

# 3DO

*Make Classic Games*



# Índice

- Introducción
- 3DO
  - Historia
  - Especificaciones Técnicas
  - Modelos
  - Juegos
  - Accesorios
- Arquitectura de la 3DO
- Herramientas de Desarrollo para 3DO
- Ejemplos de desarrollo para 3DO
- Referencias

# 1. Introducción

En esta presentación, vamos a hablar sobre la consola 3DO. Que apareció a principios de los 90 pero no tuvo mucho éxito comparada con sus contemporáneas.



## 2. 3DO

La 3DO no fue solo una consola, sino una especificación técnica creada por The 3DO Company (fundada por *Trip Hawkins*, cofundador de EA). A diferencia de Nintendo o Sega, 3DO no fabricaba las consolas; licenciaba la tecnología a fabricantes como Panasonic, GoldStar y Sanyo. Su objetivo era crear el estándar definitivo para el entretenimiento multimedia en el hogar.



## 2. 3DO

### Historia

La 3DO fue concebida por la 3DO Company fundada en 1991; la consola se lanzó en 1993 con diferentes socios y modelos que se lanzaron al mercado.

Su alto coste (699\$ aprox) hizo que no tuviera un gran éxito y los demás competidores (PlayStation y Saturn) hizo que se discontinuara en el año 1996.

## 2. 3DO

### Especificaciones Técnicas

<b>CPU</b>	ARM60 de 32 bits a 12,5Mhz
<b>Memoria</b>	2MB de Memoria principal y 1MB de memoria de video
<b>GPU</b>	Dos procesadores (coprocesadores) capaces de renderizar 9-16 millones de píxeles. Resolución de hasta 640x480 (NTSC).
<b>Almacenamiento</b>	Unidad de CD-ROM
<b>E/S</b>	Controlador de 8 botones y además de otros dispositivos (pistola de luz, ratón,etc...), 2 puertos de expansión y
<b>Audio</b>	audio de 16 bits.
<b>Otros</b>	Sistema Operativo Multitarea

## 2. 3DO

### Modelos

Existieron diferentes modelos de 3DO debido a las diferentes licencias que tuvieron diferentes fabricantes.



Panasonic FZ-1 R·E·A·L 3DO



GoldStar GDO-101 Alive 3DO



Sanyo IMP-21J TRY 3DO

## 2. 3DO

### Juegos





## 2. 3DO

### Accesorios



Controller



Gamegun

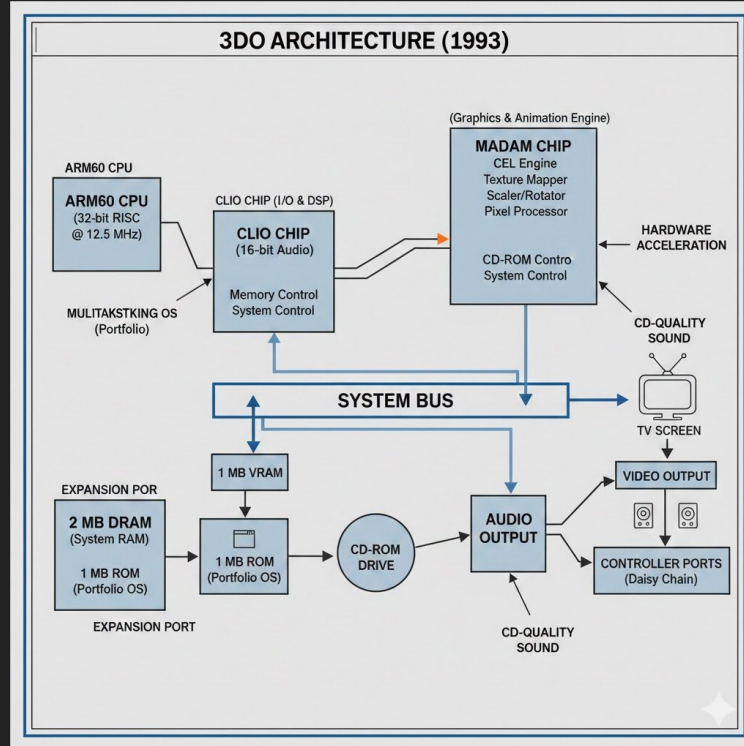


Mouse



VCD Cartridge

### 3. Arquitectura



## 4. Herramientas de desarrollo para 3DO

### Herramientas de Desarrollo

- 3DO Official SDK.
- 3DO-DevKit (de Trapexit): <https://github.com/trapexit/3do-devkit>
- Herramientas de conversión de 3DO:
  - 3it -> Conversión de imágenes
  - 3at -> Conversión de audio
  - 3dt -> Conversión de Disco
- Portfolio OS: [https://github.com/trapexit/portfolio\\_os](https://github.com/trapexit/portfolio_os)
- Otros SDK: <https://3dodev.com/software/sdks>

### Emuladores

- Opera (libretro): <https://github.com/libretro/opera-libretro/>
- Phoenix Emulator: <https://3dodev.com/software/emulation>

## 5. Ejemplos de Desarrollo para 3DO

Puedes encontrar los ejemplos para 3DO en el repositorio del SDK:

<https://github.com/trapexit/3do-devkit/tree/master/examples>

Aunque vamos a ver un ejemplo básico; vamos a ver que hace falta:

1. En primer lugar, no se puede “trabajar” con imágenes tradicionales sino que hay que convertir a “*cels*” (Píxeles o polígonos con textura); usando las herramientas de conversión como *3it*.
2. Después, ya se puede realizar el programa usando las herramientas de desarrollo, creando el ejecutable llamado *LaunchMe*.
3. Por último, crear una imagen de disco con todos los recursos y ejecutable.

Aquí podéis ver un ejemplo de código.

<https://gist.github.com/zerasul/2c5fab6c8a2ca2bf2cc4c2320087ae07>

## 6. Referencias

- 3DO Manuales: [https://3dodev.com/documentation/manuals\\_and\\_schematics](https://3dodev.com/documentation/manuals_and_schematics)
- Baker, Chris (2020): "The \$700 Console: A History of 3DO".
- 3DO Dev: <https://3dodev.com/>