

Virtual Boy

Make Classic games



Índice

1. Introducción
2. Virtual Boy
 - a. Historia
 - b. Cómo Funciona
 - c. Especificaciones Técnicas
 - d. Juegos
 - e. Accesorios
3. Arquitectura
4. Herramientas de Desarrollo
5. Ejemplos de Desarrollo
6. Referencias

1. Introducción

La Virtual Boy fue una consola de videojuegos de Nintendo lanzada en 1995 que prometía ofrecer gráficos en “3D estereoscópico”. Sin embargo, tuvo una vida comercial muy corta debido a su alto precio, incomodidad de uso y catálogo limitado de juegos.



2. Virtual Boy

La Virtual Boy fue una consola que trató de añadir imágenes tridimensionales a través de un visor binocular.

Este visor mostraba a partir de un fondo negro con gráficos con profundidad a partir de dos pantallas (una para cada ojo).



2. Virtual Boy

Historia

Nintendo presentó el proyecto con el nombre de VR32; y tras un aumento de costes, desvió recursos a trabajar en la Nintendo 64.

Se presentó en el año 1995; pero su alto coste, y una experiencia que parecía incompleta, este proyecto se discontinuó en 1996.

En el año 2026, Nintendo ha sacado un dispositivo para poder utilizar con Nintendo Switch y Switch 2 a través de su plataforma Nintendo Switch Online.

2. Virtual Boy

Cómo Funciona

La Nintendo Virtual Boy, se compone de dos pantallas de 384x224 píxeles con una frecuencia de unos 50Hz; cada pantalla proyecta una imagen 3D; utilizando un espejo oscilante y una serie de leds de color rojo.

Debido a costes, el color que se muestra es el rojo ya que utilizar otro tipo de leds en la época era muy costoso.



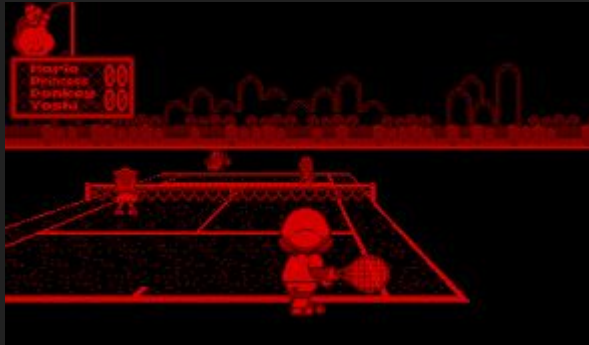
2. Virtual Boy

Especificaciones técnicas

CPU	NEC V810 de 32 Bits @20Mhz
Memoria	64KB de Memoria, 128KB de VRAM y 128KB de RAM para Gráficos
Vídeo	2 pantallas a 384x224 Píxeles para cada ojo usando una matriz de leds rojos y un espejo oscilante.
E/S	Controlador y posibilidad de conectar usando un puerto de expansión (Nunca fue utilizado)

2. Virtual Boy

Juegos



Mario Tennis



Wario land



Red Alarm

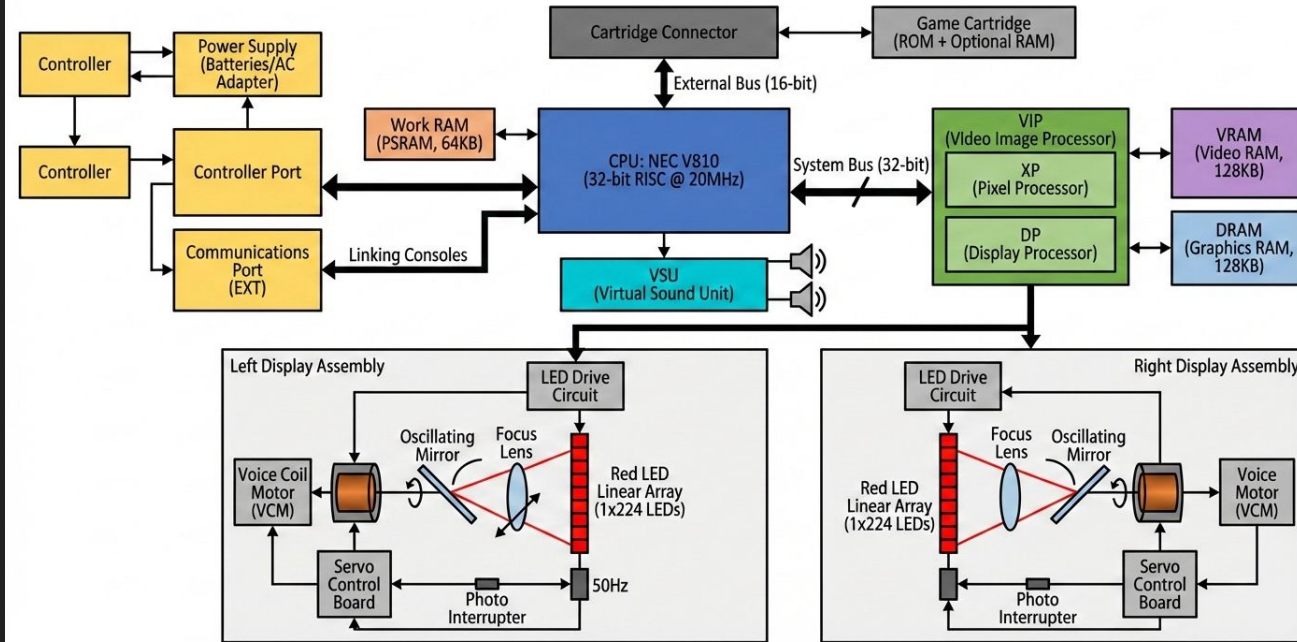
2. Virtual Boy

Accesorios



3. Arquitectura

Nintendo Virtual Boy Hardware Architecture Block Diagram



4. Herramientas de Desarrollo para Virtual Boy

- Kit de Desarrollo oficial de Nintendo (Privada): <https://archive.org/details/virtual-boy-7z>
- Kits de Desarrollo desarrollado por la comunidad:
 - VuEngine Studio: (IDE de desarrollo) <https://github.com/VUEngine/VUEngine-Studio>
 - Página oficial VueStudio: <https://www.vuengine.dev/>
- Documentación y comunidad: <https://www.virtual-boy.com/>

Emulador:

- Mednafen: <https://mednafen.github.io/>
- Red Viper (3DS): <https://github.com/skyfloogle/red-viper>
- Más Emuladores: <https://www.virtual-boy.com/tools/types/emulator/>

4. Herramientas de Desarrollo para Virtual Boy

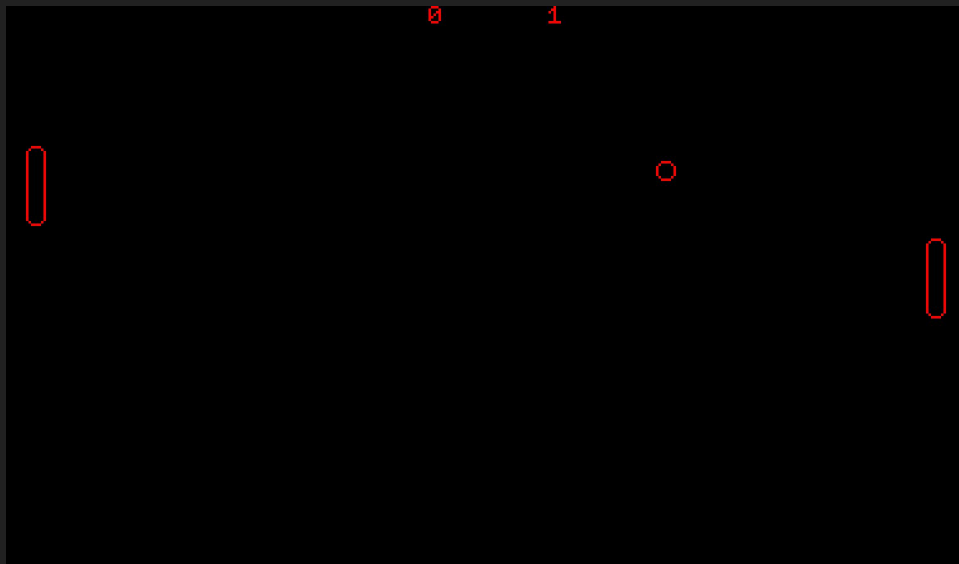
Flash Carts

- Hyper Boy: <https://www.virtual-boy.com/hardware/hyperboy/>
- HyperFlash32: <https://www.virtual-boy.com/hardware/hyperflash32/>

5. Ejemplos de Desarrollo para Virtual Boy

Podemos encontrar ejemplos y seguir un tutorial usando Vue Engine Studio:

<https://www.vuengine.dev/documentation/tutorial/introduction/>



6. Referencias

- Wikipedia (Virtual Boy): https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_Boy
- Virtual Boy (comunidad): <https://www.virtual-boy.com/>