

RENCONTRE AVEC UN FAUCONNIER

Le dressage du rapace de la micro

Apprivoiser un animal aussi puissant pour lui faire accomplir de véritables prodiges n'est pas chose facile. Un des premiers développeurs donne ses impressions.

Une dizaine de maisons d'édition de jeux, en France et en Angleterre, ont commencé de lorgner du côté de cet animal puissant et nouveau qu'est le Falcon O30.

En France, on trouve ainsi Silmarils pour *Isbar I* et *Transartica*, Eurosoft pour *Yuppie's Land* et Lankhor pour *Vroom II*, *Sukya* et

Black Sect. Au Royaume-Uni, il faut mentionner Mirage pour *Space Junk*, 4WD pour *Road Riot*, Koveos pour *Cyber Assault* et *Steel Talons*, Digital Integration pour *Tornado Flight Simulator*, Rage pour *Striker* et Eclipse pour un jeu du même nom, *Eclipse*, qui se passera dans l'espace.

Si la plupart se sont contentés

d'adapter des programmes déjà sortis sur PC, quelques-uns ont tenté d'innover réellement, notamment la société Eclipse qui travaille sur un jeu en 3D qui utilisera abondamment le DSP.

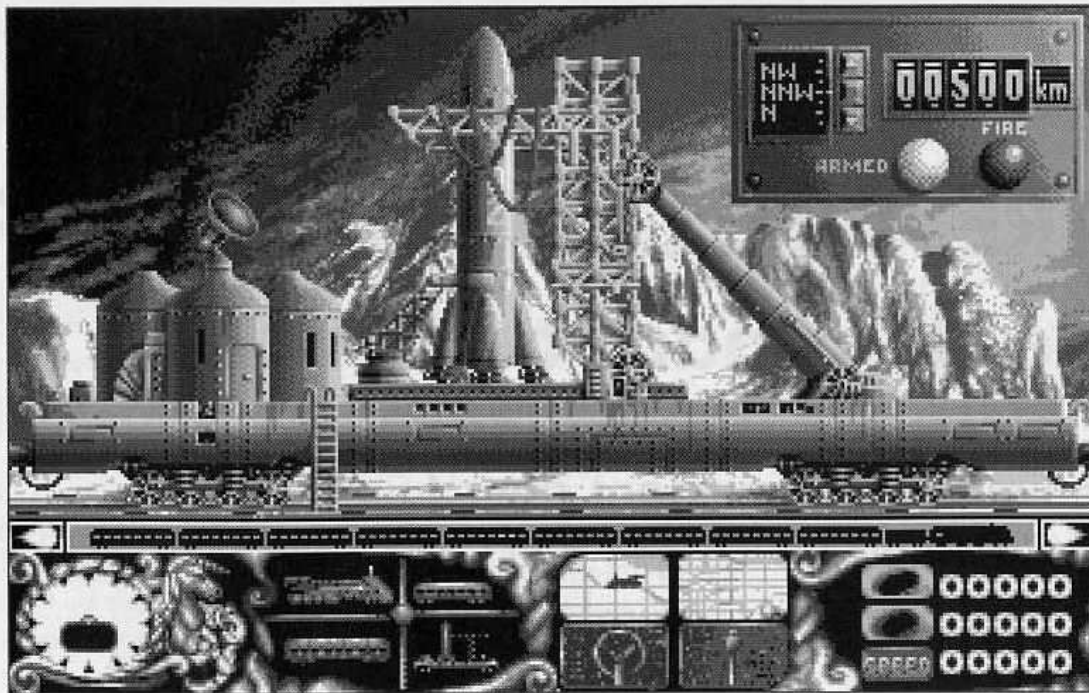
En attendant, c'est la société Silmarils, avec *Transartica* et *Isbar*, qui est arrivée en tête pour parer d'un bel habit neuf le plumage naissant du Falcon.

Louis-Marie Rocques, l'un des trois fondateurs, nous a livré ses premières impressions sur le développement.

Start Micro: Quand avez-vous commencé à développer sur Falcon?

Transartica : la plupart des images de ce jeu sur ST sont exécutées en 32 couleurs. La version correspondante du Falcon est, quant à elle, en 256 couleurs.





Louis-Marie Rocques: Lors des présentations publiques du Falcon, j'ai tout de suite été emballé par cette machine. Un, par ses capacités graphiques; deux, par ses capacités sonores; trois, par sa facilité de programmation. Ensuite, nous avons assisté en tant qu'éditeur à des conférences développeurs et dès que nous avons eu une machine entre les doigts, avec les notices techniques et toutes les caractéristiques, je me suis mis au boulot sur le Falcon, secondé par un autre programmeur, Olivier Carado.

S. M. Est-ce plus difficile à programmer que sur le ST?

L. M. R. Tout d'abord, le ST est l'une de mes machines fétiches, parce que le 68000 est plus plaisant à programmer. Je sais de quoi il en retourne, car après mes études d'ingénieur, j'ai travaillé deux ans pour Loriciel et j'ai touché à différentes machines...

S. M. Notamment à l'Oric!

L. M. R. Précisément à l'Oric, oui, pour l'Aigle d'Or en 84. Pour répondre plus directement à la question, je dois dire que pour un professionnel, il n'y a pas de

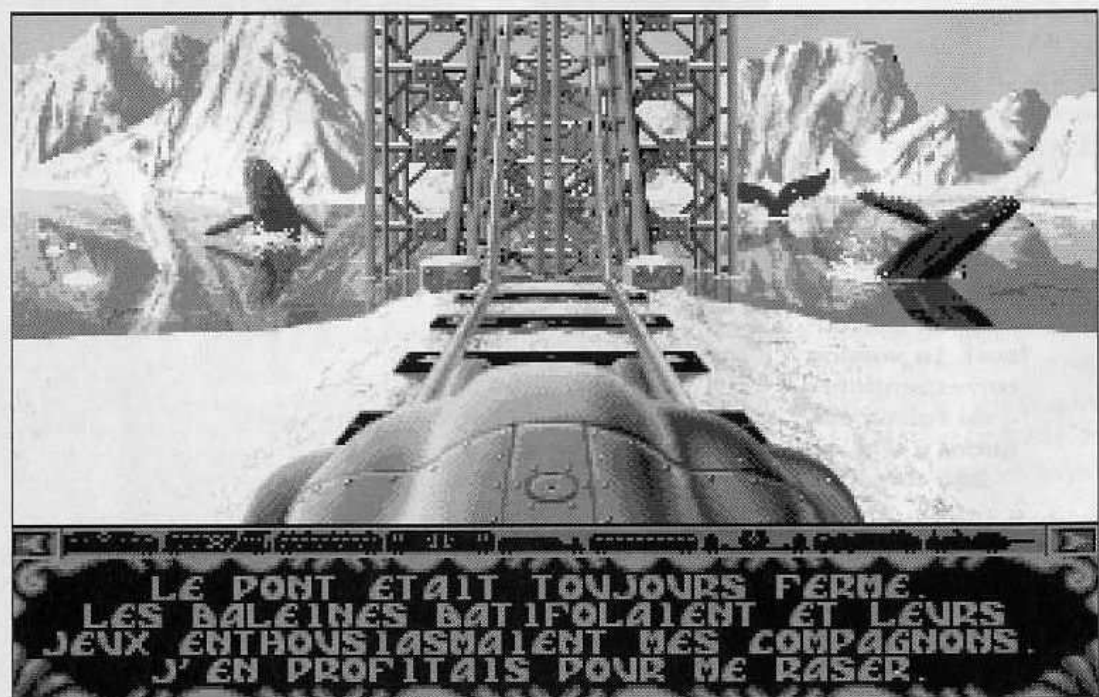
problèmes particuliers sur cette nouvelle machine. Au contraire! Tous mes outils de développement, que ce soit le langage C ou les différents utilitaires, n'ont pas nécessité de mise au point particulière.

C'est pour cette raison sans doute que notre premier jeu, *Transarctica*, est sorti si vite. Il venait d'être terminé sur ST et il a fallu moins de deux mois pour faire la traduction sur Falcon.

Quelques semaines ensuite ont

Transarctica : vous récupérez de précieuses informations dans les villes.

Transarctica : pour traverser le parc des baleines, il faudra attendre l'heure des repas. Les images, belles sur ST, sont encore plus belles sur Falcon.



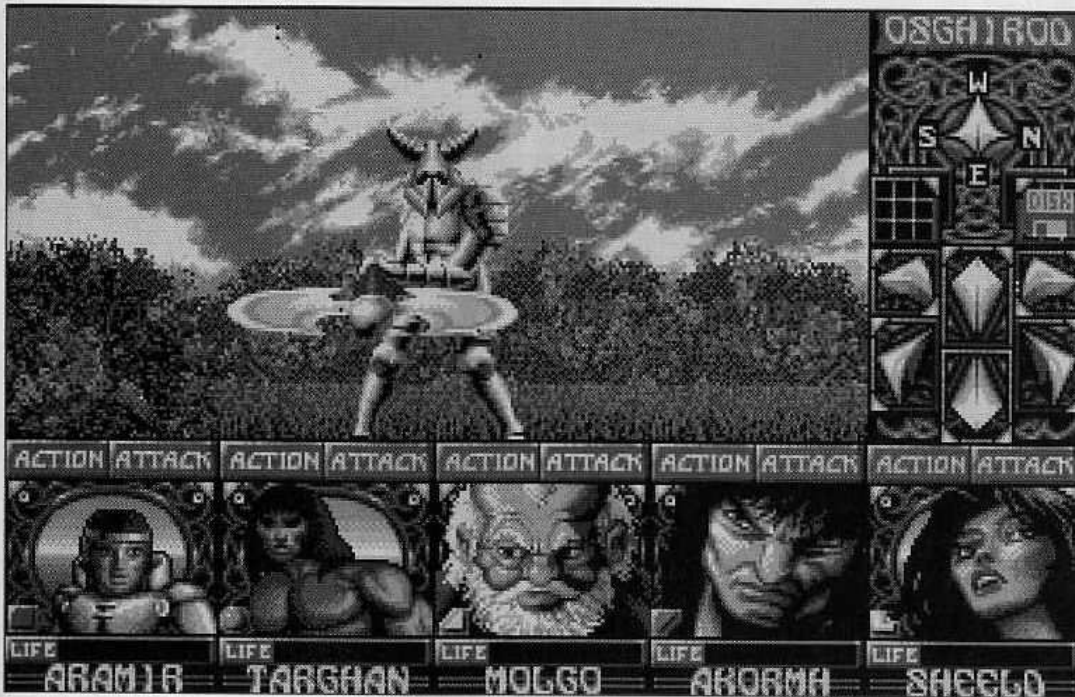
suffi pour que *Ishar I* soit également disponible.

S. M. Et Ishar II?

L. M. R. Il faudrait d'abord qu'il soit complètement terminé (scénario, ergonomie, programmation, graphismes...) pour tenter de l'adapter sur une quelconque machine!

S. M. Nous savons que le Falcon est puissant. Quel est, selon vous, sa principale force vis à vis des machines concurrentes ?

L. M. R. En tant que programmeur, c'est vraiment le DSP que j'ai trouvé sensationnel. Spécialisé dans les fonctions mathématiques, il permet des calculs presque immédiats grâce à sa haute précision (codage des nombres sur 56 bits). Dans les prochains jeux que nous ferons, il est sûr que nous l'utiliserons pour effectuer les calculs que réclament, par exemple, les vues en 3D. En ce moment, nous sommes



Ishar I : si vous tuez le chevalier blanc, vous récupérez l'indispensable casque de vision mentale. Les fonds, très travaillés sur ST, sont plus lisses sur Falcon.

S. M. Diriez-vous, pour conclure, que c'est la machine de l'avenir pour le jeu?

L. M. R. Il m'est difficile d'être aussi affirmatif. Je dirai, en tout cas que c'est vraiment une machine de pointe avec d'énormes potentialités.

L'équivalent d'un bon 386, sans les inconvénients d'une programmation pénible et lente. Ses possibilités musicales sont réellement étonnantes, ses modes d'affichage et notamment son mode True Color 16 bits, simplement époustoufflants. A nous tous de savoir comment les exploiter au mieux.

en train de réfléchir sur des jeux d'action et d'aventure qui vont utiliser des textures mappées, comme dans le jeu *Wolfenstein 3D*, et inclure des calculs de vues intermédiaires, comme dans *Alone in the Dark*.

Plus le microprocesseur est puissant, plus il peut calculer vite pour afficher ces vues intermédiaires. Ainsi, dans le troisième épisode d'*Ishar*, à paraître l'année prochaine, nous garderons sans doute le même mode de déplacement mais le héros pourra, une fois à l'arrêt, déplacer ses points de vision de façon totalement libre et avec une fluidité parfaite.

S. M. Est-ce que le DSP ne peut pas servir encore à d'autres tâches?

L. M. R. Bien entendu! Le DSP peut également servir de blitter intelligent en le programmant convenablement. Il va soulager le processeur principal, en s'occupant de déformations de l'image, de rotations diverses, de distorsions, de zoom...

S. M. Et le son ?

L. M. R. Là aussi le DSP a son mot à dire. Pendant que le DSP

s'occupe de l'affichage, de gérer les variables du jeu, etc., le processeur peut jouer les chefs d'orchestre et gérer les sons et les musiques des huit voix digitalisées, sans qu'on ait à constater le moindre ralentissement. Ainsi, dans *Ishar*, vous aurez des musiques de fond continues pendant que vous jouerez votre aventure.

Je vous rassure tout de suite, il sera possible de la couper si on veut !

Ishar I : les lieux d'approvisionnement sont bien achalandés. La profondeur et les ombres donnent plus de force à la scène dans la version Falcon.

