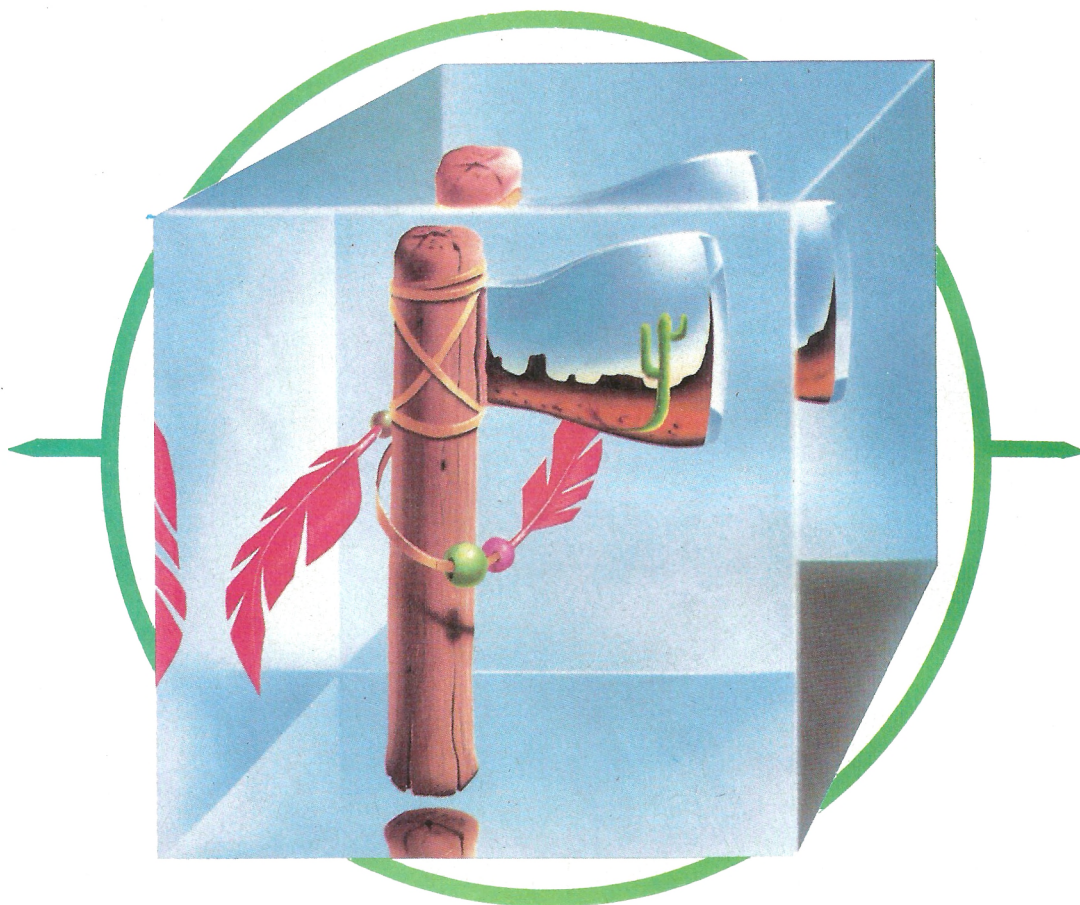


TOMAHAWK :

LA QUALITE POUR CIBLE



Sous ce nom qui évoque la célèbre hache de guerre des Indiens se cache une nouvelle marque de logiciels. Une société française s'en va en guerre avec des produits de qualité. Le tomahawk enfermé dans un cube de cristal sera bientôt connu de tous.

L'objectif de Tomahawk, c'est de faire du logiciel pour tous, pour un public de 7 à 77 ans... Jeux d'arcade ou d'aventures, rien n'est oublié : il y en aura pour tous les goûts. Les machines visées sont l'Atari ST, l'Amiga, le PC et le CPC. Sur cette dernière bécane, la programmation sera entièrement reprise afin d'offrir des jeux qui, techniquement, ne seront pas des adaptations au rabais.

Les logiciels, en préparation depuis des mois, ont été dévoilés très récemment à la presse. Souvenez-vous, nous vous en parlerons il y a fort peu de temps. Les premières sorties auront lieu avant la fin du mois. Leurs grandes lignes sont résumées en fin d'article. Mais revenons-en aux hommes.

Tomahawk est née en décembre 1987. Depuis, scénaristes, graphistes, musiciens et programmeurs ont travaillé sur leurs projets. Qu'ils soient 16/32 ou 8 bits, les ordinateurs

ont été exploités au maximum. Les graphistes avouent ne pas se cantonner dans un style particulier, comme c'est trop souvent le cas. Ici, on sait dessiner, digitaliser ou faire du dessin animé. On fait largement appel à des programmeurs, des scénaristes ou des artistes extérieurs à l'entreprise. Les structures, très souples, permettent de choisir sur des coups de cœur et il n'y a pas de règle arrêtée pour le choix d'un projet de jeu. Bien sûr, l'idéal consiste à trouver un auteur qui soit aussi programmeur ou graphiste mais, à ce niveau, c'est très rare. D'ailleurs, si vous faites partie de ces gens aux multiples possibilités, n'hésitez pas un seul instant à contacter Tomahawk.

Prenons l'exemple de la réalisation d'un des jeux de ce nouvel éditeur. Terrific Land. Le concept en a été élaboré en décembre 87. Le projet, présenté à Tomahawk, a plu et, tout de suite, 3 graphistes ont été choisis et ont travaillé pendant 2 mois. Un programmeur, surdoué à ce qu'on dit, a pris le projet en charge. La programmation s'est achevée à

la mi-septembre pour une sortie prévue en octobre 88. On voit également quel risque a pris Tomahawk en rémunérant ses gens jusqu'à la sortie du produit. L'un des problèmes les plus difficiles à résoudre concerne les restrictions de place sur les disquettes. Quant aux protections, on estime ici que les seules valables sont celles qui mettent en œuvre du "hard" mais alors, le coût de revient du logiciel augmente considérablement. Toutes les nouveautés du marché sont soigneusement analysées afin de tenter de faire mieux et plus original. Un temps important est consacré à des conférences sur ces produits.

La partie commerciale a été confiée à Jacqueline Colin dont la rude tâche consiste à conquérir tous les segments du marché. Il ne nous reste plus qu'à attendre quelques jours afin de découvrir les créations qui devraient faire de Tomahawk un nouveau synonyme de qualité.

Jean-Pierre LIONEL

GROS PLAN SUR LES JEUX A VENIR

• **CRUCIAL TEST** est un jeu à explorer en famille. Il propose des centaines de questions pour parcourir, redécouvrir, apprendre sur tous les sujets. Situé entre l'éducatif et le questionnaire de jeu, il garantit à l'utilisateur une grande diversité grâce à un important nombre de questions. Tomahawk a également développé l'aspect graphique du produit afin de le rendre plus agréable. A l'origine, le jeu avait été conçu par une personne extérieure à l'entreprise.

Sortie sur CPC puis sur ST.



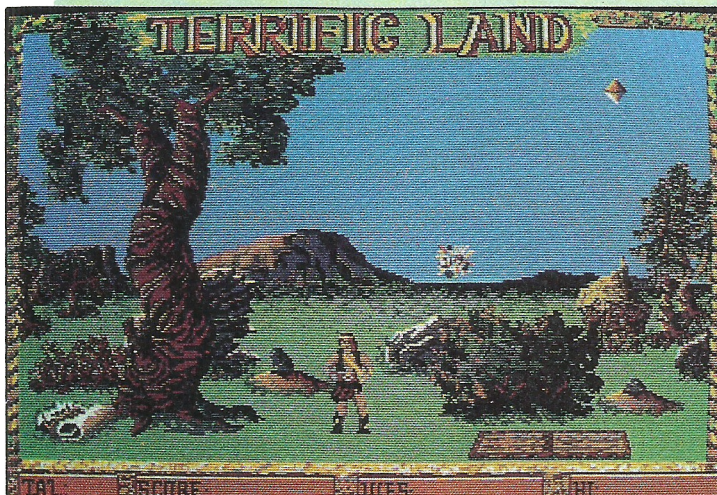
Emmanuelle

• **EMMANUELLE** ne sera pas pour tous les publics. Il faut, dans ce jeu, tenter de séduire plusieurs partenaires et surtout, retrouver la charmante héroïne du logiciel qui n'est autre que celle de la série de films du même nom. Aventure et action se sont donné rendez-vous et les graphismes que nous avons pu voir semblent à la hauteur de la beauté du personnage.

Sortie prévue sur ST.

• **TERRIFIC LAND** transporte le joueur dans quatre mondes parallèles. Des bruits digitalisés assez marrants et des animations nombreuses et réussies sont présentés dans la démo. Des monstres aussi hideux que nombreux n'ont qu'un seul but : vous empêcher d'atteindre la sortie de chacun des mondes. Si vous y parvenez, attendez vous au pire pour le suivant !

Sortie prévue sur ST.



Terrific Land