



L'association des utilisateurs de Falcon

1

FALCONtact

Falcozine

ATARI DECONNE:
Un nouveau Falcon !

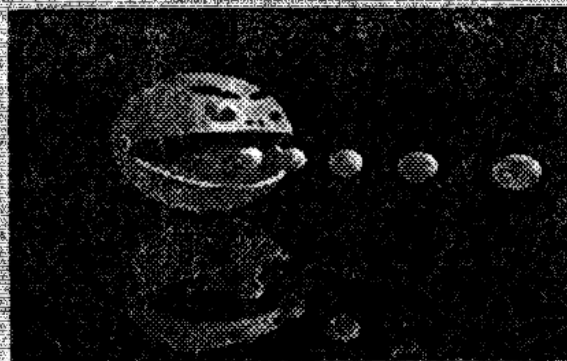
LES EDITIONS DECONNENT:
Pas de jeux !

LE TOS DECONNE:
Pleins de bugs !

FAUCONtact ASSURE:
"On va tout arranger !"

UNE avalanche de DOMAINES PUBLICS

Interview



Redrackam sur le grill...

Septembre-Octobre 1993

A L'ASSO !!!



Qui a dit que tout espoir était fini ? Hein ? Allons, que les pleurnichards qui mouillent leur Falcon à grand coup de larmes rangent leur mouchoirs! FAUCONTACT est là ! Bon d'accord, on n'est pas encore Dieu, mais il n'empêche qu'on va faire le maximum pour s'en rapprocher ! Vous allez voir, avec FAUCONTACT c'est l'avalanche de DP's, de démos, de relations ! Fini l'isolement! Avec 5000 utilisateurs de Falcon en France et 10000 en Allemagne, le parc de Falcons commence à devenir suffisamment important pour

interresser les developpeurs et les éditeurs (et de grâce pas les pirates -merci-)

Ce numéro est spécial à plusieurs titres, tout d'abord son numéro: UN. Il sera donc RARE or tout ce qui est rare est cher, il vaudra donc des sous quand nous (les membres fondateurs) n'en vaudrons plus un ! [NDLR: Notez qu'un cheval bon marché est rare donc... cher...]

Ensuite ce numéro EXISTE. Arrêtez donc de nous demander "Gniiii ! quand est ce qu'il sort le 'zine ?"... maintenant vous pouvez vérifier par vous même que FAUCONTACT est bel et bien une réalité tangible, et que le président n'est pas (encore) parti avec la caisse de l'asso !

Enfin la maquette de ce numéro n'est pas encore définitive, donc ne hurlez pas si vous trouvez qu'il n'y a pas assez de ceci ou pas assez de cela !! Des rubriques de programmation en C (si le seconde classe Bestbug veut bien !), en assembleur (si on a le temps !), et en GFA (GFA is not dead!) seront créées...de plus certaines rubriques telles la recherche de compétence sont réduites à leur plus simple expression tout simplement car elles dépendent de VOS demandes.

En attendant Cousteau, si il vous manque quelque chose vous ne pourrez plus dire 'je ne sais pas où trouver ça'...vous n'aurez qu'à dire 'FAUCONTACT' !

FAUCONTACT Fanzine est une publication de l'association loi 1901 (JO du 17.08.1993) FAUCONTACT.
Mas du Crés, 30140 Boisset et Gaujac - Anduze.

Rédacteur en chef

Julien "EDOX-Le vice président" Barret

Rédacteurs et collaborateurs

Pascal "PSET-Le président qui roule en Ferrari 305 SR" Martin.

David "SPLASH-Le secrétaire qui se tape tout le boulot" Carrere.

Franck "WORRAPS-Le trésorier qui prend tous les sous" Cathelain.

Pascal "WUNDERGOTT-J'aime pas le PC" Craponne

Jois dessins & illustrations de

Serge "Pestouille" TORTET

Responsable service télématique pas encore en service

Julien "Le même qu'au dessus" Barret.



SOMMAIRE

Présentations	4
Grains de poussière	6
Falcon et jeux	7
Rions un peu	8
Interview de RedRackam	10
Let's talk about RTC	12
Streap tease	13
Hostis publicum	15
Flabbergasted	16
Domaines Publics	17
Recherche de compétence	19

Pour nous contacter écrivez à l'adresse ci-contre, ou laissez un message en bal FAUCONtact sur 3615 STMAG ou 3614 ENTROPIE, ou alors pour ceux qui ont la BLU contactez 14JBA38(QRZ local:OBWAN38) (Comprenez qui pourra...)

Pour le téléphone lisez le superbe article sur le RTC.

L'envoi de textes, photos ou documents quelconques implique l'acceptation par leur auteur de leur libre publication dans le fanzine, la rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs.

Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait un contrefaçon sanctionnée par les articles 125 et suivants du Code Pénal

Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.

Ce fanzine a été entièrement réalisé sous Calamus sur un Falcon 030.

Présentations.

Intro

Je me présente, tu te présentes, il se présente, ...

J'INTRODUS

Mardi 21 Septembre 1993, 10 heures: monsieur Legleurb tourne en rond depuis déjà une heure... "Mais que fait le facteur ?!"... seul le miaulement du chat, enfermé dans la chambre, se fait entendre. Madame Legleurb est à la cuisine, rangeant consciencieusement la vaisselle dans le placard.

10 heures 30: monsieur Legleurb commence à s'impatienter, à taper des doigts sur la table. Il devient même particulièrement irritable, d'autant plus que le miaulement du chat dans la chambre se fait de plus en plus fort. Madame lui apporte un verre de jus d'orange afin de l'amadouer... Trentes secondes plus tard, elle rentre à la cuisine... Sous ses cheveux dégoulinants de jus on peut distinguer le visage d'une femme ouverte. Afin de ne pas irriter plus son mari, madame Legleurb décide d'aller dans la chambre faire le lit.

10 heures 45: Tandis que madame Legleurb nettoie ses pieds, légèrement emplâtrés d'excréments de chat [NDLR: Vive le CCC (Comité Contre les Chats)], monsieur Legleurb devient franchement féroce. Le pauvre chat, une patte en l'air, l'autre dans l'oreille, la queue nouée autour de la tête se remet de ses émotions dans la poubelle.

11 heures 10: Monsieur Legleurb devient très difficilement maitrisable. Cette fois-ci il défonce les touches du clavier de son Falcon, à grands coups de doigts: il passe le temps sur son unique logiciel, un traitement de textes récupéré de son STNormal tous les autres softs ont planté. Madame Legleurb, l'air visiblement impatientée, va à la cuisine et ouvre un de ses tiroirs d'où elle extrait un instrument dont seules les ménagères ont le secret. Soudain, montée d'adrénaline: on a sonné à la porte...

11 heures 11: Monsieur Legleurb ouvre la porte, un rouleau à pâtisserie soigneusement planté dans son crane. Le facteur, habitué, lui remet une enveloppe

marron avec un logo... (Tataaaaaaa !!) FAUCONtact !

Vous allez me dire que cette introduction n'a rien à voir avec le fanzine si ce n'est le dernier paragraphe ? Hé bien oui ! parfaitement ! on peut aborder l'informatique avec humour (un peu lourd certes...), et on ne va pas s'en priver ! Néanmoins rassurez-vous, si l'humour sera de mise afin d'égayer ces quelques pages, le professionnalisme sera présent en permanence (au vu de notre expérience nous parlerons plus modestement "d'amateurisme" permanent !!). Cet article a donc pour but de vous souhaiter la bienvenue à bord de FAUCONtact, de vous présenter ce fanzine et de vous faire croire au FALCON !

J'EXPLIQUE

Chaque chose en son temps. Tout d'abord nous sommes heureux que vous nous ayez fait confiance en vous inscrivant à FAUCONtact, et nous ferons tout notre possible pour que vous n'ayez pas à le regretter ! Notre but est pour le moins ambitieux puisqu'il vise à aider le FALCON à prendre son envol, tout simplement car nous pensons qu'il le mérite. Pour réaliser un tel but, encore faut-il s'en donner les moyens. C'est surtout à travers ce fanzine que nous pourrions réaliser toutes les activités décrites dans la plaquette d'information que vous avez dû, normalement, recevoir. Le minitel aura aussi son mot à dire pour le plus grand bonheur des adhérents, et pour le plus grand malheur des factures de l'association ! Chez FAUCONtact, le courrier n'étant pas considéré comme obsolète, vous pourrez également nous écrire. Parlons un peu de ces activités:

-Le réseau d'information: ce fanzine est la base de ce dernier. C'est à travers lui que nous allons peu à peu vous révéler les recoins les plus secrets du Falcon. De plus, ce ne sera pas seulement nous qui allons écrire dans ce fanzine... mais aussi VOUS ! Si vous avez travaillé sur Falcon et

que vous avez découvert des choses intéressantes, faites-les partager aux autres ! [NDLR: Même si vous n'avez rien découvert du tout, vous pouvez écrire des articles sur ce que vous voulez ! Quelqu'en soit le sujet, si c'est intéressant, on prend !] Envoyez-nous vos articles (de préférence sur disquette au format ASCII ou 1st Word). La rédaction les lira, et si ils sont bien écrits et intéressants (et si il y a la place !), ils seront insérés dans ce fanzine.

-Le service de compétence: Si vous êtes programmeur et qu'il vous manque un graphiste, si vous avez fait la musique du siècle et que vous voulez l'inclure dans une demo ou un jeu, si vous avez pondu une mega routine de musique polyvalente multipolarisée à réaction inversée et que vous voulez la voir exploitée, alors ce service est fait pour vous ! En effet il vous suffit de nous envoyer une lettre en expliquant CLAIEMENT ce que vous avez fait, et ce que vous recherchez. Pensez à nous laisser vos coordonnées (pseudo, adresse). Mentionnez en haut de la lettre "Service recherche de compétences". Alors votre annonce paraîtra dans le fanzine suivant. Si une personne est intéressée alors elle pourra nous répondre par courrier ou par minitel, et nous nous chargerons de la mettre en relation avec l'auteur de l'annonce.

-le courrier: si vous avez un problème quelconque et que vous désespérez, écrivez nous en nous expliquant clairement le problème. Nous essayerons de répondre du mieux que nous pourrions. Si jamais il nous est impossible de répondre alors nous feront appel aux lecteurs du fanzine en faisant paraître la lettre dans une rubrique appropriée.

-les réunions: haaaaaa... c'est sans doute le plus intéressant. Deux fois par an seront organisées des réunions. Une sur un jour (en hiver, car la nuit on se gèle... vous comprendrez en voyant le local !), et une sur deux jour (en été). Durant ces réunions il y aura d'une part discussion sur le club (c'est le côté assemblée générale) et d'autre part... FALCON ! (c'est le côté fuuunnn !) Vous pourrez à loisir échanger vos idées, vos programmes (des DP's

uniquement, hein !! et que sais-je encore ? Encore une fois c'est par l'intermédiaire du fanzine et du minitel que vous serez prévenus.

-les domaines publics et les démos: nous possédons une banque de DPs spécifiques au Falcon, ainsi que des démonstrations de softs. Cette banque n'est pas encore énorme mais elle a l'avantage d'exister !! Si jamais vous avez des domaines publics ou des démonstrations que nous n'avons pas n'hésitez pas: faites les partager aux autres et envoyez les nous ! Pour plus d'infos reportez vous à la rubrique 'Domaine Public'.

Voilà, c'est à peu près tout me semble-t-il. Mais si vous trouvez qu'il manque une rubrique particulière au fanzine n'hésitez pas, envoyez vos suggestions ! Nous essayerons de satisfaire tout le monde dans la mesure du possible.

JE RECONFORTE

Pout terminer, je vais essayer de vous redonner confiance dans le Falcon. Parcequ'on en voit de tous les cotés, des désespérés d'avant l'heure !! Franchement il me semble qu'aujourd'hui certains n'ont pas vraiment compris la finalité de la micro informatique...entre nous, ce qui compte lorsqu'on a un micro ordinateur c'est de pouvoir faire ce qu'on veut avec sans pour autant être en permanence entravé par des défauts de la machine (système d'exploitation peu agréable, programmation ardue, capacités moyennes etc...). C'était vrai au temps des CPC et autres MO5 (les joies du 'tout au clavier'...Rhaaaaa...et puis quelle variété de couleurs !!) (NDLR: Tout au clavier ? Mon oeuf !!) Ça se voit que tu n'as jamais vu mon bureau Gem sur mon CPC avec l'AMX Mouse c'était beauuu...! Puis sont venus les ST (et les autres) avec leur intégrateurs graphique. Cette fois c'était pas mal: les capacités devenaient très correctes et il était bien plus facile de manier la machine grâce à un système d'icônes. Néanmoins dès que l'on a voulu aborder des domaines gourmands en calculs et en couleurs (tel le raytracing par exemple) les limites se sont vite fait sentir. La palette de couleurs n'était pas assez vaste, on s'endormait durant les calculs. De plus au niveau des jeux, la concurrence des consoles est devenue très forte... et enfin il fallait reconnaître que quand on avait touché au système

d'exploitation du Macintosh, le GEM, c'était du caca !! Aujourd'hui le FALCON est sorti. Il possède des microprocesseurs très puissants qui lui permettent d'atteindre les capacités de machines bien plus couteuses. Mais je ne vous apprend rien. Le GEM est enfin TRÈS agréable à utiliser (je m'en sers toujours avec plaisir depuis six mois: c'est un exploit !!). Je vous dirais donc que vous avez une machine très performante dont certaines capacités commencent à atteindre les limites de certains sens humains (exemple: comparez une photo numérisée en 65000 couleurs, avec une photo numérisée en seize millions de couleurs: la différence est difficilement perceptible).

Oui, bien sûr vous trouverez toujours un rabat joie qui va venir avec "son super modèle dernier cri aie-wouaouh que c'est génial". Vous savez, le genre de personne qui change tous les six mois de machine pour être à la pointe de la technique (le style PC quoi !!). Franchement, moi si j'étais vous je me retiendrais de rire. Le pauvre. Ha d'accord il a une machine techniquement supérieure à la votre. Mais a-t-il songé un instant aux réelles capacités de la machine précédente ? S'il l'a eu six mois... que voulez vous qu'il fasse avec ? Il n'a même pas utilisé un quart des ressources de l'ancienne machine ! Il n'a eu droit qu'aux capacités que les programmeurs ont pu mettre en valeur en six mois c'est à dire... quasiment rien ! En effet les premiers programmes qui sortent sur une nouvelle machine sont bien souvent de simples adaptations d'autres versions qui profitent surtout de certains avantages directs comme la vitesse du microprocesseur plus élevée (pas vrai Transarctica ?! que Silmarils ne le prenne pas mal, mais quand on voit la tête du scrolling de la carte ou le son, on se rend bien compte que les programmeurs n'ont pas eu le temps d'exploiter le hardscroll ou le son 8 voies...ce qui ne veut pas dire qu'ils n'ont rien exploité du tout, hein ? Je respecte leur travail). Cela est normal et il faut que tous les utilisateurs le comprennent: un certain temps est nécessaire avant de bien connaître une machine. Par conséquent arrêtez de vous lamenter et soyez un peu patients que diable ! D'ailleurs en passant, j'avoue ne pas comprendre l'attitude d'Atari qui va probablement sortir une version à 32 Mhz du Falcon moins chère (cf. rubriques "Brèves") alors qu'aucun programme n'exploitant le Falcon à 16 Mhz n'est sorti ! c'est d'ailleurs une attitude qui me rappelle

étrangement le monde des PC et qui n'a qu'une seule conséquence: celle de tuer à court terme le modèle précédent et donc de forcer les utilisateurs à changer de machine. C'est un cercle vicieux qu'il faut briser. D'ailleurs je me permet de lancer un appel aux programmeurs: refusez de faire des softs spécifiques au Falcon à 32 Mhz tant que la version à 16 Mhz n'a pas craché ses tripes ! (les programmeurs de softs professionnels ou gourmands en calculs seront toutefois (en partie) excusés). Il faut cesser ce gaspillage technologique !

JE CONCLUS

Pour en revenir au fanzine, je tiens à vous signaler qu'il est désormais bimestriel au lieu de trimestriel comme cela était prévu au départ (cool !!). En effet nous nous sommes dits qu'un numéro tous les trois mois, c'était trop peu. Néanmoins n'oubliez pas que nous faisons cette activité en plus de nos occupations quotidiennes, donc soyez indulgents si jamais nous avons deux ou trois jours de retard ! Mais ne pensez pas que ce troisième numéro va vous être offert... qui dit plus de fanzines, dit plus de frais. Nous avons donc augmenté très légèrement le prix de l'adhésion: il est de 45 francs pour six mois, et de 90 francs pour un an, ce qui reste toujours un prix très raisonnable vous me l'accorderez.

Voilà, maintenant j'arrête de grignoter des pages à ce fanzine qui n'en n'a déjà pas énormément ! [voix solennelle] bonne lecture et puisse FAUCONtact de joie vous combler !

SPLASH



Grains de poussière...

Derrière ce titre pour le moins original se cache une rubrique bien pratique. En effet c'est à travers elle que nous allons vous faire profiter de toutes les petites infos que nous avons pu récolter au cours de nos investigations.

Mon Poulet Est Gavé.

Humour, quand tu nous tiens ! Tout ça pour de la vidéo: en effet, se faire des petits films sur son ordinateur, c'est vraiment amusant. Mais le problème, c'est qu'à ce rythme là, votre oisillon va vite avoir sa mémoire saturée. Heureusement pour nous, Dieu a créé Brainstorm. Cette équipe de programmeurs fous est en train de nous concocter, entre autres inventions géniales, un player de séquences MPEG utilisant le DSP. Pour mémoire, je rappelle que le format MPEG est un procédé de compactage plus particulièrement destiné aux séquences vidéo. Avantage: les séquences prennent beaucoup moins de mémoire. Contrepartie: il faut tout décompacter en temps réel. Et c'est là qu'on apprécie d'avoir des programmeurs compétents sur Falcon. En exploitant le DSP on obtient des résultats plutôt impressionnants... jugez plutôt:

Images par seconde	Mode graphique
15,24	320x200x4
14,75	320x200x16
11,51	320x200xTC

Je précise toutefois que dans les modes avec 4 et 16 teintes, les images sont en niveaux de gris. Ceci dit, on reste stupéfait quand on voit la taille du programme: 32 Ko ! on croit rêver et le pire c'est qu'ils seraient à la recherche d'un distributeur pour ce soft !! mais où va-t-on, je vous le demande ?!

Des émulateurs ?!

Mais oui voilà qui va permettre à votre oiseau de jouer au caméléon. Tout d'abord il y a Falcon Speed fabriqué par COMPO (USA) qui va vous permettre d'émuler un 286 (à la vitesse d'un 386 selon ses auteurs). Cette carte est normalement disponible en France sous le même nom (quoi que j'ai vu aussi une carte nommée 'PC Speed', peut être en est ce une autre ?). Mais il va aussi y avoir le magnifique émulateur Mac du génial Dave Small ! Faisons confiance à ce bidouilleur venu de l'espace (à ne pas confondre avec les clowns tueurs... cherchez pas à comprendre!) pour nous faire un produit de qualité. Ce produit est en cours de développement, mais gageons qu'avec la rentrée et la flopée de salons qui va avec, nous allons commencer à le voir ! Comptez sur nous pour vous le montrer !

LE JOYPAD D'ATARI

Hé oui, Atari va peut être se décider à sortir son joystick ! Ce joystick se compose d'un joystick (le même que celui des Lynx), de trois boutons 'A', 'B', 'C', de touches numérotées de 1 à 9, et de deux touches '↑' et '↓' [NDLR: Whoua, je stick de la mort qui tue la vie!]. Il devrait sortir en même temps que la Jaguar aux Etats-Unis (le prix annoncé est de 29 dollars ce qui fait heu... environ 175 francs, c'est pas très cher). De plus, pour un supplément de coût modique, le joystick pourrait être livré avec un jeu sur Falcon. Les pourparlers sont en cours, mais LLAMAZAP du génial baba venu de l'espace Jeff Minter serait en bonne position pour être l'heureux élu !! Nous ignorons si ce genre d'offre sera fait en France... on demandera à Atari, si ils veulent bien se bouger pour nous répondre !

ISHAR II: BIENTOT !!

Mais oui ! saluons d'ailleurs Silmarils qui a été le premier éditeur à nous répondre, et très gentiment en plus. Il nous a informé qu'Ishtar 2 sur Falcon sortira à la fin de ce mois de Septembre. Bon, j'espère qu'ils auront un peu mieux exploité le Falcon surtout au niveau sonore... (et puis j'espère qu'on pourra régler le dit niveau sonore parce que sur le premier épisode on ne pouvait pas le faire et il était au minimum !!). Sinon, Calamus 1.09N plante souvent sur Falcon... c'est à pleurer [Ceci est un message subliminal].



Falcon et Jeux...

Réagissons !

Comme promis, FAUCONTACT va faire tout son possible pour aider le Falcon à avoir des logiciels. Hé oui, ce sera dur mais comme on est des bourriques, on finira bien par avoir des résultats !

Mais quels sont les moyens dont nous disposons pour inciter les éditeurs à s'y mettre ??

Le courrier tout d'abord... nous avons écrit à plusieurs éditeurs français en se présentant et en leur disant qu'on attendait impatiemment leur prochaines productions sur Falcon, et que si jamais ils avaient des démos de logiciels qui "traînent", ils pouvaient en toute confiance nous les envoyer. Nous avons également dit à certains d'entre eux que si ils cherchaient des programmeurs indépendants pour adapter leur logiciels, qu'ils nous le demandent, et nous vous feront aussitôt part de cette bonne nouvelle afin que des volontaires se désignent. CAR ILS EN CHERCHENT ! mais oui, quand vous êtes éditeur et que vous avez envie de développer sur un nouveau support sans trop investir, vous faites quoi ?? Vous faites appel aux bonnes volontés (comprenez : à la première personne capable) pour adapter un de vos hits. Ceci vous permet de tester le marché sans trop de frais. Ainsi par la suite, vous pourrez juger si investir sur ce nouveau support est rentable.

Mais le "blabla" écrit ne suffit pas. Surtout lorsqu'on est une jeune association. Il faut donc aller un peu plus loin, et mettre en commun ses forces avec d'autres. Et miracle ! voilà que l'association ContactST fait une pétition intitulée fort justement "Nous voulons des jeux sur Falcon !". C'est sur sa demande que nous allons nous joindre à ce mouvement, en vous demandant instamment de signer le bulletin inclus dans ce zine, de le faire signer par tous les possesseurs de Falcon, et de nous le renvoyer avant le 28 Septembre (oui c'est court je sais merci... mais ça prend cinq minutes pour signer ce bulletin, le mettre dans une lettre et nous l'envoyer). MAIS ATTENTION: en signant ce bulletin vous vous engagez à acheter des jeux ORIGINAUX si jamais ils

sont édités. Pas question de signer ce bulletin et puis d'attendre que le copain d'à côté vienne vous dire "Ouais génial ! j'ai eu pleins de softs en copie ! et ils exploitent le Falcon en plus !". Parce que là, ce seront sans doute les premiers et les derniers jeux exploitant le Falcon que vous verrez. Alors de grâce, si un jeu vous plaît PAYEZ-VOUS LE ! je vois dans l'assistance certains qui disent "300 baïles pour un jeu c'est trop cher !". Je reconnais que pour les jeunes gens qui ne sont pas salariés (c'est à dire la majorité d'entre nous puisque nous sommes la plupart du temps étudiants) cela représente une somme. Mais entre nous, en demandant d'un côté, en épargnant de l'autre, on peut arriver à se débrouiller. C'est aussi une question de volonté. Vous avez acheté une machine à 8000 francs... OK, vous êtes saignés à blanc, mais si vous avez trouvé cette somme vous arriverez bien à trouver 300 francs, non ? Allézzzz, un petit effort quoi ! n'oubliez pas le plaisir que c'est d'avoir un jeu original, qui marche bien, avec une belle boîte, une belle documentation, pas de compactage dégueulasse pour faire tenir trois disquettes sur une seule, pas de virus, et en plus avec une garantie: si jamais le jeu vous lâche l'éditeur vous l'échangera (j'ai testé pour vous: même après quelques années les éditeurs acceptent d'échanger le jeu... et en plus certains vous offrent des goodies ! pas vrai Titus ?!). Moralité: en achetant un jeu vous faites plaisir à tout le monde, vous compris. Je ne

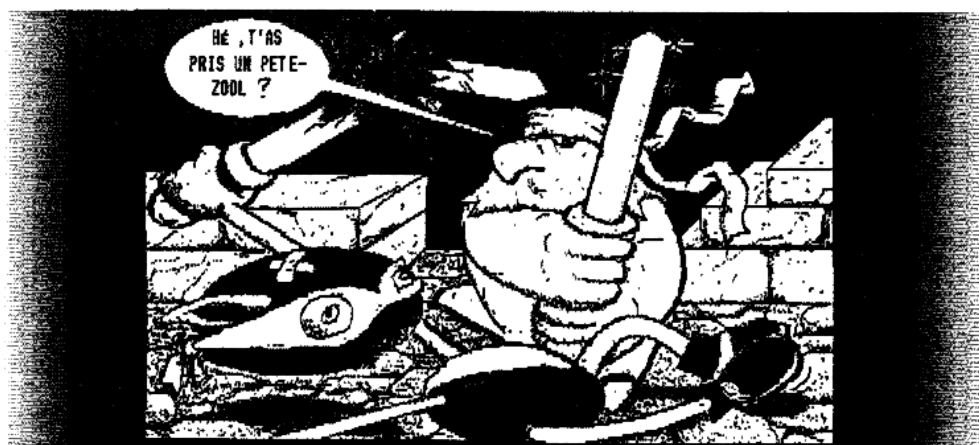
m'entends pas plus sur le sujet, lisez dans l'encadré ci-contre le résumé de l'article paru dans ContactST (ils voulaient que je mette l'article en entier ! deux pages sur trois colonnes à taper au clavier, et puis quoi encore ! en plus le fanzine n'avait pas assez de pages pour ça... sorry ContactST !).

Splash.

Résumé de l'article paru dans CONTACTST.

Vous avez remarqué que depuis quelques mois le ST semble délaissé par les éditeurs. Pourquoi le ST et pas le PC ? Tout d'abord vous devez savoir que lorsqu'une société de développement décide de faire un jeu, cela lui coûte énormément d'argent ! et c'est là qu'il y a un problème: dans le monde il y a 30 millions de PCs et 5 millions de ST. Les chiffres parlent d'eux-mêmes ! Un jeu se rentabilise donc moins bien sur Atari que sur PC. Le deuxième problème (c'est le piratage).

Il n'y a pas de quoi s'affoler sur le sort du Falcon ! Pourquoi ? parce que le Falcon est sorti il n'y a que 4 mois et n'a que 2 jeux disponibles. Mais souvenez-vous aux débuts du ST. Un problème est dû à un cercle vicieux: les éditeurs attendent que le Falcon se vende pour le développer, mais les futurs acquéreurs de Falcon attendent que les éditeurs sortent des jeux avant d'investir dedans. Il faut que les éditeurs se jettent à l'eau, il faut qu'ils aient confiance envers le Falcon. C'est ce que nous utilisateurs devons leur demander au travers de la signature d'une pétition qui leur est directement adressée.



Rions un peu...

ou le bug des partitions sur Falcon.

BUG!

RÉSUMÉ DE LA SITUATION

Alors voilà, youpi, il est sorti le Falcon qu'on attendait depuis douze ans (enfin peut-être pas, mais il me semble que c'est quelque chose comme ça). Hélas, s'il apporte des choses fabuleuses, le Falcon nous a également présenté un petit problème: celui des "partitions écrasées". Par exemple, on prend FD2D, on fait une digitalisation hénarume (l'orthographe hasardeuse n'est ici que pour attirer votre attention sur le mot énorme, rassurez-vous, mais revenons à nos moutons) sur la partition C:, et alors là ça ne rate pas, badaboum la partition D: est perdue. En fait ses premiers secteurs contiennent ce qui aurait dû être les derniers de la partition C:.

Alors chez Atari, quand même ils sont gentils, ils pensent à nous. Donc, ils étudient le problème et comme ils sont forts, ils arrivent à la même conclusion que nous précédemment, c'est-à-dire que la fin d'une partition s'écrit au début d'une partition suivante (je le répète au cas où certains n'étaient pas là au début de la conférence). Bon, donc, alors, bref, quoi-t-on fait? La solution simple est de modifier légèrement AHDI pour qu'il n'aille plus se vautrer à écrire sur la partition suivante et s'arrête juste bien quand il faut, autrement dit à la fin de la partition sur laquelle on écrit. Et effectivement, depuis AHDI 6.05 (ou quelque chose comme ça), il paraît que ça marche.

POSONS-NOUS UNE QUESTION

En effet, si le problème a été corrigé, sa cause n'a quand même pas été trouvée. Pourquoi le Falcon va-t-il écrire sur les partitions suivantes? Hein, dites, hein?

FAISONS UNE PETITE EXPÉRIENCE

Cette expérience est tout de même réservée aux riches, puisqu'il leur faut en plus de leur Falcon un bête ST ou TT (mais je les aime quand même) et une disquette formatée, voire contenant des fichiers, ça ne gêne pas du tout. N'importe quelle disquette fera l'affaire, donc.

Sur votre ST/TT, cliquez sur l'icône de celle-ci et demandez des informations au

bureau. Notez précisément la place disponible sur un bout de papier ou sur votre mur, ou tout autre endroit de votre choix. Évitez quand même d'écrire sur votre petite sœur, ça fait négligé.

Maintenant vous prenez la même disquette et vous la mettez dans le lecteur de votre Falcon. Effectuez la même manœuvre et notez la taille. Ah tiens, elle n'est pas la même. Sur Falcon il y a (généralement, hein, ça peut varier avec le type de la disquette c'est-à-dire avec la taille des secteurs et le nombre de secteurs par cluster...) 2 kilo-octets disponibles de plus. Par exemple une disquette laissant 100 ko libres sur ST en proposera 102 sur Falcon. Vous pouvez refaire l'expérience avec un RAM-disque, il y a le même problème. Je ne l'ai pas vérifié, mais sur disque dur ça doit être identique.

RÉPONDONS À LA QUESTION POSÉE PLUS HAUT

Que déduire des deux paragraphes précédents? Visiblement le TOS du Falcon a été modifié et imagine deux clusters supplémentaires sur tous les disques, et ceci est sans rapport avec AHDI puisque le RAM-disque est chargé après AHDI et que les appels à celui-ci ne passent donc pas par le pilote de disque dur.

De ce fait, une partition formatée avec les anciens outils HDX ne réserve pas la place nécessaire à ces deux clusters qui vont se trouver implicitement sur la partition suivante, et justement, ça, il ne faut pas, ça efface ladite partition suivante.

AHDI

Deux choses en ressortent. Premièrement, AHDI, s'il peut rectifier ce bug ne le corrige pas, puisque celui-ci est dans la ROM de l'oiseau. Deuxièmement, on nous vole on nous abuse, puisque AHDI 6.05 (supposé corriger ce bug) n'a pas été capable de me restituer des données situées sur ces deux clusters supplémentaires.

UN PEU DE TECHNIQUE?

Pour les programmeurs qui lisent, voici un début d'interprétation de l'erreur. Notez

que je ne suis pas affirmatif car ce n'est pas moi qui ai écrit la ROM du Falcon. Notez aussi que les non-programmeurs peuvent lire aussi, ça n'est pas très compliqué.

La fonction BIOS Getbpb() renvoie pour chaque unité une structure nommée BPB et composée comme suit:

mot 0	recsiz	taille d'un secteur en octets
mot 1	clsiz	taille d'un cluster en secteurs
mot 2	clsizb	taille d'un cluster en octets (=clsiz*recsiz)
mot 3	rdlen	taille du répertoire en secteurs
mot 4	fsi	taille de la FAT en secteurs
mot 5	fatrec	premier secteur de la seconde FAT
mot 6	datrec	numéro de secteur du premier cluster
mot 7	numcl	nombre de clusters sur le disque
mot 8	blfags	bit 0 à 0: FATs 12 bits; à 1: FATs 16 bits

ce qui nous intéresse ici est numcl: cette variable contient le nombre de clusters disponibles sur le disque. Si numcl vaut 100, nous pourrions utiliser les clusters 0 à 99. Or il se trouve que les deux premiers clusters ne sont pas disponibles, même s'ils sont marqués libres. C'est dû au fait que le premier cluster de données, situé donc juste après le répertoire est le cluster numéro 2 (viendrait-ce de l'ignoble MS-DOS ou de l'antique CP/M? Je ne le sais point, mais bon c'est un peu tordu à la base comme idéal). Il ne nous reste en fait que les clusters 2 à 99 dans le cas qui nous intéresse, et 2 à numcl-1 dans le cas général. Si nous savons bien compter (et nous le savons puisque nous sommes allés à l'école étant petits) nous ne disposons en pratique que de numcl-2 clusters. C'est ce qui a toujours été fait et constaté jusqu'au Falcon.

Or visiblement en relisant la ROM du Falcon un petit malin (si je puis m'exprimer ainsi en parlant des ingénieurs d'Atari

Corp., et j'en prends le risque, nous ne sommes pas mariés) a décidé que non, ça n'était pas juste, des clusters il en voulait numcl et pas numcl-2. Ainsi fut fait et le Falcon utilise donc les clusters numérotés 2 à numcl+1. Nous retombons bien sur nos pattes dans la mesure où dans les partitions faites avec les anciens HDX les clusters numcl et numcl+1 n'étaient pas réservés et n'existaient pas, ce qui fait qu'AHDI allait les chercher sur la partition suivante. Et c'est là que nous pouvons rire.

AHDI ET CD PRO

Alors là comment se fait-il que le driver CD PRO fonctionne correctement sur Falcon? Il se trouve que les gens de chez CD ont dû avoir des doutes dès le début puisque le programme de partitionnement réserve quelques clusters supplémentaires à la fin de chaque partition, clusters utilisés par le Falcon.

Notez enfin que même les dernières versions d'AHDI n'ont pas l'air de rectifier correctement ce problème puisque les deux derniers clusters semblent poser des problèmes en lecture.

ON SE DÉBROUILLE COMMENT ALORS?

A notre connaissance, la seule solution fiable consiste à marquer les deux derniers clusters de chaque partition comme "mauvais". Voici comment procéder: à l'aide de CHKDISK3, sélectionnez l'option "Edit FAT table", faites défiler vers le bas afin d'atteindre les deux derniers clusters et marquez les de superbes FFF0, qui sont des valeurs indiquant un mauvais cluster. Répétez l'opération pour chaque partition de votre disque dur, ainsi le Falcon ne sera plus tenté d'aller voir dans ces clusters fantômes.

Enfin, je tiens à remercier les gens d'Atari France pour leur légère mauvaise foi et leur confiance absolue en AHDI et les ROMS du Falcon qu'ils considèrent comme étant sans faille (ah ah ah, qui peut prétendre à la perfection?). J'espère simplement que cet article donnera suite à une confirmation ou infirmation nette.

Mais vous aussi, amis lecteurs, vous pouvez m'envoyer une lettre d'insultes ou des couronnes de fleurs. Ma BAL WunderGott sur le 3615 STMAG vous est ouverte.

Pascal Craponne. 01/08/93.

PETIT SONDAGE (Encore ??!!)

Chez FAUCONtact vous le savez, nous sommes prêt à tout pour vous satisfaire. C'est pour cette raison que nous allons user (et abuser ?) de sondages aussi divers que variés qui n'auront qu'un seul but: connaître vos exigences et les satisfaire. Ce sondage vous n'êtes pas obligé d'y répondre, et si vous y répondez sachez qu'il n'y a rien à gagner (mais alors rien! Même pas un pin's parlant, c'est dire...).

À propos du 'zine...

Les rubriques du fanzine répondent-elles à vos attentes ?

_ Oui

_ Non. Pourquoi: _____

Y a-t-il des rubriques que vous souhaiteriez voir apparaître dans les prochains numéros ?

_ Non.

_ Oui. Lequelles: _____

Et des rubriques que vous souhaiteriez voir disparaître ?

Et le fanzine en lui-même, comment le trouvez-vous ?

_ Extra génial

_ Génial

_ Bien

_ Bof

_ Carrément nul

Voilà c'est tout pour aujourd'hui, je sais c'est vraiment un "petit" sondage. Vous pouvez renvoyer vos réponses sur papier libre si vous le souhaitez ou par minitel dans notre bal FAUCONtact sur STMAG.

Amis, Voisins, Concierges,
Profs, Chiens, Chats, Canaris,
Revendeurs, Editeurs, Flics,
Epiciers, Garagistes, Musicos

ADHEREZ!

45 Frs pour 6 mois et 3 fanzines!

90 Frs pour... 1an et 6 fanzines!



Interview: RedRackam

ou les petits secrets de l'adaptateur de P.O.V. et Fractint sur Atari.

A 26 ans, ce jeune ingénieur en informatique travaille sur le temps réel sur système de défense (principalement missiles). Il entretient également une activité un peu plus pacifique qui est le développement de logiciels sur Atari.

LE PROGRAMMEUR

FAUCONTACT: Tu programmes beaucoup sur Atari. Mais quels langages utilises-tu ?

Redrackam: En C principalement et en assembleur. J'ai arrêté le GFA car trop buggé

Fct: Mais il va y avoir le 4. 0 ...
Red: Ben pour l'instant il est ... heu ... retardé ! il était annoncé pour Avril [NDLR: 1993] et maintenant il n'y a plus de date.

Fct: Quelles sont tes activités principales sur Atari ?

Red: De la programmation et la rédaction de quelques articles pour ST MAG (programmation, tests de logiciels, articles sur P.O.V.), musique, etc. .

Fct: A propos de programmation et de P.O.V. , tu en es l'adaptateur sur Atari. As-tu rencontré de grosses difficultés lors de la conversion ?

Red: GeminiTT a été le premier à adapter P.O.V. Moi je me suis occupé de la partie affichage. A ce jour GeminiTT a quitté le ST pour aller croquer une pomme. Maintenant ce qui manque à P.O.V. pour que l'adaptation soit complète c'est une interface GEM, mais j'ai la flemme !

Fct: Envisages-tu une version exploitant le DSP du Falcon ?

Red: Une version DSP demanderait un énorme travail car il faut tout refaire pour le DSP car sinon, si on adapte chaque fonction pour le DSP on perd un temps fou dans le transfert DSP-68030 et inversement. Le DSP peut calculer en virgule fixe sur 24 bits, or sur un TT ou Falcon équipé d'un coprocesseur arithmétique on obtient du 80 bits en virgule flottante et pour faire cela sur DSP il faudrait faire une série de multiplications DSP et de transferts, ce qui à mon avis est une grosse perte de temps, ou alors on diminue la précision mais aussi la qualité de l'image. Alors qu'un copro qui ne coûte que 600 francs, surtout sur Falcon où l'on n'a qu'à ouvrir, poser le copro et refermer... et puis ça peut servir à autre chose.

Fct: Et le link entre deux machines ?

Red: Même problème, mais avec le temps de dialogue entre les deux machines. La solution serait de tout re-écrire pour éviter la perte de temps mais pour P.O.V. il vaut mieux faire quelque chose de nouveau.

Fct: Qu'en est-il de l'adaptation de fractint ? [NDLR: Fractint est un fabuleux logiciel de calcul de fractales sur PC et stations Unix]

Red: Le problème c'est que Fractint est deguelasse ! à l'origine, c'est de l'assembleur pour PC (une grosse partie), puis un fou a essayé de l'adapter sous

Unix mais c'est pas très propre non plus. Ensuite un troisième fou, moi, a pris des morceaux PC et Unix de la version 17. 0 mais ça tournait mal. Puis est venue la V. 17. 2. Là j'ai ré-essayé, je suis allé plus loin, j'ai abandonné. Puis vint la V. 18. 0. J'ai recommencé et je suis allé beaucoup plus loin. Les autres fois j'adaptais bêtement, cette fois j'essayais carrément de faire tourner sous GEM. A ce jour il doit rester deux mois de boulot car la différence avec P.O.V. c'est qu'au lieu de deux fichiers à adapter à chaque version, il y en a quatre-vingt quinze !! Là je fais l'adaptation mais je ne pense pas recommencer pour une nouvelle version. A moins que l'enthousiasme soit au rendez-vous ou alors que les différences soient énormes.

Fct: As-tu l'intention, d'adapter d'autres softs venant du PC ou autres stations ?

Red: Si j'en trouve oui, pourquoi pas. Mais il n'y a pas que l'informatique dans la vie, sauf si je trouve les sources d'un modeleur pour P.O.V. en C, sinon dans l'immédiat je n'ai rien de prévu.

Fct: Le développement commercial ne t'intéresse-t-il pas ?

Red: Si, mais ce qui est pénible ce sont les délais demandés par les éditeurs. J'ai des projets, jeux et autres. Mais pour l'instant il n'y a que Co-pilote (1) que j'ai envie de terminer et de vendre. Mais

pour quand ?

PARLONS FALCON

Fct: En tant que développeur Atari, que penses-tu du Falcon ?

Red: C'est une excellente machine, certes pas la meilleure d'Atari, car en tant que développeur j'ai besoin d'une machine rapide et puissante. Or seul le TT apporte ces deux possibilités.

Fct: ... et en tant qu'utilisateur ?

Red: La machine est fabuleuse pour le son et l'image, si Atari pouvait baisser les prix de 1000 ou 1500 francs... Mais est-ce qu'Atari peut se le permettre ? Moi ce que j'aimerais c'est un Falcon à 32 Mhz

Fct: Quels sont les principaux reproches et/ou compliments que tu fais au Falcon ?

Red: il est lent, le clavier pas aussi bien que celui des Mega-STE et TT, par contre le son est grandiose, au point de vue graphique c'est bien, il y a déjà du hard intéressant (ex: screenblaster) et puis la machine n'est pas si chère que cela surtout pour l'offre avec 14 mégas de RAM.

Fct: Même question au sujet d'Atari ...

Red: Ils ne sont pas assez ombreux et je leur reproche d'avoir trop attendu pour sortir une nouvelle machine. Chez Atari y a deux parties: -la partie développeur CochetEAU et Duval. tant donné qu'ils ne sont que eux et vu le boulot qu'ils font on ne peut rien leur reprocher. -la partie commerciale, il y a tout à leur reprocher. Ils sont nuls au niveau du service après vente, ils sont nuls au niveau de la pub, ils ont que de bourdes, un Falcon qui est annoncé pour Septembre

92 et qu'ils ne commencent à commercialiser qu'en Mars 93, et encore en quantités limitées, c'est n'importe quoi. Le gros problème c'est qu'ils n'ont pas d'argent [NDLR: ils n'ont qu'à revendre Commodore !! Huummoouuuurrrr !!]

Fct: Ne penses-tu pas prématurée l'annonce d'un nouveau Falcon ?

Red: Moi je n'y crois pas. Il est vrai qu'en France beaucoup ont râlé pour l'absence de clavier détachable, pour le bus 16 bits, pour l'horloge à 16 Mhz... De là, la Corp. a annoncé un nouveau Falcon pour la rentrée 93... mais cela peut être Mars !! Je pense qu'Atari a plus à gagner avec la Jaguar et je ne crois pas qu'ils aient les moyens d'investir dans un nouveau Falcon, mais je me trompe peut-être...

Fct: Si tu étais à la tête de la Corp., quelle serait ton attitude vis-à-vis des possesseurs de Falcon, première version ?

Red: Si j'étais président de la corp. je sortirais les machines actuelles avec un hard minime, mais qui pour 1000 ou 2000 francs pourrait évoluer un peu comme les PC (c'est ce qu'il y a de bien dans les PC). Si on regarde Apple, tous les six mois ils changent de gamme. On aura quand même profité de ce Falcon pendant près d'un an ...

AUTRES SUJETS ABORDÉS

Fct: Je n'ai plus de questions particulières. Si tu as quelque chose à dire que tu aimerais aborder...

Red: J'aimerais que les gens lisent STMAG, parceque c'est une revue intéressante et qu'on fait des effort... les ventes de la revue descendent, et j'aimerais savoir pourquoi. Qu'est-ce que

les gens attendent d'une telle revue ? J'aimerais aussi faire connaître le Falcon, car celui-ci ne se vend pas si mal que ça: 5000 machines en France, 10000 en Allemagne (sources non officielles). Si tu as 5000 machines, si les gens sont plus honnêtes que sur ST et achètent plus de logiciels ça peut être rentable pour les éditeurs donc par la suite plus profitable pour les utilisateurs [NDLR: ceci est le cercle vertueux que nous cherchons à déclencher]. Moi ce que j'aimerais bien faire, ce sont des portages de jeux venant d'autres machines (PC notamment) sur Falcon. Si des éditeurs, notamment Microprose avec Civilization (jeu que j'affectionne particulièrement), me contactent pour faire le portage de leur soft sur Falcon, je suis presque prêt à le faire gratos. Et je suis prêt à faire d'autres adaptations. Mais là pareil, je suis prêt à le faire pour pas cher si on me laisse le temps de le faire en plus de mon boulot, mais si on me demande des trucs précis pour une date précise... je vends ma liberté mais je la vends cher. Enfin, j'aimerais qu'Atari contacte Pressimage pour qu'ils leur donnent les invendus de STMAG afin d'en glisser deux ou trois numéros dans les emballages de Falcons. Ça ne coûterait rien à personne (si ce n'est à Atari d'affréter un camion pour aller les récupérer chez Pressimage) et ça aiderait à relancer et la machine, et le journal. Mais pour faire bouger les gens d'Atari...

Propos recueillis par PSET le 17 Août 1993.

(1) Co-pilote est un utilitaire qui se propose de prendre n'importe quel fichier exécutable et de le modifier afin qu'il effectue tous ses calculs avec le coprocesseur arithmétique.



Let's talk about RTC...

Dans la plaquette nous vous avons promis plus d'info sur le RTC, les voici!

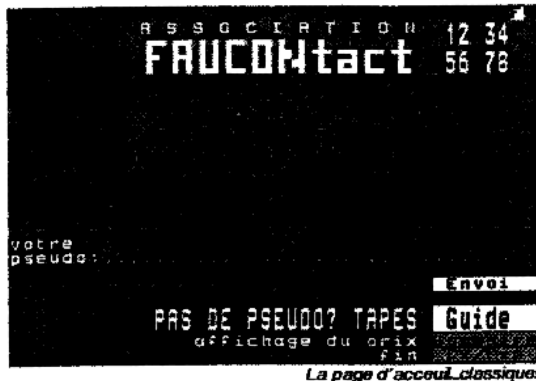
RTC ? C KOA ?

Tout d'abord pour ceux qui l'ignoraient encore, un RTC est un serveur minitel accessible non pas par un accès Transpac (3615, 3614, etc...) mais par un numéro de téléphone standard à 8 chiffres. Mais une fois le numéro composé, lorsque "ça décroche" au lieu d'entendre une jeune fille vous répondre d'une voix suave "Allo" vous entendez une non moins charmante porteuse qui par son "Biiiiip" caractéristique vous invite à presser délicatement la touche "connexion-fin" de votre minitel. Ensuite tout se passe comme lorsque vous vous connectez sur un serveur 3615, sauf au niveau du prix. Car cet appel vous est facturé au même prix qu'un appel téléphonique normal.

IL EST PRÊT

Mais qu'en est-il au juste de ce RTC, vous demandez vous d'un air inquiet. Et bien ce RTC est digne des plus beaux 3615... (Enfin presque) De bien belles pages (les puristes apprécieront l'intermittence), de biens bellés rubriques (Bals, Forums, Questions/Reponses, etc...). Son seul point "faible" est qu'il est monovoie, ce qui limite les dialogues en directs et autres salons à la seule discussion avec le sysop. Mais cette situation ne durera pas car ce cher François "Fulchrom" Planque nous prépare un Stut One version multivoies qui devrait être disponible en 1994... Eh oui ce RTC a été entièrement fait avec Stut One 2.62, et certains vont me dire "Oh l'autre! Il est nul Stut prend plutôt TRUCTEL v4.56 qui est mieux parce que..." A ceux-là je leur répondrais que Stut One est le seul logiciel serveur DP dont je dispose et j'attends toujours Einstel et autres Spytel que certains m'avaient promis de m'envoyer... Donc ce sera Stut... (Entre nous, je le trouve très bien moi Stut One). Toutefois je remercie vivement FAUCON qui vient de m'envoyer EINSTEL 3, mais comme je l'ai reçu juste aujourd'hui, et que je ne le connais pas, je ne peux pas vous promettre un serveur multivoies... tout au moins au début. Mais dès que je l'ai adapté à Einstel, promis je mets le RTC en multivoie. A ce propos, le

RTC tournera sur un vieux 1040 STF et on a déjà deux voies de prêtés (RS232 et MIDI) toutefois si quelqu'un vend un modem en cartouche pas cher (ou si vous avez une bidouille) et bien le serveur pourra être en 3 voies...



La page d'accueil classique

ALORS C'EST POUR QUAND ?

Normalement à ce stade tous les lecteurs qui ne se sont pas encore endormis doivent se dire "Mais alors si tout est prêt, pourquoi n'est-il pas en service le serveur ?" tout simplement pour un bas problème de finances... Mais laissez moi tout d'abord vous expliquer un petit peu les finances de l'association, tout d'abord les recettes. C'est pas compliqué il n'y a que la cotisation/abonnement que vous nous avez versé qui nous rapporte des sous, et sur vos 45 Frs semestriels la majeure partie sert à payer le fanzine (impression, photocopies et envoi) mais il nous a fallu également investir dans l'achat de softs

et puis il faut aussi payer le crédit de la voiture de fonction du président (Mais pourquoi diantre a-t-il voulu une Ferrari !). Enfin bref, il ne reste plus grand chose pour le RTC. Car si les lignes téléphoniques SPB (Spéciales RTC) ne coûtent rien à l'usage (Pas d'abonnement) leur installation n'est pas gratuite! En clair dès qu'on a les sous, on met le RTC en service !

A VOTRE BON COEUR MIEUR DAME...

Il nous faut donc de l'argent, or la plupart des utilisateurs de Falcon sont souvent raides fauchés, et c'est pourquoi nous avons décidé de ne pas les saigner et de serrer les prix. Donc le message est clair: soit on augmente la cotisation (pas bonne idée) soit on augmente le nombre d'adhérents (bonne idée). C'est cette seconde option qu'il faut favoriser et là c'est votre job! Vous avez des potes qui ont ou qui vont avoir un Falcon ? Presentez leur l'asso. Et faites nous de la pub ! Photocopiez la plaquette d'info et laissez en pleins en dépôt chez votre revendeur favori, parlez de nous sur les divers serveurs que vous fréquentez etc...

A DANS DEUX MOIS...

Je vous donne rendez-vous dans le prochain numéro et j'espère que j'aurais de bonnes nouvelles à vous apporter, dans le genre d'un numéro de téléphone...

EdOX



JOUEZ AVEC FAUCONtact !

En attendant d'avoir des jeux sur Falcon, nous vous offrons celui-ci. Affectez à chacun des rédacteurs son identité. Il y a : Worrape, Edox, Pset, Splash...



Strip Tease.

Ca va chauffer sous le capot ...

Comme promis, c'est à travers ce fanzine que nous allons essayer de vous faire découvrir le Falcon dans tous ses états, ses adresses les plus secrètes, ses avantages mais aussi ses défauts. Pour résumer je dirais qu'on va le mettre A POIL ! (mais pas tout de suite sinon ça serait pas marrant)

Dans ce premier article de la série, ne vous attendez pas à avoir toutes les adresses hard du Falcon...désolé de vous décevoir mais on ne peut pas brûler les étapes, d'autant plus que nous avons des scrupules à vous révéler certaines adresses (et en plus on ne les connaît pas toutes !!). En effet il est possible pour le premier malin (ou plutôt andouille) qui possède les adresses vidéo de VIDEL de nous concocter un petit virus de derrière les fagots, qui va s'amuser à vous bousiller l'écran. Ne riez pas, ce genre de petit monstre existe déjà sur Amiga. Donc on va voir pour ces adresses. Néanmoins, en attendant, si vous êtes programmeur et que vous ayez besoin de certaines adresses rapidement (pour une démo ou un jeu par exemple...), vous pouvez toujours nous les demander par minitel ou par courrier, en essayant de nous montrer patte blanche (comprenez: en essayant de nous prouver votre bonne foi c.a.d. en nous donnant d'éventuelles références en programmation, et en nous disant exactement à quoi vont servir ces adresses). Nous essayerons de vous répondre dans la mesure du possible ! Si certains ont leur avis à donner au sujet de la divulgation de ces adresses, qu'ils n'hésitent pas à nous en faire part.

Assez de blabla, et tâchons de passer en revue les diverses caractéristiques du Falcon qui seront développées plus en détail dans les mois prochains...

LE GRAPHISME

Au niveau graphisme le Falcon se débrouille fort bien. VIDEL est le coprocesseur qui s'occupe du graphisme (je ne vous apprend sans doute rien...) est il est entièrement programmable du point de vue des résolutions et du nombre de couleurs (dans la limite imposée par le hardware bien sûr). En effet les diverses

synchronisations d'écran sont définissables. Ainsi vous pouvez définir où commence une ligne, où elle se termine, où se trouve la première ligne de l'écran et où se trouve la dernière, vous pouvez positionner l'écran où bon vous semble sur votre moniteur, etc...il existe aussi un moyen particulier de définir la largeur d'un pixel grâce à un système de division (on peut obtenir jusqu'à 1600 pixels (environ) en largeur). Vous pouvez aussi passer en entrelacé ou en mode 'double-lignes' (permet d'obtenir des résolutions de l'ordre de 200 pixels de hauteur sur un moniteur VGA).

REMARQUE en ce qui concerne les adresses video: en cherchant un peu dans la ROM, Bestbug s'est aperçu d'une chose "amusante"...visiblement les adresses hard de VIDEL risquent de changer. En effet le système va d'abord chercher l'adresse de base des registres de VIDEL dans la ROM, puis il y accède à partir de ce qu'il a trouvé.

Bon comme vous êtes sages, on va un peu plus développer le codage des couleurs... En mode 256 couleurs, les registres sont situés de l'adresse \$FFFF9800 à l'adresse \$FFFF9BFF. Chaque couleur est codée sur 32 bits. A l'intérieur de ces 32 bits, il y a 6 bits pour le rouge, 6 pour le vert et 6 pour le bleu. Ce qui nous fait donc approximativement 262000 couleurs en tout. Chaque registre est codé selon le format suivant:

```
RRRRRRrr VVVVVVvv xxxxxxxx BBBBbb
```

```
| |
bit 31 Bit 0
```

Par exemple, si vous voulez avoir la couleur zero blanche vous faites:

```
-en GFA Basic: SLPOKE
&hffff9800,&x11111001111100000000001111100
```

```
-en assembleur: MOVE.L
#%11111001111100000000001111100,$ffff9800
```

```
-en C: (*long*)0xFFFF9800)=0xFCFC00FC;
```

Bon vous m'excusez si j'écris tout en binaire mais j'aime pas trop l'hexadécimal

(je trouve ça moyennement clair...maintenant chacun ses goûts hein ?!) et pis en C y'a pas de binaire donc on est obligé de mettre en hexa ! Au fait, le '&x' et le '%' ne sont que des manières d'indiquer au GFA et à l'assembleur qu'il s'agit d'une valeur binaire... non, je dis ça pour les débutants... ou les ignorants !

Je sais c'est pas grand chose comme adresses mais en attendant vous pourrez toujours vous amuser à faire les classiques (mais non moins très beaux) rouleaux de couleurs...

Pour rester dans la couleur, parlons un peu du mode True Color... on vous l'a assez dit, dans ce mode chaque point possède sa propre couleur choisie parmi 65536 couleurs. Donc plus de palette de référence. Pour avoir un point vert, il suffit de trouver l'endroit en mémoire où il se trouve et de marquer "vert" ! bon là, d'accord j'ai vraiment simplifié... mes talents de vulgarisateur ne sont pas encore au point... bon alors on va passer au codage.

Chaque point de l'écran est codé sur 16 bits ou deux octets si vous préférez, selon le format suivant:

```
RRRRRRVVVVVVBBBBBB
```

```
| |
15 0
```

Comme vous le voyez nous avons donc cinq niveaux de rouge, six de vert et cinq de bleu. Oui je sais c'est pas équilibré, mais le jour où vous arriverez à faire tenir 18 bits dans deux octets vous m'appelerez, hein ? Il existe aussi un mode dit 'overlay' où le bit de poids faible du vert prend une autre fonction (je sais pas trop à quoi ça sert... il semble que ça soit pour les genlocks). Bref, dans ce mode vous avez alors cinq niveaux de rouge, de vert et de bleu (ciel ! la palette est équilibrée ! oui mais elle ne fait plus que 32768 couleurs !). Ainsi, si vous voulez avoir un point bleu, il suffit de déterminer l'adresse de ce point et d'y mettre %0000000000001111. Comment déterminer l'adresse d'un point de coordonnées (x,y) ? Heu... on verra plus tard en détail mais sachez que c'est pas

bien compliqué !

Bon je crois que je n'ai rien oublié... je vous rappelle simplement que le Falcon possède un scrolling hardware, c'est le même que celui du STE sauf qu'un 'nouveau' registre a été rajouté... il se contente de donner la longueur d'une ligne en mots au lieu de la longueur en mots moins un. Bon d'accord ça ne rend pas tellement plus simple son utilisation, mais si ça peut vous rassurer c'est le même principe sur Amiga (sauf que le copro. graphique a une possibilité supplémentaire qui permet de faire un scroll. hard mais sur plusieurs niveaux... les puristes m'excuseront si mon explication n'est pas parfaite mais l'Amiga et moi...). Ensuite il semble bien que le Blitter du Falcon soit bel et bien le même que celui des STE mais cadencé à 16 Mhz. Je ne le trouve pas très rapide... (j'ai fait mes test et j'ai obtenu 192960 octets par VBL en 384*240*256 couleurs [ce chiffres est totalement gratuit et pas très exact mais il permet d'avoir une idée]. Et en mode True Color: yargh! 50% de vitesse en moins !

LE SON

Haaaaa... le son du Falcon ! on nous en parle, on nous en parle ... mais quelqu'un s'est-il amusé avec ? Le mot "amusé" ne convient pas vraiment... je dirais plutôt emm... ! parceque pour lui faire cracher ses huit voies à l'oiseau, il en faut ! En effet, Monsieur Atari nous a fait une machine 'Multimédia'. Mais alors il n'a pas fait dans la simplicité ! Moi qui me disais "on va peut être avoir un système sonore simple du style Amiga où on indique la fréquence et les adresses des samples pour chaque voie sonore". Tu parles !

D'après les dernières recherches de Bestbug (malgré le pseudo, rassurez-vous on peut lui faire confiance !) le Falcon a huit voies (quatre à droite et quatre à gauche... on a en fait quatre voies en vraie stéréo), mais le problème réside dans la transmission des données au système sonore: En effet pour faire des économies semble-t-il, Atari n'a mis qu'un seul canal DMA pour le son au lieu de plusieurs canaux DMA séparés pour chaque voie. Imaginez que vous avez une pièce avec quatre fenêtres mais qu'il n'y ait qu'une porte pour y accéder. Hé bien dans le Falcon c'est pareil ! Le système sonore, en ce qui concerne la reproduction d'un son digitalisé en DMA, n'est accessible qu'à travers les mêmes registres d'adresse que dans le STE (compatibilité oblige). Vous allez me dire "Mais on ne

peut indiquer l'adresse que d'un seul sample dans ces registres ?". Hé oui. Vous commencez pas à voir ? Non ? Bon j'explique: Si vous voulez avoir les huit voies, il faut d'abord mixer les huit échantillons (les couper en tranches et les intercaler si je puis dire ! De la cuisine électronique en somme) puis vous envoyez tout ça au DMA qui va transmettre au CODEC (ici pareil, les puristes m'excuseront si ma vision de l'architecture leur paraît simpliste...) qui va se prendre les huit voies, les mixer et les envoyer à la sortie son comme annoncé. Mais si vous voulez jouer le même instrument à plusieurs hauteurs différentes ? Hé bien en plus de mixer les samples, il faudra auparavant que vous les ré-échantillonnez ! Et qui c'est qui doit se taper tout le boulot ? Au premier abord, on pourrait se dire d'un air désespéré "le 68030" ! heureusement il y a le DSP qui semble tout à fait capable de faire ces opérations dans les délais impartis. Pour résumer, je dirais que le Falcon a huit voies sonores indépendantes (donc qualité optimale) mais que pour les exploiter, la technique de programmation n'a pas tellement évolué par rapport aux players de modules sur STE ! ... zut il va falloir encore réfléchir !

Pour le reste, nous avons donc plusieurs éléments qui sont l'entrée micro, la sortie casque, le DSP et le circuit DMA qui peuvent être reliés entre eux comme vous voulez grâce à une matrice. Nous avons aussi pas tellement de fréquences de reproduction sonore (à peine dix aux dernières nouvelles !) et vous pouvez commuter entre les modes 8 bits et 16 bits. La transmission de données entre le DSP et le 68030 n'est pas très compliquée, c'est déjà ça... et puis voyons voir... je ne pense pas oublier trop de choses en ce qui concerne le son...

LE RESTE

Sans se prendre la tête, voilà le reste en vrac. J'en oublie peut-être, hé bé c'est pas grave on a toute la vie pour rectifier ces erreurs !

Les choses qu'on connaissait déjà avant: deux ACIA pour contrôler le clavier et la prise MIDI, le MFP68901 pour gérer les interruptions et diverses autres choses (avec quelques nouvelles interruptions au passage), l'affreux, l'horrible Yamaha (monsieur bipbip) mais cette fois-ci il est numérisé et mixé au reste par CODEC, le port LAN avec son contrôleur série SCC8530.

Les choses nouvelles: VIDEL (c'est le Shifter Falcon, quoi !), CODEC (le monstro-convertisseur N/A A/N), AJAX (le contrôleur de disquettes...il gère les disquettes HD et il était présent sur certains TT), le contrôleur SCSI, le DSP, COMBEL. A propos de ce dernier, pour la petite histoire c'est un monstre ! renferme la MCU (Unité de Contrôle de la Mémoire), les circuits pour gérer tout ce qui peut se brancher sur les nouveaux port joystick 15 broches (Pistolet optique, joystick, Paddles), le blitter, les diviseurs de fréquence qui alimentent tous les coprocesseurs, et diverses choses encore ! Pour le DMA je sais pas si c'est un nouveau.

Bon voilà, c'est tout pour cette fois. J'espère que vous avez eu un aperçu correct du Falcon. Si jamais vous avez des choses à critiquer, dites-le moi en BAL FAUCONtact ou par courrier !

Splash.



HOSTIS PUBLICUM

Ne vous est-il jamais arrivé d'avoir envie de taper sur votre adversaire ? Si ? Alors cette rubrique est faite pour vous !!

HA ! Le beau titre, 'l'ennemi public'. Mais qu'est ce qu'un titre comme celui là vient faire dans un mag comme celui-ci, vous dites vous ? Et je vous répond, la même chose que Flabbergasted (qui signifie dans la langue de shakspeare, baver des ronds de chapeaux), c'est pour faire joli et puis un peu de latin ne fait de mal a personne. En fait cette rubrique, comme Flabbergasted, je vous la donne. Avouez que je suis gentil je vous donne l'occasion de dire du mal des autres et en particulier de l'ordinateur d'en face... Allez, ça y est certains boudent, mais que voulez vous, on va quand même pas vous donner le moyen d'exprimer vos litiges avec vos voisins, on a quand même autre chose à faire.

Bon c'est vrai que comme ça on croit que je vais laisser dire n'importe quoi, et bien vous avez raison... Heu non tort. Tout d'abord je vous autorise de dire du mal de toutes les machines que vous voulez du moment que vous avez de bons arguments, un peu de mauvaise foi (beaucoup ?), un orthographe pas trop dégueulasse, du courage, une grande boîte aux lettres pour que le facteur s'y mette... Heu y mette les lettres d'injures, une grande poubelle pour les y jeter et un fusil pour vous protéger. Enfin j'espère que vous êtes contents, aujourd'hui je vais me moquer d'Amiga... ahahah. rien qu'le nom m'amuse.

Tout d'abord je ne me moque pas sans sources, et sur ce je me munis de " Amiga revue " de Juillet/Aout et l'ouvre

directement page 93 et là stupeur on teste l'A1230 turbo de GVP. Non ne vous évanouissez pas ce n'est pas un vrai A1230, c'est une carte. Et oui comme la pseudo console de Commodore, qui doit être le successeur de l'A1200 et qui doit être plus performante que le Falcon (puisqu'on parle d'une console construite autour d'un A1200 avec un DSP et tout le tintin) n'est pas encore prête, les Amigaistes essayent de faire du Falcon avec du vieux. Et oui ! Puisque cette carte comporte en standard un 68030 a 40 Mhz et deux barrettes SIMM pour mettre jusqu'à 32 Mo de RAM 32 bits. La version standard coûte attention roulement de tambour... 2990 Frs (et oui pour un 68030 à 40 Mhz). Mais la version la plus intéressante est celle a 5190 Frs pour un 68030+68882+4 Mo de RAM le tout à 40 Mhz, et là d'accord c'est intéressant mais ça fait cher le Falcon sans DSP (ce genre de carte explicant peut être la sortie éventuelle d'un Falcon à 32 Mhz...).

Mais j'en termine avec cette carte et part illico page 22 arrivant sur la revue de presse du mag. Soudain un nain connu vous offre des fleurs... heu non une carte. Encore une !! ? Et oui encore une. Une carte fabriquée par Emplant et qui est décrite par ses concepteurs comme une plateforme d'émulation. Pour l'instant seul l'émulation MAC lx est disponible. Et là commence l'énumération des futures possibilités d'émulation; sortez vos mouchoirs c'est à pleurer : MAC LC, MAC QUADRA (là je pouffe), PC 386/486 (

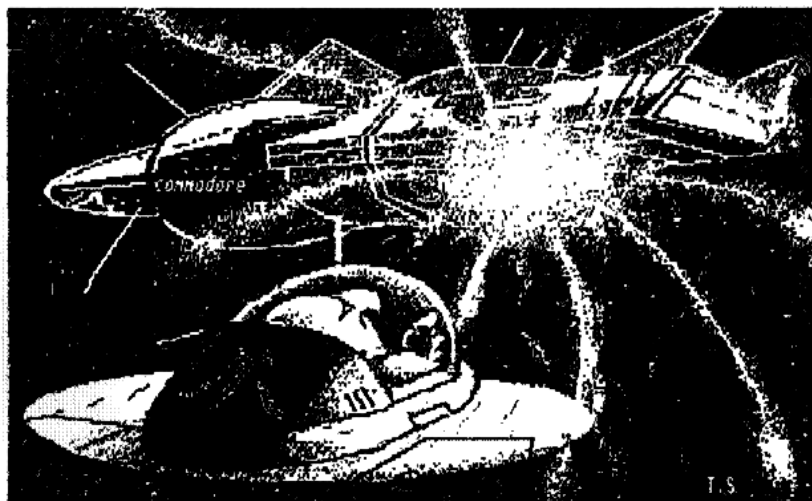
facile un MO5 y arriverait), MEGA ST, SEGA MEGADRIVE, SUPER NES et FALCON, alors là pour les deux derniers et surtout LE dernier je meurs de rire d'autant plus qu'Amiga revue a l'air de dire que ces émulation sont possibles sur tous les Amigas. Ah ça fait du bien de rire parfois... Quoi qu'il en soit l'Amiga se conforte dans son rôle d'ordinateur a carte perforées...

Bon j'espère que je peux compter sur vous pour alimenter cette rubrique. Allez, au revoir bande de petits charognards.

WORRAPS.

CECI EST UN PAVÉ !

PAVÉ, n.m. morceau de grès, de pierre dure, de marbre, de bois, etc... taille en cube ou en parallélépipède, et dont on se sert pour paver. *Pavé de marbre.* Loc. Prov. par allusion à la fable de La Fontaine, l'ours et amateur de jardin, on dit d'un éloge maladroit, d'un acte d'amitié intempestif: c'est le pavé de l'ours et recevoir un pavé. || Un pavé de pain d'épice: morceau de pain d'épice, en forme de pavé. || assemblage de pavés qui couvre une surface. Le pavé de l'église est tout de marbre. - partie d'un chemin, d'une rue, d'un terrain qui est pavé. Le pavé est glissant. || Fig. et fam. La rue. Arpenter le pavé - Mettre quelqu'un sur le pavé, le faire sortir de son logement sans qu'il sache où en trouver un autre. || Typo. Forme particulière de graphisme destinée à remplir les emplacements vides dans une page lorsqu'on n'a plus d'idées a deux jours de la sortie du magazine.





FLABBERGASTED

Solution de jeu

Ou comment finir Transarctica...

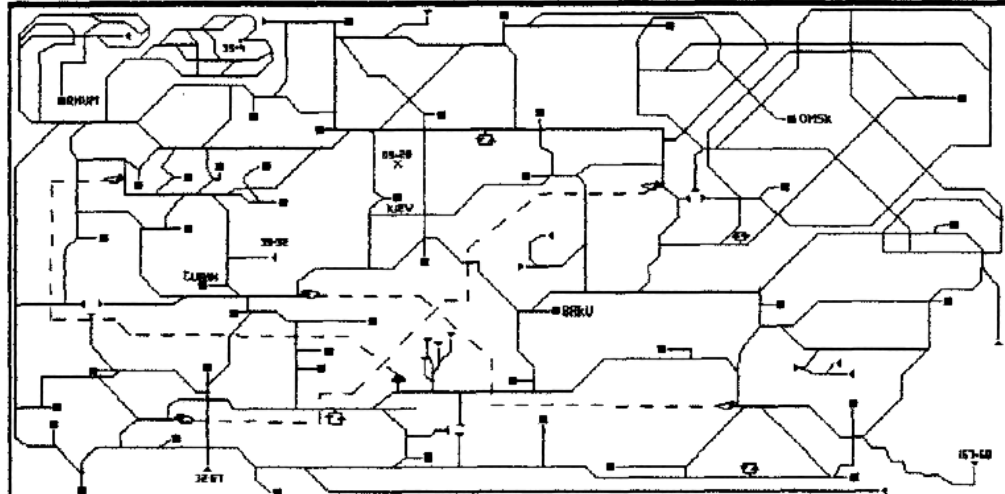
Ah! Transarctica, en voilà un jeu qui est bien. Certes, il aurait pu être encore mieux mais pour le premier jeu sorti sur Falcon, c'est quand même du bon boulot.

C'est pour cela que dans ce premier numéro du formidable Faucontact (ça fait du bien de s'envoyer des fleurs) je me suis senti obligé de vous en parler, non pas pour faire du papier mais en pensant très fort à ceux qui rament dessus depuis des mois. Je profite aussi de cet article pour vous proposer d'alimenter cette rubrique des solutions de jeux en nous envoyant vos soluces ou vos trucs (NDLR: avec deux jeux disponibles, elle va avoir faim la rubrique !).

Mais j'entends que certains commencent à piaffer d'impatience, alors commençons tout de suite.

Avant tout je vous conseille d'avoir un train puissamment armé, je passe les détails sur les éternels canons et mitrailleuses et vous conseille l'achat d'un wagon espion (et d'un seul ce qui fait faire des économies, car comme vous le savez le wagon espion peut contenir cinq espions, mais si les espions qui devraient être dans ce wagon sont en mission le wagon est vide et vous pouvez le remplir avec d'autres espions ce qui est fort pratique, mais faite attention de ne pas avoir plus de 25 espions sinon le jeu n'y comprend plus rien, car il ne peut y avoir plus de cinq wagons espion donc 25 espions, logique non?). Je vous recommande aussi l'achat d'un wagon lance-missiles, bien pratique pour détruire les trains ennemis; d'une grue; d'une bonne centaine d'esclaves et de soldats et aussi l'achat d'un wagon Harpon dans la ville de Baku.

Une fois prêt, dirigez-vous vers la ville de Rhum et réparez le pont qui en permet l'accès. Arrivé à Rhum achetez le wagon 'la foreuse' et placez-la en tête du train. Ce Wagon vous permet de dégager les voies souterraines des barrages des hommes taupes, et d'accéder à la cachette du philosophe Urga. Mais où se trouve-t'il me direz-vous ? Et bien il se cache au bout de la fin de voie en bas à



Hé oui, grâce à FAUCONTACT vous avez maintenant entre les mains le rêve de toute une vie de joueur: le plan de Transarctica ! Ce méga plan extrasuper de derrière les fagots vous est offert sans supplément de prix ! Franchement pour la solution du premier jeu sorti sur Falcon, vous ne pourrez pas dire qu'on n'a pas fait dans la démesure: un pavé en entier consacré à dire des conneries rien qu'à cause d'un gros blanc que le redac'chef ne savait pas combler ! Il fallait le faire, FAUCONTACT l'a fait !

gauche (coord 32-67). Il vous donnera une clef.

Maintenant il vous faut trouver la tombe du professeur Merrick. Vous la trouverez au bout de la fin de voie qui se situe au nord de Turin (coord 39-32). Relevez le code inscrit sur la tombe et dirigez-vous vers la fin de voie de coordonnées 35-4 sans avoir oublié le harpon et quelques drésines car la voie est minée.

Vous arrivez dans la ville du silence et là, muni de la clef et du code vous pourrez rentrer en possession d'un compteur Geiger qui vous permettra de localiser le centre de contrôle de l'union viking (coord 65-20 au nord de Kiev). Envoyez y un espion muni de sa charge explosive et détruisez le centre.

La voie du gicod vous est ouverte mais il faut d'abord acquérir une chaudière supplémentaire dans la ville de Omsk pour passer l'Himalaya.

Vous êtes enfin prêts à devenir un héros. Dirigez vous vers la fin de voie en

bas à droite (coord 157-68) et au bout de cette voie vous attend le Gicod. Mais il est protégé par le minautore (qui au niveau 1 n'est pas trop dur à détruire).

Une fois ce dernier obstacle franchit le gicod vous offre un spectacle son et lumière à la Jean Michel Jarre qui vous comblera de joie.

Voilà, j'espère que mes indications sont claires. Si vous avez des questions à poser sur Transarctica, écrivez-nous ou passez par le minitel. Et surtout n'oubliez pas de nous envoyer vos soluces pour qu'elles paraissent dans le prochain numéro du Fantastique Faucontact.

WORRAPS



Les Domaines Publics

***** L'AUTEUR DE CETTE RUBRIQUE, VOUS PRIE DE L'EXCUSER POUR LA SOBRIETE DE SES COMMENTAIRES, MAIS IL NA EU QU'UNE APRES-MIDI POUR TESTER TOUS CES BEAUX DP. VOUS AUREZ PLUS D'INFOS DÈS LE PROCHAIN NUMERO ! *****

Disquette 1 Référence FCT-S1:

STO5 : convertisseur de samples, fonctionne sous Multitos et utilise le format DVSM (Fortune et Winrec). Mais aussi une floppée d'autre format en provenance d'univers différents.

PAULA 22A : player de modules, tourne en ACC idéal pour travailler en musique.

Disquette 2 Référence FCT-S2:

BACKTRACK 40 : Logiciel de D2D, ressemble fortement à "MUSICOM", mais il est plutôt simpliste. A vous de juger.

FALCONTRACKER : un autre player de modules en ACC, fonctionne sous multitos.

Disquette 3 Ref: FCT-S3:

DAME : logiciel de D2D très puissant, à utiliser si vous êtes un passionné. Nécessite une partition entière de votre HD car il écrase votre partition à cause de la façon de sampler.

SAM + SAMPLES : dernière version de IAM avec des tonnes de samples.

Disquette 4 Ref: FCT-S4:

WINREC : autre logiciel de D2D, c'est celui que je préfère. Il est fiable et propose pas mal d'options.

STARPLAYER : player de modules en g, qui a l'avantage d'être très beau.

AFM : nouvelle version de AFM.

Disquette 5 Ref: FCT-D1:

PICSWITCH : Très bon soft qui permet de convertir les images couleur en monochrome selon divers algorithmes afin de les imprimer ou de les sauvegarder. Il gère les formats neo, degas, tiny, art director, spc,

spu, prism paint, img, aim, gif, rle, pcx (2 16 & 256), iff, mac paint, startup screen, atari portfolio, plus divers formats 8 bits. Sauve au format IMG uniquement. Gère les imprimantes Epson 9/24 et HP Laserjet.

AUTO SORT : classement des fichiers du dossier auto par ordre de lancement.

XTERMINE : anti virus pour disquette et DD.

TA GUEULE : coupe le HP au boot.

Disquette 6 Ref: FCT-D2: (pack anti bug FALCON)

CHNG-MON : corrige un défaut du falcon, qui est de ne pas faire de reset lors du changement de moniteur.

CHNG-NAME : permet de renommer le volume d'une unité de disquette ou disque dur.

SHEL-FIX : corrige la copie en mémoire du fichier NEWDESK.inf (sur certain TOS)

FCOUNTER : compte le nombre de dossier sur le DD, et permet de configurer le système avec l'aide de FOLDRnnn.prg.

Disquette 7 Ref: FCT-D3:

MINT030 : une version de MINT compilée pour le 68030, donc plus rapide.

FPATCH2 : nouvelle version de fpatch. Pour mémoire je rappelle que ce soft est à placer dans le dossier AUTO et qu'il corrige certains bugs du TOS (configuration sonore comme un STE, etc...). Certains programmes apprécient (PAULA22A par exemple...).

A-HI : La dernière version des utilitaires pour disque dur d'Atari.

Disquette 8 Ref: FCT-D4:

STE2FALC : Permet de faire tourner des soft ST. Il se débrouille comme il peut, et il faut reconnaître que dans certains cas il est très efficace. Il y a deux versions: une pour le bureau GEM, l'autre plus spécifique aux jeux.

MAGI : Idem STE2FALC. Sa technique de programmation différente lui permet de lancer certains jeux que STE2FALC refuse de lancer (Et vice versa)

VCB 1.4 : Idem MAGI !!

SYSINFO83 : vous donne plein d'infos sur le système (Version du système, Cookies, vecteurs XBIOS.BIOS, etc...)

VIEWER : remplace la fonction "Voir" du système.

Disquette 9 Ref: FCT-D5:

MOUSE WIND : sélectionne la fenêtre sous la souris.

GERMAN2ENGLISH : traducteur allemand vers anglais. Bien pratique pour ceux qui captent rien à l'allemand !

GEMVIEW 2.32 : dernière version de ce fabuleux utilitaire vous permettant de visualiser tous les formats de fichiers venus de l'espace.

Disquette 10 Ref: FCT-D6:

FALCONSCREEN : Permet d'atteindre des résolutions plus élevées (le GEM

en 1600*600 ? Mais oui c'est possible !! sur un moniteur RVB !). Nécessite de la programmation,

mais je peux vous le configurer si vous le désirez. (Nécessite Pure C)

Disquette 11 Ref: FCT-D7:

DESKPIC : affiche une image GIF en fond du bureau. GENIAL !

AEYES 101 : affiche des yeux dans des fenêtres. (complètement inutile !)

DISCPAC : éditeur de secteur, génial.

Disquette 12 Ref: FCT-D8:

SLCMAx1 : un sélecteur de fichier alternatif.

RUFUS : permet de transférer des données par divers ports.

Disquette 13 Ref: FCT-D9:

MASTER BROWSE : un éditeur de textes.

GODEL : processeur mathématique (demo).

TTARTIST V1.3: screen saver (à l'origine pour TT mais il tourne sur F030). Nécessite un coprocesseur arithmétique.

Disquette 14 Ref: FCT-D10:

CHEETAH: copieur de fichier hyper rapide. (quelques risques subsistent en copie de partition à partition [cas isolé]).

STZIP23: dernière version de ce compacteur.

DESKCOPY et DESKFORMAT : copier et formater des disquettes en tâches de fond sous multitâches.

Disquette 15 Ref: FCT-J1:

OXYD-falcon : fabuleux jeux de réflexion en 640*480 en 256 couleurs (uniquement en VGA).

Disquette 16 Ref: FCT-J2:

NETHACK : jeux d'aventure sous GEM (style jeu de rôle, un peu comme ULTIMA quoi !). C'est génial j'y retourne !

Disquette 17 Ref: FCT-DSFT1:

AVANT VECTOR DEMO: démonstration d'un logiciel de vectorisation.

ZOOM DEMO: Démonstration d'un magnifique éditeur d'icônes couleurs.

Disquette 18 Ref: FCT-DSFT2:

DIGITAPE : logiciel de direct to disk

SOLUTION : logiciel de math.

Disquette 19 Ref: FCT-DSFT3:

DEMO du jeu "Space Junk". Très beau. A voir.

Disquette 20 Ref: FCT-DSFT4:

DEMO du jeu "HUMANS". On rit bien (enfin...), c'est en 256 couleurs et ça fait plaisir à voir !

****ATTENTION**** Cette démonstration

tient sur deux disquettes. Donc le prix est de 30 francs. Pensez-y lors de la commande !

Disquette 21 Ref: FCT-DSFT5:

Préversion du jeu "ISHAR" de Silmaris. Un des premiers jeux exploitant (presque !) le FALCON.

Disquette 22 Ref: FCT-DSFT6:

Demo du jeu "LLAMAZAP" de Jeff Minter, le baba le plus cool de la galaxie avec ses chameaux à réaction ! cette démo nécessite les nouveaux joysticks d'Atari (nous on les a pas !!).

Démo du jeu "YUPPIES LAND" D'Eurosoft. Hardscroll et 256 couleurs.

Disquette 23 Ref: FCT-DFUN1:

PLASMA : rotation et déformation plein écran en 30 et 50 images secondes. C'est en fait une version dérivée de la TERMINAL FUCK UP en plus performante.

Disquette 24 Ref: FCT-DFUN2:

LEFT DONUT DEMO: une superbe musique (16 bits avec interpolation) et quelques objets 3D avec calcul d'éclairage en True Color. A voir.

SPHERE : une sphère composée de point, le tout calculer par le DSP.

Disquette 25 Ref: FCT-DFUN3:

CEBIT93 : demo réalisée à l'occasion du CEBIT 93. Son 16 Bits au rendez-vous et Déformation en True color aussi !

BOINKFAL: Une boule qui rebondit avec une image dedans ...

Disquette 26 Ref: FCT-DFUN4:

BRAINSTORM FLI PLAYER DEMO: ben j'ai tout dit dans le titre !

3DTE: c'est de la 3D pour TT (non ??) qui tourne sur Falcon et en plus c'est de Brainstorm, c'est du tout bon !

INTEL: Démo avec le sens de l'humour: Fractales et logo "Motorola inside" qui tourne.

Disquette 27 Ref: FCT-DFUN5:

1600*600: on vous avait bien dit qu'on pouvait le faire (sur un écran RVB)

MODE7: De la 3D mappé aussi bien que la Super Nénésie de Nitengros, avec en plus un soundtrack en 16 bits !! Complètement tuant !

TERMINAL: La TERMINAL FUCK UP livrée avec certains Falcons: celle qui nous a fait tous pleurer lorsqu'on l'a vue pour la première fois !!

Disquette 28 Ref: FCT-DFUN6:

SMOOTH VECTORS: De la 3D avec éclairages en True Color, c'est très beau.

OMEGAF30: Une démo pour STE 'adaptée' rapido sur Falcon: Un video clip avec du soundtrack (en VRAIE mono...).

GOURAUD: encore de la 3D avec éclairages, sauf que là il y a des trames très bien faites pour éviter qu'on voit les nuances de couleurs ! C'est réussi !

Disquette 29 Ref: FCT-DFUN7:

MICROVO: Trois démonstrations en 3D prévues à l'origine pour TT, avec des soundtracks géniaux en fond.

FRACTALRT: un zoom sur une fractale de Mandelbrot calculé en temps réel par le DSP !

DSPFRAC: Encore du zoom sur une fractale sauf que là vous indiquez où avec la souris !

A venir: Des CPX ! Des ACCESSOIRES ! et de NOUVEAUX UTILITAIRES ! Tout ça le MOIS PROCHAIN !! (NDLR: Tu bosses pas encore à STMAG mon petit... on dit "à dans DEUX mois" chez FAUCONtact)

Note: PSET ne disposant pas de son FALCON 030 (Panne) pour tester les DP, vous l'excuserez si certains commentaires vous paraissent quelque peu sommaires.



[Sur un air connu...]Avis de recherche....Patrick FAUCONnet !

Si vous souhaitez faire passer une annonce dans cette rubrique,

Nous publions, et si des personnes pensent correspondre à ce que vous cherchez, ils nous écrivent et nous vous envoyons leurs coordonnées afin que vous puissiez vous entendre.

PRIX

TOTAL: 00

Association FAUCONtact, (Rubrique DP), Mas du Crès, 30140 Boisset et Gaijac.

Bulletin d'inscription.

Voici le bulletin à renvoyer si vous désirez adhérer à FAUCONTACT. Remplissez-le en lettres capitales afin qu'on ne corche pas votre nom !!

NOM: _____

Prénom: _____

Adresse: _____

N° téléphone (facultatif) : _____

Si vous possédez une B.A.L., indiquez-la: _____

sur quel(s) serveur(s) : _____

Quelles sont vos activités informatiques principales ?

☐ Graphisme.

☐ Programmation.

☐ Musique.

☐ M.D.I.

☐ Jeux.

☐ P.A.O./Bureautique.

☐ Autres: _____

Quelle machine et quelle configuration possédez vous
(mémoire, périphériques, etc...) ?

OUI, j'adhère à l'association FAUCONTACT pour une durée de...

☐ 6 mois: Ci-joint un chèque de 45 francs à l'ordre de FAUCONTACT.

☐ 1 an: Ci-joint un chèque de 90 francs à l'ordre de FAUCONTACT.

Cette cotisation me permettra de recevoir le fanzine bimestriel de l'association. De plus, mes questions seront prioritaires, et j'aurai accès à la banque de D.P. et de démos de l'association.

En m'inscrivant, j'accepte d'avoir éventuellement une carte de membre de l'association FAUCONTACT que je recevrai après enregistrement de mon inscription.

Si vous avez des suggestions concernant l'association, n'hésitez pas:

Renvoyez ce bulletin ainsi que le chèque à l'adresse suivante:

Association FAUCONTACT,

Mas du Crès,

30140 Boisset et Gaujac.

MINI-SONDAGE...

Si vous avez bien lu la plaquette, vous savez tous que vous pouvez nous contacter par divers serveurs minitels. Toutefois, afin de vous offrir un service plus direct et plus adapté, nous avons dans nos nombreux projets la création d'un RTC. Un RTC étant un serveur minitel accessible non pas depuis le 3615 mais depuis un numéro de téléphone (donc au prix d'un simple appel). Si vous êtes intéressé par un RTC, merci de bien vouloir remplir le bon ci-dessous...

Quelles rubriques souhaiteriez-vous y voir apparaître ?

Avez-vous des idées concernant ce RTC ?

Vous paraît-il essentiel que ce RTC soit multivoies ? (c'est à dire que plusieurs personnes peuvent y accéder en même temps)
