

Nintendo Space World 1997

Article scanné dans le magazine Joypad n°071 (Janvier 1998)

Sujet de l'article : Video Games Show (*)

Un article sur le Nintendo Space World de 1997.

Scans réalisés par les membres du site Nintendo64EVER,
usage exclusivement destiné aux autres membres du site.

Toute reproduction, partielle ou complète, ainsi que la diffusion de ce fichier est interdite.

Les magazines originaux sont la propriété intellectuelle exclusive de leurs éditeurs respectifs,
les scans regroupés dans ce fichier ont un but uniquement documentatif et informatif,
aucune exploitation commerciale ne peut en être faite.

Le Nintendo Space World est le salon qui présente chaque année les nouveautés pour la Game Boy, la N64, ou encore (ce qui reste de) la Super Famicom. Compte rendu de cet événement unique en son genre, qui s'est tenu à Tokyo à la fin du mois de novembre.

Par Banana San



Si le Nintendo Space World nous réservait quelques heureuses surprises, dont les excellents Zelda et Edge Snow Boarding, il était aussi la cause de beaucoup de déceptions et de frustrations de la part des possesseurs de N64. Il y avait effectivement quelques nouveautés, mais si l'on enlève les gadgets pour la Game Boy, les produits annoncés mais pas montrés, les produits retardés, on s'aperçoit que le bilan est plutôt triste ! Plus de deux ans après la sortie de la Nintendo 64 au Japon, le problème reste le même : les vraies nouveautés pour la console et les jeux réellement jouables ne sont pas légion. Décidément, mieux vaut être patient lorsque l'on veut jouer sur N64...

NINTENDO S

UN SALON IMMENSE, REMPLI DE VIDE

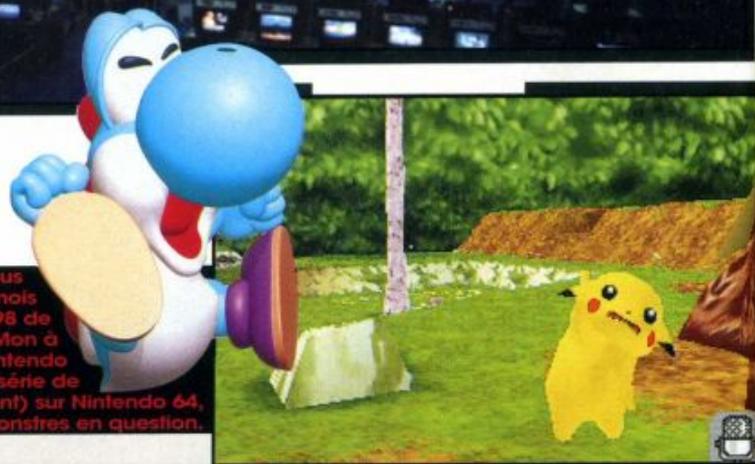
Un salon plutôt tranquille

La première chose qui vous frappe lorsque vous pénétrez dans le Nintendo Space World, c'est la grandeur du salon. Abrisé dans un hall gigantesque, on salive à l'avance à l'idée des tonnes de merveilles que l'on est supposé trouver dans un lieu aussi imposant. Mais on réalise au bout du compte que malgré ces kilomètres carrés, il n'y a pas grand chose à se mettre sous la dent. Entre les allées larges de plusieurs mètres, les quelques jeux qui se battent en duel et qu'on installe sur des dizaines de télévisions pour donner l'impression de quantité, les espaces vides meublés de petites tables pour remplir et les stands géants aux trois-quarts vides... on avait presque l'impression qu'on aurait pu faire tenir le Nintendo Space World dans une cabine téléphonique ! On attendait les nouveaux titres de la part des grosses pointures, tels que Capcom, Namco ou Konami. Eh bien non !... Konami n'avait rien de nouveau à mon-



Beaucoup d'écrans affichant les mêmes jeux, et quasiment pas de nouveautés !

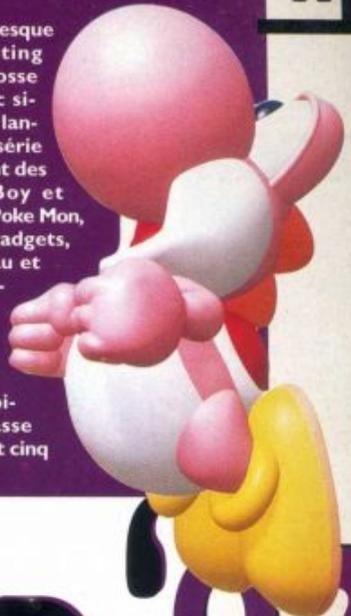
Comme Joypad vous l'avait annoncé le mois dernier, la stratégie 98 de Nintendo c'est Poke Mon à toutes les sauces ! Nintendo annonçait donc une série de titres (trois pour le moment) sur Nintendo 64, tous basés sur les monstres en question.



trer, à part des jeux déjà présentés ailleurs (Nagano Winter Olympics, G.A.S.P !., NBA in the Zone), et pourtant comme on aurait aimé - enfin - voir son Hybrid Heaven et son Castlevania 64. Namco, à part un jeu de Baseball (Famista 64) à l'intérêt... comment dirais-je... aussi manifeste pour un européen que celui d'une glace pour un eskimo, jouait les hommes invisibles. Et Capcom, attendu par tous, sachant que cette société développait des titres sur la N64 - dont une sorte de Bio Hazard -, ne s'était même pas déplacé...

N64, et un autre à la Game Boy, le reste concernait, de près ou de loin, Poke Mon (alias Pocket Monster). On a même vu des visiteurs arrivés au salon avec leur cartouche Poke Mon pour télécharger un nouveau monstre, appelé Mû, réalisé spécialement pour l'occasion ! Enfin, des compagnies de jouets (Tomy, Bandai...) étaient présentes. Elles ne montraient qu'une seule et unique chose : des jouets, gadgets, figurines, maquettes, bidules et Dieu seul sait quoi encore... basés sur Pocket Monsters.

cela, un gigantesque plan marketing est prévu : grosse artillerie avec simultanément lancement de la série télé, lancement des jeux Game Boy et N64 basés sur Poke Mon, plus tous les gadgets, jeux de plateau et figurines possibles et imaginables... Bref, la totale ! L'Europe ? Comme d'habitude... elle passe après... s'ils ont cinq minutes...



Poke Mon, LA Star du Salon

Plutôt que Le Nintendo Space World, il aurait été plus juste d'appeler le salon le Poke Mon Space World ! A part une partie réservée aux (quelques) jeux dédiés à la

Enfin, pour en finir avec ces créatures très envahissantes, apprenez que Nintendo a décidé de lancer ses petits monstres sur les États-Unis l'année prochaine. Pour

SPACE WORLD '97



Pika Tchu devrait être commercialisé en 1998, sans autres précisions. A force d'aligner les retards sur ses jeux N64, Nintendo devient plus prudent !



Le but du jeu est d'apprivoiser Pika Tchu. Pour cela, il faut l'aider, lui offrir des cadeaux et jouer avec lui. C'est un jeu vraiment orienté "grand public" (comprenez les petits vieux, les filles - désolé - et les tris du joypad !), pas vraiment destiné aux amateurs purs et durs des jeux vidéo.

Le dénommé Pika Tchu vit dans la forêt de Toldwa. Il est très timide et a peur lorsqu'un inconnu lui parle. Il faut peu à peu faire sa connaissance, se faire accepter, comprendre ses attentes et y répondre. Par exemple, s'il s'arrête devant un arbre et regarde en haut, on doit comprendre qu'avec le curseur il faut prendre la pomme qui est en haut de l'arbre et lui donner à manger... Il convient aussi de jouer avec lui, avec des petits jeux du genre un mot est donné et il faut trouver un autre mot commençant par la dernière syllabe du précédent, du genre Bateau... Taureau... Rôti...

Développé par Mangui, la joint-venture entre Nintendo et Recruit, il s'agissait du titre le plus avancé présenté sur le salon.

PIKA TCHU GENKI DE TCHU



Une dernière chose, allez-y mollo : le petit monstre génère 100 000 volts lorsqu'il n'est pas content !

La N64 obéit à la voix et à l'œil !



L'accessoire présenté sur la photo vous permet de "communiquer" avec votre N64. N'attendez pas cependant quelque chose d'aussi sophistiqué que ce que l'on obtient avec des ordinateurs qui coûtent vingt fois plus cher que votre N 64 !

POKEMON STADIUM



NINTENDO
 スペースワールド
 '97



La folle Poke Mon contaminera-t-elle le vieux continent?



Un Poke Mon, tout feu tout flamme !

Extracteur de données : le 64 GB pack

Nintendo présentait un nouveau gadget pour récupérer les données des monstres contenus dans les cartouches de Poke Mon Game Boy. Décidément, Nintendo devient LA société aux gadgets... Après les trucs vibreurs, les machins qui vous prennent en photo, les bidules qui vous transforment en pilote de chasse genre Buck Danny, avec micro et écouteurs, voici l'ultime machin-truc-chouette : le 64 GB Pack ! Vous le connectez sur le port cartouche du Pad de votre N64, à l'autre bout, vous introduisez une cartouche Poke Mon Game Boy. Et hop, vous téléchargez dans Poke Mon Stadium tous vos chers petits monstres, prêts à s'affronter ! Il est à noter que le même gadget va sortir pour la Super Famicom : sous la forme d'un adaptateur bleu transparent, on pourra y enclencher une cartouche GB Poke Mon qui contiendra une prise pour brancher un Cable Link également.



Poke Mon Stadium devrait sortir en juin, et permettre jusqu'à quatre joueurs de s'amuser ensemble. L'idée est de récupérer les data contenus dans les cartouches de Poke Mon Game Boy pour jouer à un nouveau jeu sur sa Nintendo 64.

Poke Mon est un jeu de rôle. Dans la cartouche pour GB sont stockées toutes les data (forces, tailles, points de vie...) des monstres que vous avez battus - et donc ajouté à votre collection de monstres - ou bien échangés avec des amis. Ce sont ces monstres qui vont se battre dans un stade, le Poke Mon Stadium. Dans ce jeu de baston, chaque monstre a ses propres techniques de combat et ses attaques spéciales (boules de feu, décharges électriques...). Il existera toute une série de règles, celles de la Poke Mon League, qui régleront les combats. Poke Mon Stadium devrait comprendre plusieurs modes : le Tournament Match, le Tag Match à quatre et le Duel. Dans le Tournament Match, vous choisissez votre monstre préféré, que vous allez incarner, et vous devez vaincre tous vos autres congénères dans des duels successifs. Le Tag Match permet à quatre joueurs de s'affronter, chacun pour sa peau ! Le Duel permet de se mesurer à un ami, comme au bon vieux temps du Far-West, zyeux-dans-les-yeux. Tout un programme.



N64 oblige, on peut voir l'affrontement de tous les côtés.

La cartouche DD64 possède assez de place pour mettre autre chose que le programme du jeu. Nintendo en a profité pour caser une espèce d'encyclopédie sur les Poke Mon. Ceux-ci sont modélisés en 3D, et on peut connaître toutes leurs caractéristiques, même les plus rares.



Telex

D'après Miyamoto, manager général du développement chez Nintendo, F-Zero X (Nintendo) va "tourner" à 60 images par seconde, même avec 20 véhicules simultanément à l'écran ! On sait que le jeu comportera 30 vaisseaux pour pas moins de 24 circuits bourrés de reliefs et bien d'autres surprises. En outre, il se jouera à 4 en même temps. Nintendo a également confirmé que grâce au DD64 (s'il sort un jour, en juin 98 au Japon normalement), il sera possible de créer ses propres circuits mais aussi ses propres véhicules ! Wait and see...



Les cartouches DD64 permettant d'enregistrer des informations, on peut constituer son petit album virtuel de photos de Poke Mon.



Prévu pour l'automne, Poke Mon Snap se joue uniquement en solitaire. Là encore, il s'agit d'un divertissement plus que d'un jeu vidéo, à destination des personnes qui n'ont pas l'habitude de passer des heures un joyypad en main. Le joueur incarne un photographe, qui se promène dans la verte nature en essayant de prendre des photos des Poke Mon qui y traînent. Certains apparaissent très rarement, d'autres sont plus faciles à "capturer" sur la pellicule.

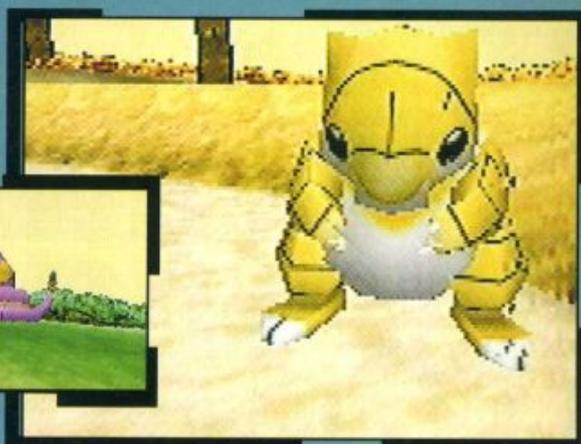
Pour que la photo soit valide, il faut prendre le monstre de face. Il arrive souvent qu'on surgisse dans son dos, et il faut alors réussir à le faire se retourner pour prendre le cliché. On peut lui balancer quelque chose, une pomme par exemple, ou une pierre. La pierre est plus risquée, car n'oublions pas qu'il s'agit de monstres, mais la tronche d'un monstre en colère rapporte plus de points que celle d'un monstre souriant !

En balançant une pierre sur la tête de ces sales bêtes, vous pourrez avoir le sentiment d'avoir accompli votre devoir, et obtenir une photo plus côtéée !

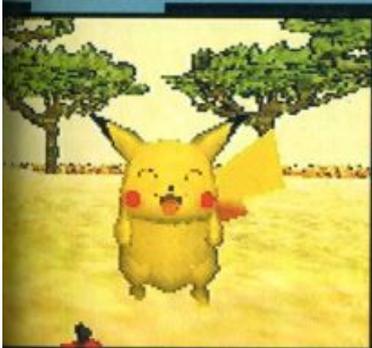


Lancer des pierres est une stratégie risquée, comme vous le comprendrez très rapidement...

POKE MON SNAP



Cette photo est très bonne. Centrée sur le sujet, elle vous rapportera plus de points.



Pika Tchu est le Poke Mon le plus connu, et le plus apprécié au Japon. Mais Game Freaks, qui a développé les Poke Mon, pense qu'il est possible que les Européens et Américains préfèrent une autre bestiole. Avec plus de 150 en stock, il y a le choix !

Telex

Tout le monde se demande encore ce que sera le prochain bijou de Miyamoto San sur Nintendo 64. C'est grâce à une vidéo passée durant le Nintendo Space World que nous fûmes fixés. Baptisé Jungle Emperor Leo (Nintendo), le prochain jeu du créateur de Mario est basé sur les aventures célèbres du dessin animé Royal, de Osamu Tezuka. Nous n'en savons pas plus sur la trame, si ce n'est que l'action se déroulera dans la jungle et que le gentil lion est... végétarien ! Un titre sur cartouche que l'on ne devrait pas voir dans les boutiques nipponnes avant la fin de l'année 98...

Mangez des pommes !

La solution la moins dangereuse consiste à utiliser vos pommes pour attirer les Poke Mon en face de votre objectif.



Après avoir repéré un monstre en train de folâtrer dans la verte campagne...



...sélectionnez la pomme dans la liste de vos items, en bas de l'écran, et envoyez-en une ou deux.

Le Poke Mon se précipite alors vers les fruits, et vous pouvez prendre votre cliché...



...avant que le Poke Mon ne revienne de sa surprise ! A vous la couv' de Paris-Match !



LES JEUX PRÉSENTÉS AU SALON



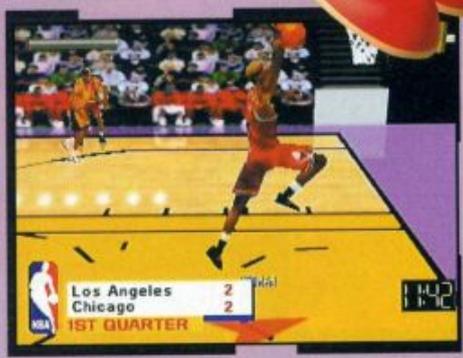
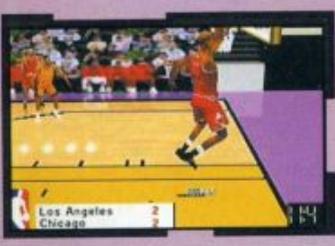
F-Zero X
 F-Zero X, quant à lui, semble quasiment fini pour ce qui est de la jouabilité. Il reste encore les ajustements, la correction de petits bugs et l'intro à réaliser. Il devrait être en vente au mois de juin au Japon.

Yoshi Story

Après avoir été repoussé puis annoncé pour décembre 1997, Yoshi Story est... encore super repoussé !

NBA Basket Ball

Cette simulation de basket devrait être commercialisée au Japon au mois de juillet. Il semble que ce soit un titre acheté par Nintendo, et non développé en interne. Elle permettra à quatre joueurs de faire mumuse avec la balle. Graphiquement, les joueurs sont de grandes tailles, et le jeu à l'air assez simple à jouer. Il risque d'être le concurrent principal du NBA In the Zone de Konami.



Ce n'est pas compliqué : on saute, on se tortille en se retournant et c'est le panier !

Réussissez vos Dunk Shots comme un vrai joueur de la NBA ! Remarquez au passage votre jauge de puissance, au haut à gauche.



Motion Capture oblige, l'animation des joueurs est impeccable.

out le monde espérait que ce salon serait enfin l'occasion de voir déferler la vague de titres qui allait permettre à la N64 de se vendre un peu mieux au Japon. Eh bien, la situation paraît pire que l'année dernière, avec encore moins de nouveaux titres. En guise d'explication, il semble qu'il soit vraiment très difficile de développer un jeu sur N64, et que les retards s'accumulent chez les éditeurs-tiers. En effet, beaucoup de titres présentés l'année dernière ne sont toujours pas commercialisés (parmi ceux-ci, on peut citer Twin de Culture Brain, Rev Limit de Seta, Wild Choppers de Seta, Chameleon Twist de JSS, Sonic Wings Assault de Video System...).

Chez Nintendo, il y avait toute une série de jeux jouables. On connaît la plupart (Yoshi Story, F-Zero X, Diddy Kong Racing, Banjo & Kazooie, Zelda...) mais il y avait aussi deux nouveautés : NBA Basket Ball et Edge Snow Boarding.



Telex

L'une des surprises de ce salon venait d'un certain... Tetris ! Il ne s'agit pas d'une banale repompe du célèbre jeu de Pajitnov : l'éditeur, Amtex, lui a "greffé" une sorte de gadget qui part de la manette et va jusqu'au lobe de votre oreille ! Le capteur sensoriel enverra vos "pulsions" cardiaques au jeu, et des pièces lentes et faciles tomberont s'il sent votre stress grandir ! Un jeu qui s'adapte à votre battement de coeur ! Bio Tetris (Amtex) sera livré avec ce fameux "Bio Feedback", mais on ne sait pas s'il sortira un jour en France...

LES JEUX PRÉSENTÉS AU SALON

NINTENDO
 SPACESWORLD
 '97

BANJO & KAZOOIE

Ce jeu vous avait été longuement présenté dans Joypad dès son apparition lors de l'E3, au début de l'été dernier. Voici encore quelques photos pour vous faire baver, en attendant sa sortie, prévue au Japon pour le mois d'avril prochain.



Ce clone de Mario offre de nombreuses innovations intéressantes, dont la possibilité de passer de Banjo à Kazooie, suivant les problèmes que vous allez devoir affronter.



Pour courir ou voler dans les airs, rien ne vaut Kazooie !



SUPER MARIO RPG 2



Super Mario RPG 2 fait partie des jeux dont on avait des photos, mais qui n'étaient pas présentés lors du Salon. Il semble qu'il s'agisse d'un jeu de rôle qui mélange 2D et 3D, se passant dans l'univers... de Mario. Il rompt avec le style tout en 3D polygonale de Super Mario 64. Les graphismes font penser un peu au style utilisé pour Yoshi Island sur SFC, c'est-à-dire un style qui oscille entre une représentation réaliste et naïve des décors.



Au fur et à mesure des versions, Mario ressemble de plus en plus à un nain décrépi. La représentation dans Super Mario 64 était plus réussie !



Que c'est fun ! Qu'est-ce qu'on a l'air de s'amuser dans Super Mario RPG 2 !



Quelques éléments de jeux de plate-forme (le fossé à éviter) sont présents : on ne renie pas ses origines !



Telex

Certains jeux, montrés à l'E3 en juin dernier, semblent avoir complètement disparus des plannings des éditeurs présents au Nintendo Space World Universe God Nuclear '97. Outre Kirby's Air Ride (Nintendo), inexistant et dont on ne sait toujours pas s'il sortira sur DD64 ou cartouche, on notait aussi l'aspect fantomatique de titres aussi prestigieux que Body Harvest (DMA) et Silicon Valley (DMA), Conker's Quest (Rare), TekMagic's Robotech (TekMagic), Nihon System Supply Cavalry Battle (Nihon), Mission Impossible (Ocean-Infogrames) qui porte quant à lui super bien son nom, Buggie Boogie (Nintendo-Angel Studio's), et bien d'autres.

LES JEUX PRÉSENTÉS AU SALON

NINTENDO
スペースワールド
'97



Mother 3

Mother 3 n'était pas montré durant le salon, et pour cause : il n'y avait toujours pas de niveau (ou partie de niveau) jouable.



Non, il ne s'agit pas d'une pomme de terre pourrie, mais de l'un des moyens de transport du jeu : un aéro-glisneur.



D'abord, il vous faut construire votre ville. En utilisant un menu sous forme d'icônes, vous mettez en place bâtiments, réseau routier et ferroviaire, etc.



Il vous sera possible de vous promener dans votre ville virtuelle, et même de discuter avec ses habitants, histoire de savoir quels sont les problèmes, et où en est votre cote de popularité !

Sim CITY 64



Developpé par HAL Laboratory (une société très proche de Nintendo, et qui a créé le personnage de Kirby) pour Nintendo, il s'agit de la version Nintendo 64 du célèbre Sim City. Vous allez pouvoir construire la ville de vos rêves, et veillez à ce qu'elle croisse harmonieusement. Vous pourrez aussi vous y promener, à travers sa représentation en 3D.

DERBY STALION 64



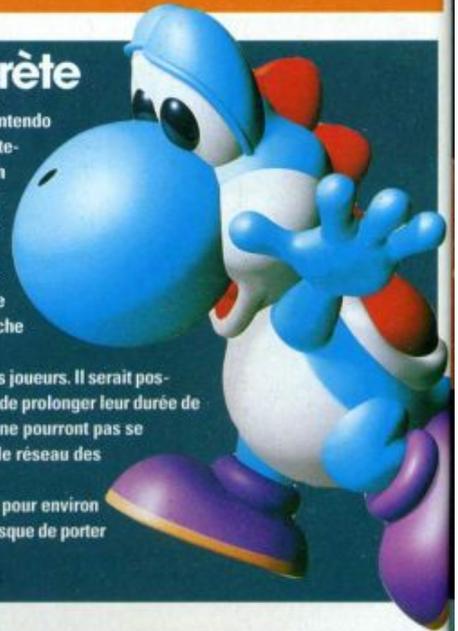
Marigul est en train d'adapter ce hit de la Super Famicom sur la Nintendo 64. Ce jeu, qui a fait un tabac au Japon, n'a pas franchi les frontières de l'archipel. Il s'agit d'une simulation de courses de chevaux, genre Long-champs, avec gestion de son écurie. Le jeu est prévu sur DD64, et devrait être commercialisé durant la seconde moitié de l'année 98.

DD64 : une présence très discrète



Le Djiki Disc (ou DD) était l'annonce du salon de l'année dernière. Nintendo nous donnait même rendez-vous, lors du Nintendo Space World 97 justement, pour pouvoir jouer à des tas de jeux sur DD64. Mais durant son discours, Yamauchi, le PDG de Nintendo, a annoncé que le DD 64 était retardé, encore une fois... et de trois mois. Cependant, il semble que Nintendo compte beaucoup sur le DD64 pour réussir à faire décoller la N64 au Japon. Après sa commercialisation, des bornes seront installées à travers tout le Japon, dans les Combinis (supérettes ouvertes 24h/24h). Elles permettront au joueur en manque de sélectionner le jeu qu'il souhaite, et après l'avoir payé, de le télécharger sur une cartouche DD64. Ce système permettrait à Nintendo d'offrir deux avantages révolutionnaires :

- 1) Il rendra possible une «interactivité» beaucoup plus importante entre Nintendo et les joueurs. Il serait possible de venir télécharger, gratuitement ou non, des mises à jour pour les jeux et donc de prolonger leur durée de vie. Les possesseurs de N64 sont très jeunes au Japon, et beaucoup ne voudront ou ne pourront pas se servir d'internet. De plus, le prix des communications y est assez élevé. En utilisant le réseau des Combinis, Nintendo a sans doute eu une idée de génie.
- 2) Les prix pourraient y être très intéressants. Certains jeux seraient téléchargeables pour environ soixante francs. Cela semble trop beau pour être vrai. Mais si cela s'avérait exact, ça risque de porter un coup très dur à Sony et Sega...

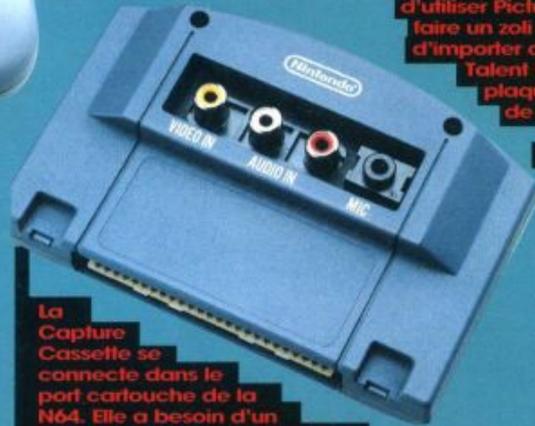




Les données entre les trois logiciels de la série de Mario Artist sont compatibles entre elles. Il est ainsi possible, par exemple, d'utiliser Picture Maker pour faire un joli dessin 2D. Puis d'importer ce dernier dans Talent Maker, et de le plaquer sur le T-Shirt de la marionnette que l'on a précédemment créé.



Plus près du loisir que du jeu vidéo, Nintendo présentait (de loin !) trois (futurs) cartouches pour le (futur) DD64. La Trilogie des Mario Artist comprend donc : Talent Maker, Polygon Maker et Picture Maker. A l'aide de quelques add-on et autres gadgets, ces cartouches devraient permettre de créer des objets 3D ou bien des images, et de s'amuser en les mettant en mouvement. Les logiciels de la série Mario Artist utilisent le DD64, la souris Mouse 64 et la Capture Cassette, qui sert à digitaliser des sources vidéo.



La Capture Cassette se connecte dans le port cartouche de la N64. Elle a besoin d'un lecteur DD64 pour enregistrer l'image une fois digitalisée. On peut y connecter n'importe quelle source vidéo standard, par exemple une caméra vidéo, un magnétoscope, un ordinateur ou un appareil-photo numérique.



LES ARTISTES SUR NINTENDO 64



On pouvait voir, sous sa carapace de plastique transparente, le système permettant de digitaliser des images et de les retoucher dans les trois logiciels de la série Mario Artist. Mais pas question de le voir fonctionner réellement !

TALENT MAKER



Talent Maker permet de créer sa "poupée" virtuelle 3D. Le programme présente au joueur une "marionnette", qu'il est possible de customiser entièrement, d'animer et même de faire apparaître dans un jeu, grâce à la Capture Cassette. Sortie prévue : juillet au Japon, de même que les deux autres cartouches de la série Mario Artist.

On peut aussi faire danser sa "Barbie" sur la scène d'un théâtre, en la contrôlant avec le pad, grâce à des mouvements de danse pré-enregistrés par Nintendo grâce à la Motion Capture.



On peut dessiner le visage de sa "Barbie", ou bien le choisir parmi une bibliothèque de visages proposés par le logiciel (dans le fond).



Il est aussi possible de digitaliser son propre visage !

Il ne reste plus qu'à animer sa marionnette.



Vous pouvez modifier les différents éléments du corps, les étirer, les transformer, ou vous contenter de piocher parmi ceux que propose le logiciel.



Dans le programme se trouve même un petit jeu (une espèce de compétition de danse) dans lequel votre poupée agira comme le personnage principal, sous les yeux émus de son créateur : VOUS !

NINTENDO
 スペースワールド
 '97



Quatre "joueurs" peuvent dessiner ensemble, chacun d'entre eux manipulant l'une des manettes de la N64.

Picture Maker permet aussi de créer des animations, en 2D : le petit père Mario appelle ça pompeusement des «Para Para Mangas» !



Si l'on peut manipuler de superbes images et objets ou animaux modélisés, il semble qu'il soit difficile d'obtenir la même qualité avec le programme, même avec beaucoup de patience !

PICTURE MAKER



Picture Maker est un Mario Paint, mais en plus perfectionné. Il reprend les outils de dessin, mais avec plus de richesse. On y trouve ainsi une fonction Loupe assez puissante, un couper-coller, trois tailles de crayon, de pinceau ou de tampon, qui permettent de reproduire un dessin à l'identique.

Avec le programme, Nintendo fournit une bibliothèque d'illustrations diverses, qui peuvent être utilisées comme tampons et qui sont tirées des univers de Mario, Star Fox ou l'inévitable Poke Mon. Il est aussi possible de manipuler des scènes animées en 3D. Pour cela, l'utilisateur va choisir dans une série d'univers dont les décors, les objets et les êtres animés ont déjà été créés par les programmeurs de Nintendo. Il y a un monde sous-marin, un monde préhistorique, la planète Mars... On peut ainsi prendre un tyrannosaure, et le faire se balader sur la Planète rouge... Enfin, un mini jeu est intégré au programme. Armé d'une tapette, vous allez devoir liquider les hordes de moustiques. Le décor est en 3D, et les insectes deviennent de plus en plus agressifs au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu.

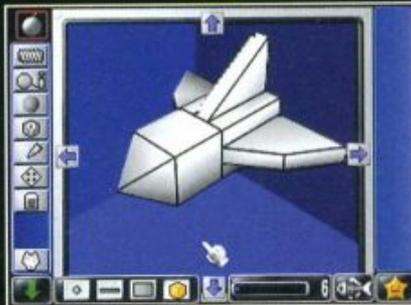


Sus aux moustiques !

POLYGON MAKER



Polygon Maker est le logiciel le plus ambitieux de la série. Il comprend un modéleur (pour créer des objets en 3D de toutes pièces), et un module de dessin à utiliser directement sur les objets 3D.



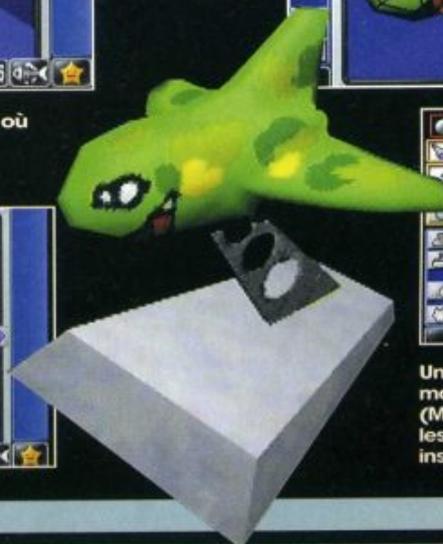
Une fois l'objet modélisé, il ne reste plus qu'à le peindre et le décorer pour lui donner plus de réalisme.



Il s'agit d'une sorte de Lego®, où l'on assemble des formes élémentaires.



En utilisant une série de formes simples géométriques, Polygon Maker permet de créer des objets compliqués.



Une bibliothèque de modèles prêts à l'emploi (Mario, voiture...) est là pour les plus paresseux, ou pour inspirer les futurs artistes...