

Tout chaud : l

VIRTUAL BOY

Ça y est, Nintendo contre-attaque ! C'est au Shoshinkai de Tokyo, le mois dernier, que nous avons découvert la Virtual Boy 32 bits. La fameuse VR32 ! Nouvelles technologies, nouvelles sensations, mais la Virtual Boy suffira-t-il à faire patienter un public avide ?

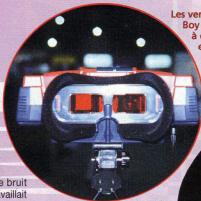
Depuis quelques mois, le bruit courait que Nintendo travaillait sur un projet de casque, conçu sur la réalité virtuelle, autour d'un processeur 32 bits ! Secret d'État oblige, Nintendo a donc attendu la mi-novembre et son Shoshinkai (le salon Nintendo) pour nous ré-



Avec ses allures de masque de plongée, la Virtual Boy vous immerge dans un univers en bichro noir et rouge.



Symbole d'une nouvelle ère dans le domaine du jeu vidéo : la Virtual Boy pose devant son logo.



Les verres du Virtual Boy contribuent à donner un effet en trois dimensions sur plusieurs parallaxes. Vive la 3D !

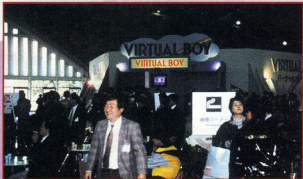
vérer la mythique VR32. Certaines rumeurs avaient même fait état de gadgets réalisés sur le concept de la réalité virtuelle. Incrustation sur la rétine, casque virtuel et autres délires du genre étaient même au rendez-vous ! C'est sûr, il n'y a jamais de fumée sans feu, mais la Virtual Boy ne se rapproche en rien de ces divers projets.

Un univers bien particulier

Plus qu'un produit high-tech, la Virtual Boy est destiné à la grande consommation. En effet, le fou furieux à l'origine du concept est aussi l'inventeur de la Game Boy. Doté d'un

microprocesseur Risc 32 bits, de deux écrans miroirs LED (Light Emitting Diode) à haute résolution, la Virtual Boy recrée une expérience impossible à réaliser sur une télé ou une palette LCD.

Le design unique de la Virtual Boy élimine donc tout stimuli extérieur, immergeant les joueurs dans un univers bien particulier. Si vous aimez la bichromie (deux couleurs), la

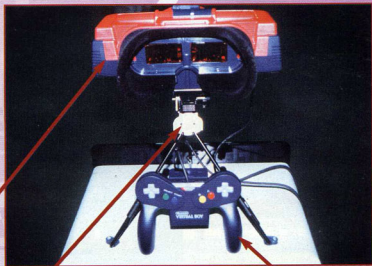


Une seule star était présente sur le stand Nintendo : la Virtual Boy. On attend toujours des nouvelles de l'Ultra 64 !

e Virtual Boy !



À l'effigie des couleurs du casque, l'univers de la Virtual Boy est entièrement en bichrome, noir et rouge. Une nouvelle sensation !



Le trépied de la Virtual Boy est réajustable pour le confort de tous.

Grande nouveauté dans l'univers des consoles : un paddle équipé de deux croix de direction. De plus, il dispose de six boutons dont deux placés au dos du paddle.

Virtual Boy c'est votre dada ! Il affiche les sprites en rouge sur fond noir et joue ainsi avec les deux écrans miroirs, donnant alors une impression de trois dimensions.

Doom, bientôt sur la VB !

Pour évoluer sur les différents parallaxes des jeux, le paddle est équipé de deux croix de directions et de six boutons. Pour peaufiner l'ambiance spatiale, vous jouez dans un environnement stéréophonique. Pour ce gadget futuriste, il vous en coûtera quelque 1 000 francs, sans aucun jeu. Ces derniers seront vendus entre 250 et 350 francs. Nintendo prévoit 3 millions de consoles et 14 millions de jeux vendus début 1996. Seuls trois jeux étaient présentés au salon : Space Pinball, un flipper de l'espace ; Telero Boxer, une sorte de Super Punch Out et Mario Bros VB ! En coulisse, mon petit doigt me dit qu'un Doom est en phase de finalisation chez ID Software !

Nintendo Japon a eu recours à une société du Massachusetts pour l'affichage de la Virtual Boy : Reflection Technology Inc. Le procédé d'affichage est d'ailleurs disponible avec d'autres gadgets signés Reflection, mais uniquement en deux dimensions. Pour finir, sachez que la Virtual Boy use de la pile. Il faut compter six piles pour faire fonctionner la machine. Une gamme de produits similaire à celle de la Game Boy est prévue. Il ne vous reste plus qu'à patienter jusqu'en avril, date à laquelle le Virtual Boy sera mis en vente au Japon.

Un reportage réalisé par Tommy François.



Comme vous pouvez le voir, la Virtual Boy a fait le bonheur des grands joueurs que sont les Japonais. Qu'en sera-t-il des Français !