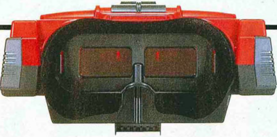


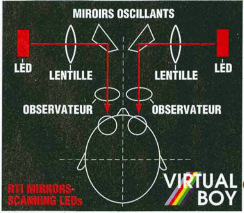
La Virtual Boy

Techniquement cette console semble tout à fait exaltante puisque non seulement elle est munie d'un processeur architecturé Risc de 32 bits mais en plus elle possède un son stéréophonique d'excellente qualité. Avec un écran "mirror-scanning", la Virtual Boy réalisera des effets graphiques encore jamais vus. En fait, le seul réel gros problème que l'on a pu voir en jouant aux six jeux présentés à ce CES, c'est le manque cruel de couleurs à l'écran. En effet, la Virtual Boy n'est pas une console en couleurs, puisqu'elle ne pourra que présenter des pixels en noir ou en rouge. Ce qui est pour le moins dommage. Composée d'un trépied pour supporter le casque et d'une manette de jeu, la Virtual

Boy immergera le joueur dans un univers proche d'un univers virtuel. Grâce à la proximité de l'écran des yeux, à l'effet tridimensionnel et au son stéréophonique, le joueur peut se sentir complètement immergé au cœur du jeu, à la différence près que le casque ne capte pas les mouvements de la tête. Un regret de plus à l'actif de ce nouveau concept de Nintendo.

En supportant son lancement avec, rien que sur le territoire américain, plus de 20 millions de dollars d'investissement publicitaire, Nintendo prévoit des ventes qui approcheraient, toujours uniquement aux Etats-Unis, deux millions d'exemplaires entre la sortie de la machine et le mois de mars 1996. Si parmi les six jeux présentés tous étaient réalisés par Nintendo, près de 60 licenciés à travers le monde ont déjà signé pour développer sur ce nouveau support. Ce qui tendrait à laisser croire que cette console a de l'avenir devant elle en attendant l'Ultra 64. ■

PRINCIPE DU FONCTIONNEMENT DU VIRTUAL BOY
Les graphismes en trois dimensions de la Virtual Boy sont réalisables grâce à deux mirror-scanning. L'image apparaît d'abord sur les LEDs en quatre dégradés de rouge avec un fond noir. Les images sont ensuite réfléchies par les miroirs oscillants qui procurent une apparente opacité des images. La lumière obtenue est également grossie à travers les loupes pour les joueurs.



SPÉCIFICITÉS TECHNIQUES

CPU : Processeur RISC 32 bits cadencé à 20 Mhz.
VISUALISATION : Deux mirror-scans, haute résolution.
SOFTWARE : Cartouche ROM.
Source Electrique : Batterie - Six Piles de type AA.
Son : Stéréophonique avec deux enceintes intégrées.
Contrôle : Joystick à double commande.
Poids : 760 grammes pour le casque uniquement.
Adaptateur électrique : batterie rechargeable en option.