táctil.

En fin una consola portátil que le va a poner las cosas muy difíciles a Sony y que tiene previsto arroyar el mercado con sus gráficos 3D. Sea como sea la apuesta de Nintendo es arriesgada. ¿Volverá Nintendo a adelantarse a la competencia o será un fracaso?— :Dani Burón [[Kotaku](#)]