L'association des utilisateurs de Falcon

2

Falcontact Fanzine

Dans ce numero: PLEIN DE LES TESTS DE LES NIOUZES EXCLUSIVES !

DP: ENCORE PLUS DE MIEUX !

MINI F1 :
Le ludique non lubrique.

ISHAR2: *Silmarils nous gâte*
SOUNDTRACKERS: *Mise au point*
HARD: *L'entrée son*
ENTRETIENT: *JM COCHETEAU*

Novembre-Decembre 1993.

La tentation fut grande de partir avec la caisse, mais que voulez vous, on vous aime, alors on est restés et voila enfin celui que vous attendez tous depuis deux mois: LE numero 2 (Putain...deux mois...).

La grande nouveauté de ce numero est l'apparition d'une secte Faucontact sur le serveur de STMAG, celle ci vous permettra de patienter jusqu'a l'ouverture du RTC (C'est pour bientôt, promis). Pour y acceder il vous suffit de faire *SL FAU sur le 3615 STMAG et hop!

En cherchant bien dans le fanzine, vous aurez peut etre la chance de trouver un entretient de notre SRI (Secretaire Reporter d'Interview) SPLASH avec Mr JM Cocheteau d'Atari France. Une rencontre fort fructueuse...

Ensuite nous avons d'heureuses nouvelles pour vous: plein de softs arrivent ! réjouissez-vous ! Et quoi encore ? la rubrique sur le C débarque en fanfare, la rubrique DP nous fait son "come back" mais avec un remix un peu moins destroy que le mois dernier (!), et puis pour le reste servez vous de vos yeux !

SOMMAIRE

Intro	3
Grain de poussiere	4
Entretient avec JM Cocheteau	6
Bidouille	8
Test: Mini F1	9
Le son qui tue	10
Initiation au C	12
Ishar II	13
Flabbergasted	14
DP	16
Recherche de competences	19
Bulletin d'inscription	20

Directeur de la publication

Julien "EDOX" Barret

Redacteurs et collaborateurs

Pascal "PSET" Martin, David "SPLASH" Carrere, Franck "Worraps" Cathelain, Pascal "YAG ALONE" Campion, Stephane "FALCON X" Marchand

Excellents dessins de

Serge "PESTOUILLE" Tortet

Conseils Xpress de

Stéphane "STEF30" Darras

L'envoi de textes, photos, ou documents quelconques implique l'acceptation par leur auteurs de leur libre publication dans le fanzine. La redaction decline toute responsabilité quant aux opinion formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leur auteurs.

FAUCONtact fanzine est édité par l'association faucontact (JO du 17/08/93), Mas du Crès, 30140

J'AI UN TRUC A DIRE

J'ai plein d'trucs à écrire

ENFIN

Il était temps. Atari a enfin pris connaissance de l'existance de Faucontact. Splash a même rencontré Mr Cocheteau (Le monsieur developpement Falcon chez Atari France avec Loic Duval). Une entrevue qui nous a apporté bonnes et mauvaises nouvelles. Mais je ne m'étendrais pas d'avantage sur le sujet, Splash (le même que tout a l'heure) va vous raconter ce qu'il en est dans quelques pages. En plus, je ne suis pas là pour parler d'Atari mais de l'asso.

QUOI DE NEUF ?

Juste la moitié de dix-huit ! haha ! Pardon, je n'ai pas pu réister... avant tout je voudrais vous remercier de votre confiance et de votre collaboration à la promotion de Faucontact. Tiens, comme je parle de promo, j'en profite pour faire un appel (à ne pas confondre avec un S.O.S.). Si vous connaissez des possesseurs de Falcon qui n'appartiennent pas à l'asso, faites-la leur connaitre ! Plus il y aura d'adhérents, plus Faucontact aura de poids. Tout d'abord auprès des éditeurs qui pourraient nous faire une ristourne sur un de leurs hits sur Falcon si, par exemple, un certain nombre d'entre nous aurait une envie sauvage de ce hit (comprenez que vous voudriez l'acheter) [NDLR: surprise ! regardez quelques pages plus loin !]. D'ailleurs si l'achat en groupe de logiciels ou plus particulièrement d'un logiciel vous intéresse n'hésitez pas à nous en faire part. Et plus il y aura d'adhérents, plus il y aura de sous dans la caisse (restez tranquilles, on ne partira pas avec). Et qui dit des sous, dit concrétisation du rêve d'Edox. La création du RTC de Faucontact. Surtout que depuis que sa "môman" a ramené son minitel, Edox est désespéré.(nb: le RTC sera basé au siège de l'asso, dans le Gard, donc en province, donc pas trop cher pour les provinciaux, mais plus cher pour les parisiens. Sorry ! Vous en saurez plus sur les tarifs lors de son lancement). Mais si vous faites la promo de l'asso n'oubliez pas de dire aux personnes intéressées de joindre une enveloppe timbrée si elles veulent des informations, et si vous photocopiez des bulletins d'abonnement, photocopiez ceux du présent fanzine et pas de vieux bulletins tout pourris !

MAIS ENCORE ?

A part ça tout va bien, vous êtes généralement enchantés de cette asso et du 'zine. Cela étant, il n'y a eu que très peu de demandes de compétences ce qui peut être inquiétant... ou normal pour un début. Mais en compensation vous nous posez de nombreuses questions soit sur les DPs soit sur les bugs du Falcon. Il est vrai que nous posédons une merveilleuse machine, aux caractéris- tiques très alléchantes, mais elle présente de nombreux défauts du genre: la resistance de 200 K que nous devons porter à l'entrée micro du Falcon pour faire des digits, alors qu'il aurait été si facile de faire une entrée audio et pas une entrée micro, en plus ça leur aurait pas couté dix balles. Sinon la rédaction attend vos éventuelles idées pour l'asso, pour le fanzine, ou bien éventuellement pour le RTC. Si l'envie vous prend également d'écrire un article sur un sujet quelconque ou plus particulièrement une lettre d'injure qui paraitra dans la rubrique Hostis Publicum, n'hésitez pas, envoyez, vous serez publiés.

POUR FINIR

J'ai encore un ou deux trucs à dire notamment en ce qui concerne les DPs. Ceux qui les ont commandé ont peut être trouvé le temps un peu long. Certains d'entre vous auront sans doute attendu près de trois semaines leurs DPs et nous nous en excusons, mais notre monsieur DP alias PSET (et match) [NDLR: et boum la 205 ! (private joke)] n'a retrouvé son Falcon que début Octobre, et puis comme dans toutes les grandes équipes il faut un certain temps pour se mettre au point. En plus on a fait une mégabourde dans la rubrique DP du mois dernier... certains softs étaient copyright !! la honte ! Alors on vous présente nos excuses pour tous ces problèmes.

Ah, au fait vous devez tous le savoir, la Jaguar d'Atari devrait sortir au printemps prochain (Si ça fait comme le Falcon ce sera plutôt en automne.) et Atari a l'intention de la soutenir très fortement, du coup on va pouvoir se gratter pour une belle campagne de pub pour le Falcon 030 , et puis en plus il n'y aura pas de Falcon 040 (Pour le moment). Atari mise tout sur la Jaguar, c'est pourquoi le Falcon sera peut être un peu moins prépondérant dans les mois à venir...peu importe ! il est là et bien là ! ...mais on aura pas notre financement d'un million de dollars pour l'asso. HA LES VACHES ! Mais que voulez-vous on ne peut pas tout avoir. Et pour l'instant nous avons Faucontact, toujours là, fidèle à ses abonnés et dont ce numéro deux vous comblera, du moins nous l'espérons. Sur ce bonne lecture...

WORRAPS

RECETTE:

La négociation de la route chez FAUCONtact.

Préparez une Peugeot 205 Green ou GT, de préférence blanche. Ajoutez un membre de FAUCONtact à son volant.

Envoyez alors l'ensemble faire une course en ville, sous un temps pluvieux. Choisissez de préférence un rond point ou un virage sérré. Attendez. C'est prêt. A servir FROID.

GRAINS DE POUSSIERE

La récolte bimestrielle d'infos

L'HIVER SERA RUDE

Nombreux sont les éditeurs frileux qui n'osent pas se mouiller, mais jusqu'a présent la société Lankhor nous semblait courageuse et un tantinnet intéressée par le Falcon. La preuve VROOM Falcon était en developpement, et au dires de certains qui avaient vu la démo du soft, il était vraiment impressionant et aurait pu être LE simulateur de F1 sur micro (déjà que c'était une merveille sur ST alors sur Falcon...).

Hé bien, à notre grande surprise nous avons appris lors d'un entretient téléphonique avec Lankhor que le developpement Falcon était arrêté. Motif : "Il n'y a pas assez de machines sur le marché". Ha bon. Adieu Vroom Falcon. C'est d'autant plus râlant que sa sortie semblait être assez proche: Vroom Falcon est sur la liste des logiciels (publiée par Atari France) qui devaient sortir au "quatriemme trimestre 93". Alors la question est de savoir qui se fiche de qui : est-ce Atari qui publie des listes erronées ou bien est-ce Lankhor qui stoppe brutalement ses developpements Falcon ("sans raisons" dirons nous) ? Nous ne prendrons pas le risque de nous prononcer (tout simplement car nous n'en savons rien), simplement nous avons l'impression que depuis qu'une certaine console de jeux a été annoncée, les developpements de jeux Falcon subissent un certain ralentissement, pour ne pas dire un ralentissement certain (ce n'est pas Space Junk qui viendra nous contredire).

Alors, même si "une machine de jeux à 8000 francs ça fait un peu cher", ce n'est pas une raison pour ne rien faire dessus. Parceque les PCs aussi sont dans la même gamme de prix, et ça ne les empêche pas d'avoir des tonnes de jeux (surtout d'aventures). Certes la quantité de machines sur le marché n'a rien à voir. Mais comme il y a peu de jeux sur Falcon, il y a de la demande, donc les rares jeux qui sortent marchent plutôt bien. Je pense en particulier aux logiciels de Silmarils.

Lankhor nous a dit qu'en ce qui concerne les jeux d'aventures (dont le troisièmme volet des aventures de Jérôme Lange) il n'avaient pas encore pris leur décision.... Si vous ne savez pas quoi faire, vous pouvez eventuellement RECOUVRIR Lankhor de lettres de protestations...

CLOE DEBARQUE

Et oui,voici l'Ultime lanceur de rayon. Nous n'avons pas eu le temps de le tester dans ce numéro, car il nous est arrivé juste avant le bouclage du fanzine !!

Sa date de sortie est proche, juste le temps pour les programmeurs de fignoler un détail ou deux. Son prix sera de 850 francs, ce qui est relativement abordable par rapport aux prix des logiciels de raytracing commerciaux sur d'autres machines, mais reconaissons que pour certains le prix risque d'être un obstacle. Hé bien, grâce à FAUCONtact (grâce à l'éditeur en fait) vous allez l'avoir pour moins cher ! Quand aux résultats, CLOE nous a scié notamment grâce aux metaballs, une forme d'objets revolutionnaire.

Mais ce qui est incroyable, c'est que la version de démonstration de CLOE est disponible dans notre banque de DP ! fou !fou ! FAUCONtact va nous rendre fou à force d'avoir des trucs pareils ! Notez cependant que l'editeur 3D n'est pas inclus dans la démo car c'est lui à qui il manquait les deux ou trois détails susmentionnés, mais il sera bien sûr disponible dans la version définitive.

pestouille

CINQUANTE

Certains seront déçus, d'autres contents. En tout cas nous sommes quand même satisfaits du nombre d'adhérents que nous avons atteints. Enfin, si ça n'est pas nous, ça sera le cinquantièmme qui va être content !! En effet il se voit offrir deux disquettes de DPs... j'en vois qui ricanent... ça représente quand même trente francs soit un tiers de son abonnement ! Oui bien sûr on ne gagne pas autant que les jeux à la c..! de la télé, mais c'est l'intention qui compte ! Même si il faut reconnaitre que le nombre d'inscription à diminué ces 2 dernières semaines (en moyenne nous avons 4 adhésions par semaine, les deux dernières semaines, seulement 1 adhésion), nous sommes déjà contents.

Mais si nous voulons atteindre une importance un tant soit peu crédible, il nous faut tout de même plus d'adhérents. Alors rassurez vous on ne reste pas les bras croisés. Nous avons exploité le filon télématique, et maintenant il arrive à saturation. Nous allons donc trouver d'autres filons de publicité... ouvrez les yeux ! Et entre nous, si on continue à vous faire des promos comme celle de MINI F1, on risque de se faire connaître ! En tout cas ne vous privez pas de faire râler les autres, c'est la meilleure pub que vous pouvez nous faire !!

AHDI 6.03: DANGER

Oui, soyez très prudents. En effet nous avons passé de loonngues heures à récupérer le disque dur d'une personne qui utilisait encore AHDI 6.03. Cette version du gestionnaire du disque dur d'Atari possède un bug particulièrement vicieux (en fait ce serait plutôt le TOS, comme l'expliquait si bien WunderGott le mois dernier) qui vous détruit la partition suivante si vous remplissez la partition en cours d'utilisation. Si par exemple vous remplissez votre partition D (si vous la bourrez, quoi !), vous pouvez dire adieu à votre partition E... Alors si vous possédez cette version, pas de panique, tant que vous ne saturez pas votre partition il n'y a aucun risque. Contentez vous de faire un backup de vos programmes importants (ce que tout utilisateur un tant soit peu prévoyant doit faire, pas vrai STJC ?!) et vérifier l'espace disque disponible avant de faire une copie. La meilleure des choses est de se procurer une version d'AHDI supérieure à la 6.03, c'est à dire la 6.05 ou encore mieux la 6.06 qui ne connait plus ce problème. Mais comment se les procurer ? Nous vous les aurions volontiers distribué (et même cela nous parait essentiel) mais AHDI est copyright... alors "allez chez votre distributeur le plus proche qui vous la fournira" comme dit Mr Cocheteau... si bien sûr votre revendeur fait encore Atari...

REALITE VIRTUELLE SUR FALCON ?

OUI ! L'editeur MSI BA a encore frappé ! Mais que diable ont-ils chez cet édfteur pour nous faire des trucs pareils sur Falcon !! Alors là, ça nous a scié : tout le monde vous en met plein la tête avec la réalité virtuelle, hein ? Tout le monde vous dit "Ouais ma super Saturn elle fera de la réalité virtuelle !"... Hé bien vous pourrez répondre : "Moi je vais en avoir sur mon Falcon !"

NON ?! SI !! Ils ont osé ! Le logiciel en question s'appelle MOON SPY (nom provisoire), l'action se situe dans une cité Lunaire (ou quelque chose s'en rapprochant). Nous n'en savons pas plus en ce qui concerne le scénario. Mais alors mes agneaux, au niveau technique, accrochez vous: Tout le jeu sera en 3D...normal...3D mapée... ha c'est mieux... et si on vous dit que TOUTE la surface lunaire a été retranscrite dans le jeu, et qu'en plus pour jouer vous disposerez du Powerglove de Nintendo (Aie! Pourvu qu'il n'y ai pas de problemes de copyright). En effet vos action s'effectueront par l'intermédiaire de ce gant que vous enfilez sur votre petite main. Par exemple, un objet vous intéresse ? hé bien ramassez le ! Ainsi tout le jeu se dirigera avec le gant.La précision du Powerglove n'etant que de l'ordre de 18 degrés, il faudra la souris pour certaines actions. Mais ce n'est pas tout ! le jeu sera en temps réel et non linéaire ! c'est à dire que pour arriver à la fin, vous avez des dizaines de moyens à votre disposition. Libre à vous d'en choisir un... tout le monde qui vous entoure evolue également. Par exemple si vous êtes dans une gare, un train va rentrer, s'arrêter, puis repartir. Si vous le désirez vous pourrez le prendre . Sinon le train part et vous faites ce que vous voulez. Enfin, les personnages présents dans le jeu possèderont leur propre personnalité, qui sera evolutive. Et la date de sortie ? probablement pour le premier semestre 1994.

UNE SECTE DE PLUS

Par les temps qui courent, il vaut mieux en effet se méfier des sectes. Mais pour une, allez on va faire une exception. La secte en question n'est ni d'ordre religieux, ni politique, ni erotique, ni chon, ni féministe, ni régionale, ... mais elle est quoi alors cette secte ? Ben elle est tout simplement sur le serveur du merveilleux STMAG. Vous tapez *SL FAU, et hop ! vous voilà projeté dans un monde rempli de bonnes intentions, de réponses à vos problèmes, et de bien d'autres choses encore. Alors en attendant l'exxxcellent RTC de l'asso., vous pouvez vous jeter goulûment sur elle.

BULLETIN DE NAISSANCE

Atari Products In The World est né! (Enfin, va bientôt naitre) Mais cékoidon keuça? Tout simplement une boite d'importation de soft et de hard pour Atari (Essentiellement en provenance d'Angleterre). Parmi les produits qui seront importés on trouve une extension mémoire qui monte votre Falcon à 8Mo pour un prix tournant autour de 2500Frs tout compris. Et bien sur on peut par la suite passer à 14Mo sans problemes. Signalons aussi qu'APITW n'est pas un debutant puisqu'il s'agit d'une branche de Turtle Bay Informatique.

BULLETIN DE DECES

Amstrad Cent Pour Cent est mort... Tous ceux qui ont eu un Amstrad CPC dans leur jeunesse se souviennent de ce magazine à la fois serieux et delirant (Souvenez vous du gag de faux clones de CPC russes, ou de celui de la version aquatique du CPC qui pouvait fonctioner dans l'eau...). Versons une larme pour celui sans qui ma connaissance du basic se limiterai encore à Print, Input, Cls et Run... Mais sa fin annonce également la fin definitive du CPC. C'est toute une epoque qui disparait, l'epoque où l'on s'extasiait devant une demo en 4 couleurs avec une musique soundchip "comme sur atari"... Alala... Nostagie...

ENTRETIENT

avec JM Cocheteau.

Quittant le soleil du Midi et les odeurs d'olivier, me voici à Paris. Temps gris, ça commence bien. Heureusement qu'il y avait Jean Mi ... heu non, l'entretien avec Mr Cocheteau pour me motiver.

Après une bonne nuit de sommeil, un coup de métro par-ci, un coup de RER par là, et me voici à Gennevilliers. A première vue c'est plutôt zonard. Les couleurs ne sont pas au rendez-vous (et puis la couleur du ciel n'arrangeait rien). Et c'est à ma grande surprise que, soudain, je vois au milieu de tous ces affreux entrepôts un immeuble de bien une vingtaine d'étages aux vitres fumées, surmonté d'un immense logo Atari clignotant, style Los Angeles... Meuuh non ! je plaisante ! Quand la Jaguar sera sortie, bon, Atari aura peut être un immeuble du style, mais pour l'instant il faut nous contenter d'une sorte d'entrepôt blanc, relativement grand, surmonté d'un gros logo Atari, dont une partie a été aménagée en bureaux. Le décor étant posé, commençons.

Acte I Scène I

Bien, bien, me voilà dans une salle, et face à moi le mur. Heu, non, je veux dire monsieur Cocheteau, que je nommerais JMC, ça économisera le clavier de mon oiseau ! De plus je tiens à préciser que dans un souci de clarté, les propos échangés lors de cet entretient n'ont pas été reproduits intégralement et ils ont été parfois regroupés, voire retouchés (excepté les parties entre guillemets), mais j'ai bien pris garde à conserver les idées intactes. Ensuite lorsque les propos écrits seront les miens, ils seront en italique.

N'ayant pas de sujet particulier pour débuter l'entretient, ma foi, je tire au hasard un sujet dans ma tête... allez hop ! le kit developpeurs!

LE KIT RESERVE A UNE ELITE ?

Telle est la question que je soulève...

La plupart des développeurs sont des étudiants. Stop la légende, Atari ne fait pas de tri sur les développeurs ni sur ce qu'ils ont fait, simplement eux ils savent qui ont est, et ce qu'on fabrique comme machines, alors nous on leur demande qui ils sont. Des demomakers m'ont pris le kit developpeurs; il y a des developpeurs qui programment parceque c'est leur passe temps, leur passion. Pour être developpeur il suffit d'en faire la demande (...) Il n'y a pas de préférence pour un langage particulier. Tous les langages sont bons, ce qui compte c'est que le produit sorte *(donc adieu les programmeurs du Dimanche...d'un côté c'est un peu compréhensible: Atari est une société qui vise le profit !)*. Il y en a qui ont pleins d'idées et le produit ne sort jamais. Il faut qu'il y ait un creuset de developpeurs. Je ne veux pas trois mille developpeurs ! Un livre va sortir sur le Falcon. (...) Je n'empêche personne de developper sur Falcon, seulement certaines infos sont confidentielles.Je ne veux pas d'institution relai entre moi et les developpeurs.

LE PRIX DU KIT TROP ELEVE ?

Le coût de 2000 francs est justifié par le fait qu'Atari offre un service developpement de qualité : support quotidien (Brainstorm), bouquin Motorola, etc... Le kit Atari est le moins cher du marché. Il y a des avantages à acheter le kit developpeurs : par exemple, le bénéfice d'un prix sur les machines (Falcon+kit developpeur = prix normal du commerce).

Scène II

LES FALCON DEVs DANS LE COMMERCE ?

J'en viens à faire allusion à la plainte de certains (developpeurs et non developpeurs) sur la version du Falcon dont ils disposaient.

JMC réagit: *[Je cite:]* "Les gens qui disent "on n'est pas contents parcequ'on a eu un Falcon developpeur", ce ne sont pas des developpeurs, ce sont des gens qui ont acheté, qui se sont fait passer pour des developpeurs histoire d'avoir la machine !" *(Couac ! J'ai acheté mon F30 chez un revendeur qui avait au moins six à huit machines en stock et qui étaient des versions developpeurs, et aucune question ne m'a été posée sur mes activités de developpement... et qu'Atari ne vienne pas rétorquer que c'étaient des machines de demonstration ... une ou deux je veux bien mais huit faut pas pousser ! je persiste à dire que des machines developpeurs ont été distribuées sur le marché afin d'être vendues à des utilisateurs normaux, et non pas à des menteurs se faisant passer pour des developpeurs !)*. La machine developpeur est en tout point identique à la version commerciale *(sur le plan du hardware peut être (on ne va pas tenir compte d'un bass-booster, encore que...), mais sur le plan logiciel par contre... on va dire que je pinaille mais quelqu'un s'est il amusé avec les boutons en relief du GEM ? Hein dites ? la manière de les faire sur le TOS 4.01 n'est pas la même que sur les TOS suivants (4.02, ...) ce qui a donné lieu à bien des casse tête.]*

Scène III

ATARI SOIGNE LES DEVELOPPEURS ?

La conversation en vient sur le sujet des relations entre Atari et "ses" developpeurs.

Le developpeur licencié est une des personnes les plus proches d'Atari. Je crois qu'on les chouchoute un peu. Je ne peux que pousser les gens à devenir developpeurs car ils auront toutes les documentations, au moins ils developperont proprement.

Toutes les infos sont données à un developpeur. Si vous n'avez des informations que par morceaux, ça ne sert à rien vous allez faire du mauvais travail. C'est pour ça que les infos auquelles ils ont accès sont confidentielles. La population de developpeurs doit rester une population de developpeurs et non pas une population de bidouilleurs au sens "tiens je vais aller attaquer à telle adresse, et paf ! on change le hard de la machine, et hop ça ne marche plus". Et ça je ne veux plus le voir. *[Encore une fois il ne faut pas pousser : ce n'est pas parcequ'on n'est pas developpeur licencié qu'on est un primate incapable de manier le système (GEM, XBIOS,...), et qui va sauvagement s'amuser à bidouiller dans les adresses hard. Ce genre de bidouilles ne concerne que quelques*

personnes et non pas la majorité des utilisateurs]. Atari doit pouvoir changer ses machines, c'est normal. Les gens nous disent: "quand est-ce que vous faites une nouvelle version du F30 ?" ... on veut bien faire une nouvelle version mais si les programmes doivent tous planter sur cette dernière...Et les jeux ? C'est un des rares domaines où tout est permis !

Acte II, Scène I

FALCON ET SOFTS

Au niveaux des jeux, La Jaguar va arriver. Or le Falcon est à 8000 francs. Pour une machine de jeu ça fait un peu cher *[et un PC à 8000 francs comme machine de jeux, ça fait un peu cher peut être ? il n'empêche qu'il y en a plein ... et si ils se vendent c'est en partie à cause des jeux présents dessus].* Il y a quelques jeux qui vont sortir licenciés Atari France.

(...) Cinquante pour cent des developpements sont français ! On a une production de softs excellente. Avant on disait: " Atari ce sont des softs allemands ", maintenant c'est erroné ! On essaye d'aider les éditeurs. Il faut ramer pour leur dire: " venez voir notre machine !". Je vous assure que les éditeurs sur Atari ils se bougent ! *[et prenant un air telle une maman qui parle de son bébé :)* "Atari Works est le produit le plus mignon qu'on ait vu !".

Le domaine de la musique devient concurentiel aujourd'hui. Mais nous sommes encore bien placés sur ce marché : chez les autres vous avez quelques logiciels phares mais chez Atari vous avez toute une pléiade de logiciels musicaux de très bonne qualité. *[A propos de son, le magnéto à coupé à cet instant ! enfer et damnation, une partie du dialogue a sauté !!]*

[Quelques coups de fil viennent interrompre la conversation, du style "Oui ? et pourquoi il ne reconnait pas le lecteur de CD ? un Sony ? ha non, j'avais essayé sur Toshiba mais pas sur Sony... donnez moi la référence de votre lecteur, j'essayerai ..." cet exemple témoigne du suivi de JMC aux developpeurs]

Scène II

MISES A JOUR

Les utilisateurs auront les nouvelles versions de Sam, Speedo et autres par l'intermédiaire des distributeurs. Le distributeur est le relai entre Atari et utilisateurs. Si il y a mise à jour ça passera par le distributeur.

Pour l'instant on s'occupe du F30. Il faut que les produits sortent et vivent ! Il y a plein de choses à faire avec le F30. Concernant la mise à jour du TOS: oui, mais pas pour l'instant car Atari n'en a pas en stock.

Acte III Scène I

L'IMAGE D'ATARI

Atari a une image un peu difficile, mais ça a changé aujourd'hui. On a tout le travail que vous voyez, mais en plus celui que vous ne voyez pas: parfois prêt d'une machine à un éditeur pour tester ses softs, d'autres fois participation à des réunions avec comme prix un F30 ou un kit developpeur, *[cool !].* Ce qu'il faut c'est que les gens n'aient plus cette image éloignée d'Atari ! Atari est très proche des utilisateurs !

[Nous en venons aux serveurs du type BBS]

BRAZIL est un BBS mis en place, au début, pour les developpeurs. Maintenant il est ouvert pour tout le monde: une partie est reservée aux developpeurs, une autre est publique.

CONCLUSION

Je garde personellement un bon souvenir de cet entretient si ce n'est un "hic"... un conseil : quand vous discutez avec quelqu'un, n'enregistrez jamais la conversation sur un magnétophone, prenez des notes. Sur votre petite soeur si vous voulez (a bon entendeur) mais au moins vous n'aurez pas le supplice de ré-écouter toutes les bourdes et autres lapsus que vous avez pu dire !

J'ai pu discuter de choses qui me tenaient à coeur et qui vous tenaient à coeur je l'espère. Il faut cependant noter que je n'ai vu d'Atari que le service developpement. Les appréciations portées dans cet articles ne sauraient s'appliquer à d'autres services de l'entreprise dans la mesure où je ne les ai pas vu ! (j'ai déjà lu ça quelque part...) Alors c'est à vous de nous dire ce que vous pensez et quelles ont été vos expérience avec Atari. N'hésitez pas à nous écrire ! on ne vous mordra pas ! Dites nous tout, on se fera un plaisir de transmettre à qui de droit. c'est ainsi que vous aiderez tout le monde à progresser.

En guise de conclusion, je dirais du haut de mes huit ans d'utilisation de machines d'Atari (et d'écoute de l'avis d'autres utilisateurs) qu'il semble qu'Atari ait fait des progrès dans le bon sens dans plusieurs domaines. Mais les difficultés actuelles que connait l'entreprise alliées à une image pas forcément avantageuse créent un climat peu favorable au changement.

Splash.

MIEUX QUE LE VIDE INTERSIDERAL
MIEUX QUE LA F40
MIEUX QUE LE NOUVEL OMO
FORMULE ANTI-TACHES
LA SECTE
FAUCONTACT

Le bon prétexte pour boucher les trous du fanzine !

Mais on va passer pour qui avec des trucs pareils ?!!

Bidouille

ou comment reconcilier Falcon et CD

LE PROBLEME

Intercaler son Falcon entre son lecteur laser et son ampli afin de faire de beaux effets sonores, c'est le rêve... Or si vous avez déja tenté l'experience vous avez dû constater que le Falcon en prend plein la tête, c'est à dire que si vous ne baissez pas le volume de sortie de votre laser ou le volume d'entrée du Falcon et bien ça sature!

LE POURQUOI DU PROBLEME

En effet si vous n'êtes pas encore totalement aveugle et si vous regardez l'arrière de votre Falcon vous constatez que les deux prises jack sont surplombées d'un micro pour l'une et d'un casque pour l'autre. Or les gens d'Atari qui ont décidé de mettre cette jolie

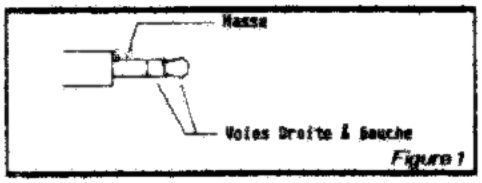


Figure 1

serigraphie ne l'ont pas fait seulement pour faire beau. En effet le micro ne signifie pas seulement qu'il s'agit de la prise d'entrée mais il est également là pour dire qu'il s'agit d'une entrée micro (Ça c'est de la logique !). Attendez j'explique... Sur les appareils audio (Enregistreurs, tables de mixage, etc...) il existe plusieurs sortes d'entrées: Les entrées Ligne et les entrées Micro. La difference ? Pas compliqué: ce qu'il sort de vos appareils audio est relativement fort (voltage important) c'est la LIGNE, alors que ce qu'il sort d'un micro est relativement faible (petit voltage). Donc votre Falcon est prévu pour recevoir sur la prise micro un courant très faible, alors si vous lui envoyez une ligne, la sanction est immédiate: ça satura.

LA FAUSSE SOLUTION

"Et alors ? Si ça sature, y'a qu'a baisser la sensibilité et hop, ça marche !" s'exclame alors Mr Dugenou. Il a raison, si on baisse la sensibilité (avec, par exemple, l'option Volume Droit/Volume Gauche du panneau de contrôle) alors plus de problèmes de saturation. Mais le hic c'est que si tout va bien pour vous, il n'en est pas de même pour votre Falcon qui continue a encaisser une Ligne en entrée... Ca ne fait rien pense Mr Dugenou, mais ce n'est pas l'avis de SPLASH qui a vu repartir son Falcon au SAV d'Atari pour... CODEC (1) Claqué ! [NDSplash: et qui c'est qui m'a envoyé du Jordy à fond la caisse sur mon CODEC avec son lecteur de CD ? Heeïnn ?!]

LA VRAIE SOLUTION

Elle est toute simple: il suffit de transformer l'entrée Micro en entrée Ligne. Et rassurez vous cela ne néccesite pas un circuit electronique hyper complexe, juste deux résistances ! La prise Jack est organisée comme indiqué sur le schéma 1. Et c'est sur les voies Droite et Gauche qu'il faut mettre les résistances comme indiqué sur le schéma 2, pour cela pas besoin d'être un as de l'electronique puisqu' on peut même le faire sans fer à souder ! Comment ? Facile ! Foncez à l'hypermaché (où chez n'importe quelle grande surface de bricolage) le plus proche et achetez: Un cable Jack Stereo Mâle (3,5)/Jack Stereo Femelle (Une

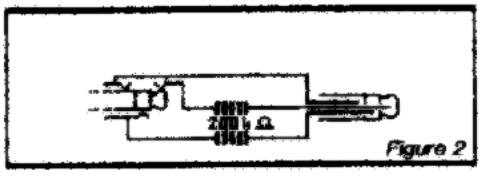


Figure 2

ralonge Jack en fait) et six Sucres (les electriciens disent aussi Barrettes de connexion) (Vous pouvez en acheter plus, mais on en utilisera que six).

Note: Pour les Jacks, il est impérmatif que le Jack mâle soit un Jack 3.5 (un petit Jack), pourquoi ? pour pouvoir rentrer dans le Falcon pardi!

Allez ensuite dans un magasin d'electronique acheter deux résistances d'un minimum de 200 Kilo Ohms (Deux cent kilo Ohms). Vous prenez ensuite la ralonge jack, vous la coupez (pas à raz des prisee !), vous dénudez les fils et vous les mettez dans les sucres.

Vous avez donc deux fils avec chacun d'un coté un Jack et de l'autre trois sucres. Vous prenez alors les resistance et un petit morceau de fil que vous inserez entre les sucres et hop c'est fini ! Pour mieux comprendre regardez donc le schéma 3.

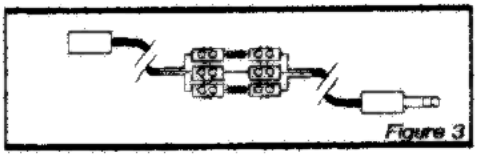


Figure 3

LA FIN

Enfin, pour protéger le tout, prenez un boitier (boitier de cassette par exemple) faites y 2 trous de chaque coté pour y passer les fils et hop! Finito !

Et oui c'est terminé... En 10 minutes et quelques francs vous avez protegé vos copros et vous allez pouvoir vous eclater avec votre DSP...

Bon amusement...

Edox.

(1) CODEC est le convertisseur D-A/A-D du Falcon

PREVERSION

MINI F1

La Preview...

PRESENTATION

MINI F1 est un jeu de course automobile, dans le style SUPER SPRINT.Je disposais pour cette preview d'une béta version, dont les graphismes n'étaient qu'en seize couleurs, mais toutes les options etaient disponiblee. Dans SUPER SPRINT vous étiez au volant d'une F1, et votre but était de faire evoluer votre voiture en ramassant des outils et en remportant un maximum de points, cela tout au long d'une dizaine de circuits vus du dessus. Dans MINI F1 vous pilotez sur des circuits tel que: Adelaïde, Monaco, Monza (16 au total), et vous debuter votre carriére en Formule 3. Votre but est d'arriver riche et célebre en Formule 1 avec un passage obligé par la Formule 3000.

LE CHAMPIONNAT

Aprèe avoir sélectionné le nombre de joueurs (Jusqu'à huit simultanément voir plus loin), et avoir entré votre nom, le championnat peut débuter. Chaque course débute par une séance de qualification, ensuite là c'est le depart. Dans la course, battre le record du tour vous credite de 2 millions de $, terminez 1er et vous gagnez 10M$, 4M$ pour le second et 1M$ pour le troisiéme. Dès que votre compte atteint les 16 M$ vous pouvez investir dans votre véhicule, en améliorant son acceleration, sa aitesse, son adhérence.

JOUABILITE

Il faut un certain temps pour commencer a piloter corectement votre voiture, le jeu tourne en une VBL (50 images par secondes), rapide peut être trop rapide en F1, les décors devraient comporter plus de couleur, le jeu sera en overscan et tournera aussi sur moniteur VGA (encore plus rapide), de plus à chaque passage de la ligne de depart une voix annonce votre temps et vous signale si vous avez battu le record du tour.

COMBIEN ???

J'ai bien dit HUIT joueurs simultanement, comment? Premièrement il y a les deux Joysticks normaux ensuite il y a deux Joysticks sur le port paralelle (les adaptateurs comme ceux de GAUNTLET ont etée refait), quatre joysticks sur les ports analogique ce situant à gauche (là aussi les adaptateurs existent), mais aussi deux joueurs sur le clavier, et mention spéciale pour l'editeur deux joysticks analogiques provenant du PC peuvent être connectés, sur les deux ports prevus a cet effet (les adaptateurs seront là encore disponibles), mais ce n'est pas fini vous pouvez aussi linker deux FALCONs par le port RS232 ou par le MIDI, mais il n'y aura que 8 joueurs de dispo. que vous repartirez comme bon vous semble.

LES NOTES

GRAPHISMES : C'est une béta version.
ANIMATIONS : C'est trés rapide.
JOUABILITE : Génial a plusieurs [NDLR:On a joué a 4: on s'est vraiement éclatés], mais les autres concurents piloté par l'ordinateur, manquent de fairplay, ce qui énerve un peu quand on joue seul)
EN BREF : Au vue de l'intro (Zoom plus rotation) et de l'animation, on peut présager que la version finale sera plaisante, le jeu devrait être vendu au environ de 300Frs, mais chez FAUCONtact... (voir offre plus loin)
PSET

TROU.

Ceci est un trou, de mémoire, de pensée, de page, de ce que vous voulez. Brave l'asso !

DERNIERE MINUTE...

L'éditeur vient de me contacter, la version finale a été graphiquement améliorée, et l'animation est toujours aussi bonne.

BON DE COMANDE MINI F1

Je désire une version de MINI F1(plus un adaptateur au choix), pour la modique somme de 230Frs, Deux cents trente francs*

- ☐ Un adaptateur port imprimante.
- ou ☐ Un adaptateur 4 joysticks STE.
- ou ☐ Un adaptateur pour joystick analogique.

çi-joint mon règlement par chéque à l'ordre de FAUCONtact.

A retourner à l'adresse suivante :
FAUCONtact, Mas du Crès, 30140 Boisset & Gaujac.

*Frais de port compris.

LE SON QUI TUE

évitons l'anarchie sonore !

Hé oui, ça m'a pris d'un coup. L'autre jour voila qu'un de nos adhérents (E. Jaccard pour ne pas le citer) nous envoie une préversion d'un soundtracker qu'il a fait pour Falcon...en huit voies , en 16 bits, et tout le reste, le délire complet quoi. Sur ce, je lance le programme... heu... et c'est là que je me suis dit "Il faudrait peut être que tu fasse partager ton point de vue un de ces jours !". En effet, si je complimente l'auteur pour avoir fait un tel programme (on commençait à désespérer) en revanche à travers son logiciel j'ai vu certaines erreurs commises dans le passé et qui risquent de se reproduire aujourd'hui ce qui serait, à mon avis, fort dommageable. Notez avant tout que les remarques formulées dans cet article sont d'ordre général et absolument pas dirigées en particulier contre le soft sus-mentionné, d'autant plus qu'il s'agit d'une préversion et qu'elle va donc évoluer fortement d'ici la version définitive (édition en partitions, ...). Bon, maintenant je vais vider mon sac, j'en peux plus !!

L'INTERFACE

Bon les interfaces 3D "comme chez Next", c'est beau. Surtout sur un STf ou un STe avec le GEM plutôt pas beau à voir. Bon c'est sûr c'était génial et en plus ça faisait "comme chez Amiga" . Bon mais ces interfaces n'étaient pas parfaites, on s'en apperçevait bien vite... par exemple le fait de ne pas avoir accès à ses accessoires qui rendent bien des services, ou encore pire, le fait de ne pas pouvoir déplacer ses fenêtres où on voulait... mais on ne se plaignait pas ce n'était déjà pas si mal, et ça allait plus vite que le GEM !!

Bon mais aujourd'hui pour ceux qui ne le sauraient pas, le GEM du Falcon n'est pas affreux. Mais non. Il a enfin une interface en 3D bien belle, de bien beaux boutons, de magnifiques panneaux et il serait dommage de s'en priver ! Alors quand j'ai lancé Digital Tracker et que je me suis retrouvé devant ce... ce... enfin la... le quoi ! bref, j'ai pas vraiment trouvé ça ergonomique, ni vraiment très beau. En effet les interfaces des soundtracker style Amiga ne se justifient absolument plus. Je dirais même plus : la barbe !! Le GEM a ses défauts certes (il est moins rapide qu'une interface 100 % assembleur et il peut être difficile de faire cohabiter ses routines assembleur avec les autres programmes et accessoires résidents) , mais il permet tout de même d'obtenir une souplesse sans égal avec celle des interfaces des soundtrackers traditionnels.

En fait je crois connaitre une des raisons qui pousse les auteurs de soundtrackers à ne pas utiliser le GEM... bien souvent ils programment uniquement en assembleur, et le GEM en assembleur sans avoir des macros balèzes, je ne vous raconte pas ! il vaut en effet peut être mieux prendre des blocs graphiques et faire quelques tests de coordonées !! Moralité, je demande que les auteurs de soundtrackers essayent de penser aux utilisateurs en leur concoctant interface qui répond au doigt et à l'oeuil. Je ne demande pas du "tout GEM" mais avoir les parties édition des sons et des partitions sous GEM serait bien pratique !! ("Sous GEM" ça ne veut pas dire non plus plein de fenêtres qui n'arrêtent pas de se rafraichir toutes les secondes, hein ?! Ne sombrons pas dans l'excès inverse...)

Ha ensuite, si les auteurs pouvaient éviter des boutons de quatre pixels de large pour accéder à certaines fonctions (pas vrai Audio Sculpture ?), ni vingt cinq mille boutons côte à côte sur le même écran ça simplifierait la vie ! (En ce sens Digital Tracker a l'air d'avoir pris le bon chemin...). Pour ce qui est de rejouer la musique, là je ne leur en voudrait pas si ils virent le GEM pour nous faire de magnifiques transformées de Fourrier en 3D ou autres effets de plasma qui donnent une autre dimension à la musique...(a moins qu'ils n'affichent la partition jouée...)

LES FICHIERS

Alors là attention, danger.Il faut reconnaitre que le format MODule s'est avéré bien pratique parce qu'il contenait tout le nécéssaire pour jouer la musique. Mais aujourd'hui sur Falcon ce format de fichier n'a absolument plus de raison d'être ! Ce type de fichier est en effet prévu pour des samples en 8 bits avec une fréquence de base bien particulière et un codage des partitions sur 4 voies uniquement. Alors quand je vois un soft de musique sur Falcon qui réutilise ce format avec des sons en 16 bits et 8 voies, avec possibilité de redéfinir la fréquence de base, je n'ose m'imaginer la tête du pauvre fichier complètement tordu avec des rajouts je ne sais où pour faire tenir ces infos.

Je vous le dit: le format MODule c'est du passé ! prévoyez le en tant que format d'import, mais surtout pas comme format de sauvegarde principal !! Il faut créer un nouveau format de fichier ou utiliser ceux déjà existants. Par exemple utiliser un format MIDIfile étendu. La structure des fichiers MIDIfile leur permet d'évoluer sans pour autant entrainer d'incompatibilité avec les versions précédentes (ils sont organisés en "chunks" ou noix en français...c'est à dire que ce sont des blocs indépendants identifiés par un nom, chacun renfermant une info particulière... on n'a ainsi qu'a rajouter sa "noix" intitulée, allez, au hasard, F030 !).Ainsi votre séquenceur ne lirait que les blocs qui l'interessent et laisserait les autres de côté. C'est marrant mais mon petit doigt me souffle que certains éditeurs ont déjà employé un système similaire. L'autre possibilité (créer un format de fichier particulier au Falcon style MODule) peut entrainer le même type de problèmes que ceux cités en début de paragraphe. Pour le format des fichiers d'échantillons, je pense au format AVR en tant que format de base car il est vraiment impeccable: gestion des sons 8, 12 ou 16 bits, du bouclage du son, de diverses compressions, possibilité de donner un nom plus long que les 8 caractères du TOS, et plein d'autres choses. En importation je verrais bien le SPL et le SAM (pour récuperer ses anciens sons), le SMP d'Avalon (je crois que c'est ça son extension, non ?), ainsi que les formats des divers échantilloneurs présents sur le marché (on a du 16 bits, on va pas se priver de leur piquer tous leur sons !). En exportation je verrais l'AVR, le SMP d'Avalon, et puis si vous avez d'autres formats, mettez les ! Enfin, en ce qui concerne le format des fichiers de

partitions, la gestion des SNG (pro24), MIDIfiles, et, suprême raffinement, des fichiers de Cubase me paraît nécessaire.

LA BONNE FREQUENCE

La gestion des sons sur les soundtrackers ne me paraît pas à la hauteur de ce que peut attendre n'importe quel musicien, même amateur. En d'autres termes, quand on est sur un Atari, que l'on fait des beaux samples en 12.5 Khz, qu'on lance son soundtracker chéri, qu'on commence à jouer et qu'au lieu d'entendre les délicieux accords qu'on vient de pondre on se prend en pleine poire des espèces de casseroles tombant du troisième étage d'un immeuble, on en tire une tête ! Car voyez vous les soundtrackers Amiga ont leur Do de base qui est calé aux alentours de 8 Khz... Donc si vous échantillonnez à une fréquence différente, votre Do se transforme subitement en infâme doublichou ire qui, bien que ça soit très fin et d'ça étrange sans fin, est insupportable! Alors moralité, prévoyez une option pour redéfinir le DO de base, ça sera une bien bonne chose (Dans d'ailleurs le Digital Tracker le fait, un bon point).

LE MIDI

Hé oui, aujourd'hui on se sert de plus en plus de ces pauvres claviers blancs et noir à qui on a greffé des tonnes d'extensions et pseudos gluttonnade (Ouah ! mon synthé il est en synthèse AWMX avec RPS-PCM intégré 5. Néanmoins on s'exprime mieux avec eux qu'avec le clavier de l'oiseau qui n'est pas prévu pour ça. Alors gérez-les !

ET EN BONUS...

Là c'est juste des idées que j'ai alors je vous les dis, au cas où certains aient envie de les réaliser. Par exemple 8 voies, c'est pas mal mais ça devient vite limite dès que l'on veut bien gérer les panoramiques sonores (c'est à dire ne pas faire du tout à droite ou tout à gauche) car on se retrouve en fait avec quatre voies ! Alors, si il pouvait y avoir des programmes en seize voies (en mélangeant deux instruments par canal), ou alors là ça sera très très juste voire même impossible en 32 voies (quatre instruments par canal !) ce serait l'éclate totale pour les 'zicos !

Ensuite il faudrait avoir des fonctions perfectionnées de retraitement du son. Le DSP sera bien évidemment mis à contribution permettant par exemple d'isoler certaines fréquences bien précises (pour récupérer des instruments dans un morceau), de rajouter des effets (vocoder, echos, ...) ,ou je ne sais quoi (ces effets ne seraient pas ajoutés lors de la reproduction sonore mais lors de la modification du son).

Voilà j'espère que ces remarques ne tomberont pas au fond des méandres de votre esprit, car elles ont leur importance. Si jamais vous voulez apporter votre contribution, elle sera la bienvenue. Ecrivez à l'asso soit par courrier soit sur minitel dans notre nouvelle merveilleuse secte FALCONtact sur STMAG *YSL FALF.

Splash.

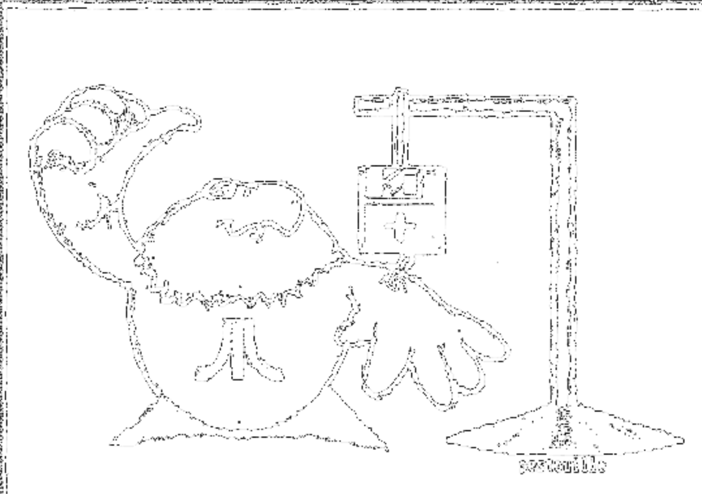
Supplique gentille aux ... tous les programmeurs de soundtrackers :

Chers amis, je comprends tout à fait parfaitement que vous aimiez la gamme Falcon sur votre Falcon avec des jolis moniteurs en couleur et en overscan. Toutefois vous semblez ignorer que beaucoup d'utilisateurs de Falcon ont le premier écran en moniteur VGA. Il ne faut pas recommencer la même erreur qu'avec le ST : les softs doivent tourner sur TOUS les moniteurs, pas de ... exotique !

Enfin serait-il superflu d'ajouter un bouton QUIT permettant à l'utilisateur de retourner au bureau GEM sans avoir à faire un reset ou de éteindre sa machine.

Veuillez agréer messieurs les programmeurs l'expression sans faille de ma sympathie sans limite totalement absolue.

LES DOMAINES PUBLICS ?



C'EST PLUS LOIN !

Initiation au C

Introduction

AVANT PROPOS

Dans les prochains numéros de FAUCONtact je vais vous faire des articles sur l'initiation au C. Vous allez me dire mais pourquoi le C, pourquoi pas l'assembleur, ou le GFA basic 4.0 ... à cela je vous répondrais que le C (et surtout le C jumelé a l'assembleur) est le meilleur language pour faire un programme vendable sur FALCON. Afin de mieux vous convaincre je vais vous donner les avantages et les inconvénient de chaque language [NDLR: ou presque!] existant sur le FALCON.

Le GFA BASIC

Le GFA basic est un language structuré simple qui permet de faire des programmes très rapidement, il a une interface utilisateur très conviviale, mais il a plusieurs défauts: premièrement c'est un language interpreté (oui je sais il peut être compilé...), ensuite comme c'est un basic et comme tous les basic ses commandes sont figées, et non uniformisées, c'est a dire qu'il n'est pas simple de créer de nouvelles commandes complexes (qui a essayé de refaire la commande 'print' en utilisant que du GFA basic, ou l'assembleur, avec la même syntaxe d'appel que celle-ci ?), il est possible d'utiliser de l'assembleur avec le GFA mais il faut que cette petite partie d'assembleur soit relogable pour que le programme fonctionne, sinon tout plante. Par contre il doit être possible de linker le GFA et l'assembleur mais je n'ai jamais essayé et de toute façon cette méthode ne marche que si on compile le programme. De plus le GFA est plein de bugs qui obligent a utiliser des méthodes détournées pour arriver à ses fins. Enfin le GFA même compilé est lent, et un programme fait en GFA est très compliqué voire impossible à reporter sur les autres machines (même si sur celles-ci il existe aussi le GFA).

L'ASSEMBLEUR

Tous le monde sait que l'assembleur est le language du microprocesseur et donc que celui-ci est le plus rapide des languages. Comme tous les autres languages communiquent à un moment ou un autre avec le microprocesseur on peut donc dire que ce que font les autres languages peut être fait en assembleur. La question a se poser est combien de temps et avec quelle difficulté peut-on faire toute ces choses. Par exemple pour charger un fichier en assembleur, en passant par le TOS il doit falloir _ heu bon disons au minimum 12 lignes de programme...(alors qu'il faut au minimum une ligne de GFA, et trois de C), et encore c'est un exemple simple, mais essayez de faire un programme GEM 100% assembleur, bon d'accord, c'est faisable mais vous m'en direz des nouvelles (alors qu'en C ...). En bref il est indispensable de faire des routines assembleur pour les tâches nécéssitant beaucoup de travail pour l'unité centrale ou si c'est difficile voire impossible avec les autres languages, mais les parties qui font appel au systeme, qui n'ont pas besoin de beaucoup de vitesse, ou qui sont dures et longues a faire en assembleur (par exemple des calculs mathématiques) mieux vaut les faire dans un autre language et donc pourquoi pas en C.

LE C

Le C ne fait que des programmes compilés (contrairement au GFA) et comme il est très près de l'assembleur,il tres rapide. A la base le C ne sait faire que des structures algorithmiques simples (comme l'assembleur):

Calculs Mathematique/Logiques: ,+ -, ,* /; decalages; Ou, Et, Ou exclusif, egal, inferieur ou egal, superieur ou egal, different, ...

Boucles, conditions : Tant que (while), Pour ... jusqu'a (for), si(If), des combinaison multiples (switch ...case) ...

Gestion de memoire, de type de données: Tableau, Structures, Type de Donnée (nombre entier, nombre a virgules, avec une grande précision ou non, caractère). Par contre a la base le C ne sait pas gèrer les chaines de caractères.

Pointeurs : Afin de pouvoir travailler sur les données ...

...et c'est tout ... (Vous allez me dire c'est bien joli de faire des boucles de calculs et des décalages mais il est tout de même interéssant de pouvoir afficher tout cela sur l'écran. Et je vous répondrais que quand on fait un programme en assembleur on est dans le même cas et on se débrouille bien donc ...)

En fait le pack C est livré avec des fonctions, qui sont regroupées en bibliothèques.Chaque bibliothèque est specialisée (gestion des entrées-sorties, gestion de la mémoire dynamique, gestion de disque, calcul mathématique, travail sur les chaines...). Il est très facile de faire une bibliothèque personnalisée dans laquelle seront incluses toutes les routines assembleur (ou C), que vous utilisez d'habitude dans vos programmes (gestion de sprites, scrolling, décompactage d'images...), ce qui évite de faire des couper-coller dans un programme pour le mettre dans un autre (et en permanence on a tout sous la main).

En C tout est une fonction, même le programme principal (main()), ce qui permet de tester très facilement les "sous fonctions" en les renommant main() (croyez moi c'est très pratique).

Par contre je ne sais pas si vous avez remarqué qu'une plateforme de travail C est rarement très convivale (du moins pas tant que celle du GFA) ceci car à la base le compilateur C (et le linker) est un programme a paramètres (.TTP), et que le source peut être tapé avec n'importe quel éditeur de textes, c'est a dire que pour faire un programme en C on a pas besoin

d'un environnement très convivial (par contre petit message aux concepteurs de compilateurs C : il serait très interessant d'avoir sur FALCON une plateforme de travail C aussi convivale que la plateforme du Borland C++ 3.1 sous Windows).

Enfin pour faire de la programmation GEM ou MINT il est préférable (et même indispensable) de travailler en C car le TOS, VDI, AES sont fait en C pour le C.

CONCLUSION

Le C permet de gérer, d'organiser et d'utiliser toutes ses routines assembleur afin de faire des programmes très puissants. Si on utilise le C pour faire toutes les tâchee simples (qui ne prennent pas de temps), longues ou pénibles en assembleur, et l'assembleur pour faire les tâches complexes, qui ont besoin de rapidité... on a tout a y gagner (du temps, quelques fois de l'argent, et du confort). Et si en plus les routines assembleur sont organisées en fonctions logiques regroupées en bibliothèques stucturées, la partie C du programme sera réutilisable sur une autre machine sur laquelle aura été fait la même bibliothèque (c'est là que l'on peut entrevoir la puissance du C).

Dans le prochain article je vous expliquerais le fonctionemment d'un compilateur/linkeur C (indispensable pour bien comprendre le fonctionnement du C), la façon de choisir un compilateur, le début de la programmation en C vue par un utilisateur de FALCON habitué à travailler en GFA ou en assembleur. Je ne compte pas faire un cours classique de C d'universitée [NDLR: Ouf !] , mais une série d'articles adaptée a ceux qui n'ont jamais fais de C et qui programment en GFA basic ou en assembleur sur FALCON (ou sur une autre machine).

Si vous avez des commentaires à faire à propos de cet article, adressez vous a l'asso. par les moyens habituels (courrier, minitel) qui me feront parvenir ...

BestBug.

ISHAR 2

Testé rapido pour vous !

Et oui, ISHAR 2. Je sais on est pas les premiers à vous en parler, mais franchement on pouvait pas passer à coté, surtout que les autres mags l'ont téstè avec une fronde ou bien sur une autre machine.

ALLONS-Y.

Tout d'abord la présentation est superbe; plein de couleurs partout de la bonne zizique qui peut vous accompagner comme dans ISHAR durant le jeu. Bref une présentation en béton (Même si elle est un peut longue, mais enfin bon! Chacun ses goûts.), pour un jeu excellent.

LE JEU

Avant tout je tiens à vous prévenir de la rudésse des combats, et ce dés le début... Explication: au départ, face à vous se trouve trois vilains méchants qui agréssent quelqu'un. D'un esprit chevalerèsque vous allez le secourir et là ... PAN , les méchants vous cassent la gueule (Il n'y a pas d'autre mots.). En voyant ce spectacle affligeant de ma personne, je sautais sur mon éditeur de secteurs et me suis concocté des patchs comme ceux proposés ce mois çi pour ISHAR (Ces patchs vous serons d'ailleurs servis par ma personne dans le prochain numéro de ce fanzine.). Sur ce je me remis en route pour vous compter le magnifique spectacle. Tout d'abord le jeu se déroule en pseudo temps réel, les jours sont décomptés et oh miracle ! quand la nuit vient à apparaitre la pénombre puis l'obscurité envahissent la contrée.

Pour les combats c'est la même chose. Vous devez après avoir frappé un adversaire attendre quelques secondes pour pouvoir réattaquer (Notez qu'il faut, il est vrai, un certain temps pour enlever une ' Hache du Chaos ' (+25) du crâne de l'ennemi...). Dans le jeu on retrouve les mêmes paramètres que dans ISHAR pour se diriger, placer les personnages, ainsi que la fiche de personnage(Niveau, expérience, vitalité, force et autres paramétres.). Seules les actions et les tours de magie sont représentés d'une manière différente:

* Les actions sont représentées sous forme d'icônes illustrées et sont moins nombreuses que dans ISHAR. Il y en a cinq: enroler, renvoyer, assasiner, premiers soins et la carte. Tient en passant, parlons en de la carte : vous le savez dans ISHAR 2 vous voyagerez dans 7 iles. Une carte Générale de iles "visitables" vous est donc proposée (deux iles au début) puis en cliquant sur une île vous la voyez apparaitre plus en détail avec plein de couleurs et surtout votre position, ce qui s'avére absolument indispensable par moments...

* Les sorts de magie. Ils sont surtout réservés aux clercs et aux magiciens, ce qui oblige leur présence dans le groupe. Comme pour les actions ils sont représentés sous forme d'icônes ce qui augmente la difficulté car il est difficile de retenir leur signification par coeur (Plus d'une trentaine de sorts sont à votre disposition.). Mais le nombre de sorts par contre augmente avec l'expérience ce qui est fort pratique (Car dans ISHAR il fallait les acheter.).

LE SCÉNARIO

Vous Zubaran noble seigneur d'Ishar êtes prévenu du danger que représente les forces du mal dirigées par Shandar, qui menace l'archipel d'ARBOREA. Vous partez donc sauver le monde d'Ishar avec l'aide d'anciens ou de nouveaux compagnons....

A LA PROCHAINE

C'est tout pour ISHAR 2. Je ne saurais trop vous conseiller de l'acheter car il est franchement super, en plus il est beaucoup moins évident qu'ISHAR, ce qui vous promet de fabuleuses prises de tête parfois. Quand à moi je vous retrouve pour le numéro 3 de Faucontact avec mes patchs d'ISHAR 2 et plein d'autres choses, si Dieu et vous, le voulez.

WORRAPS

FLABBERGASTED

Try it

LADIES AND GENTLEMEN

Et oui mesdames et messieurs venez admirer les solutions du Formidable, du Fantastique, de l'Incontournable FLABBERGASTED. Venez voir des monstres horribles et invisibles, venus de par delà les enfers pour vous posséder, vous honnorables gens du pays d'ISHAR. Mais que deviendriez-vous si de fabuleux guerriers, que certains d'entre vous incarnent peut être déjà, ne se seraient lancés dans cette périlleuse mission qui est de vous sauver, oui oui vous, des forces du mal ? Hein dites ! Et que ferions nous si un magicien du doux nom de FALCON X, n'était venu pour les aider dans leur tâche ? Oui que ferions nous ? Et bien je vous le dit, OH, merveilleux public. Pas grand chose. Le fait est que ce merveilleux magicien nous a envoyé un patch pour bidouiller les capacités de nos fabuleux guerriers.

Mais avant de me lancer dans le vif du sujet, je voudrais m'excuser auprès de ceux qui trouveront les explications qui vont suivre trop détaillées pour leur niveau (aussi haut soit-il) mais nombreux de nos lecteurs sont débutants et ne comprendront pas forcément des explications simplifiées. Donc en même temps que la bidouille je vous ferais part de quelques explications pour les novices.

GO!

Bon, allons-y. Tout d'abord je n'ose pas le dire mais enfin bon, il faut que vous ayez une sauvegarde de la partie (logique non !). Appelons-la à titre d'exemple SAV et elle portera l'extention .SAV , ce qui nous donne SAV.SAV . Ceci fait, vous lancez un éditeur de secteurs, genre Discpac, vous selectionnez le fichier SAV.SAV (pour ceux qui possédent Discpac ils devront sélectionner dans le menu principal l'option fichier.). Bien maintenant allez à l'adresse 1D4..(Une petite explication pour le novice: l'adresse est une position dans le fichier. Dans les éditeurs de secteurs l'adresse est souvent partagée en deux. Je m'explique, à la gauche de l'écran se trouve une colonne avec des chiffres en hexadécimal les uns au dessus des autres, du genre 0001D0 ou encore 0002F0 ou bien 000000 si vous vous trouvez au début du fichier. A droite de cette colonne se touvent encore des chiffres en hexadécimal mais cette fois-ci disposés deux par deux ; exemple 01 7E 2F 00 ... Vous l'avez peut être remarqué ces binômes (comprenez, ces groupes de deux) sont disposés en colonnes, et en haut de ces colonnes sont alignés une série de nombres 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 0A 0B 0C 0D 0E 0F . Donc pour trouver une adresse il faut faire la concordance entre la ligne d'en haut et la colonne de gauche. Par exemple pour trouver l'adresse 1F5 il faut chercher dans la colonne de gauche la ligne où est inscrit 1F0 et dans la ligne d'en haut la colonne qui correspond à 05. On cherche le point de concours entre la ligne et la colonne et on tombe sur un binôme. Ces derniers étant en hexadecimal il faut se trouver dans le mode HEXA ou HEX, selon les softs, pour les bidouiller).

Nous voilà donc à l'adresse 1D4 et nous allons modifier notre vitalité. Pour cela mettez-vous sur le premier caractère du binôme qui correspond à cette adresse et tapez 7F00 . Vous avez donc écrit sur l'adresse 1D4 et 1D5 . Ces deux adresses correspondent à la vitalité du personnage no.1. Les adresses 1D6 et 1D7 au personnage no.2 vous y inscrivez donc là aussi 7F00. Vous faites de même pour les personnages n 3,4,5 aux adresses 1D8,1D9 ; 1DA,1DB ; 1DC,1DD .Vient ensuite à l'adresse 1DE la possibilité de se faire du pèze, des galettes enfin du fric quoi! Je tient tout de même à vous avertir que le fait de modifier ces paramètres a une drôle d'influence sur le jeu. En effet au bout d'un certain temps le jeu ne vous gratifie plus de l'énorme somme d'argent que vous posédez (En fait il vous dit que vous êtes fauchés comme les blés !). Et il semblerait que ce bug soit irrécupérable par le biais d'un simple éditeur de secteurs. M'enfin pour ceux qui le veulent vraiment il n'ont qu'à mettre 7FFF ça devrait aller (répetez l'opération pour les cinq personnages). Néanmoins une autre alternative est possible, et celle-ci ne fait pas planter. Au lieu de mettre 7FFF vous n'avez qu'à inscrire une valeur du genre 0025, là on a pas le maximum possible mais on possède tout de même une coquête somme (NDPset: pour éviter ce bug, attribuez à UN SEUL personnage la somme de 30000 pièces d'or, puis lancez le jeu, chargez la sauvegarde, et distribuez l'argent à tous les personnages grâce à l'option adéquate). A l'adresse 2E7 vous modifiez votre force; mettez 28 pour tous les personnages (28 en hexa = 40 pour le jeu: valeurs maximale de la force et autres paramètres). A l'adresse 2EC votre constitution sera modifiée, mettez 28. Faire de même pour la sagesse en 2F1 l'intelligence en 2F6, l'agilité en 2FB. Enfin à l'adresse 300 vous récupérerez physiquement en inscrivant 64 ainsi que psychiquement en 305.

THE END

Voilà c'est tout, j'avais aussi des patchs pour Transarctica, mais une YAG est là. Tout ceux qui ont des questions à poser ou des solutions à proposer écrivez moi (ainsi que toutes suggestions concernant Flabbergasted, n'oubliez pas de mentionner votre pseudo.): Association FAUCONtact, (rubrique FLABBERGASTED), Mas du Crès, 30140 Boisset et Gaujac... Je vous laisse et vous dit " Bon dimanche sous vos applaudissements ".

WORRAPS

TRANSARCTICA PATCHED BY YAG

Ce n'est pas que TRANSARCTICA soit le seul jeu FALCON, mais... Voici quelques bidouilles pour les sauvegardes, ainsi que quelques exploitations frauduleuses de bugs.

DEEEMANDEZ MES BIDOUILLES, EEELLES SONT FRAICHES MES BIDOUILLES!

Tout d'abord, prendre trois oeufs, les casser dans... Euhhh, c'est pas Cuisine Pratique ici?

BON!Prenez votre éditeur de secteurs préféré (moi, c'est M-utils 2. 21, mais il y a des bugs de reconnaissance des lecteurs -Message subliminal-), vous chargez votre sauvegarde (quelque chose finissant en . SAV) et on se prépare...

Ca y est? bon, on y va:

Qui veut du bon lignite à se mettre sous la dent ? C'est en $12 que cela ce trouve! Et pour l'anthracite, c'est 2 octets plus loin en $14. Je n'oublie pas de dire que ces deux valeurs sont sur un MOT SIGNÉ, sinon c'est deux claques et privé de dessert! Vous en avez assez de ce wagon lance-missiles qui se détruit facilement et qui coûte la peau des... les yeux de la tête ? Ben,il suffit de mettre l'octet situé en $48 à $01, et le wagon est inutile!

Et les z'espions? C'est qu'ils coûtent cher leurs wagons! Aïe... c'est coton: la meilleure solution, c'est de faire croire au jeu qu'on les a tous: ATTENTION, ça va être terrible! alors, pour activer le premier espion, il faut mettre $01 en $2E17 : pour le second, on avance de 15 octets et on arrive en $2E26, où l'on change délicatement le $00 par un $01, le troisieme est encore 15 octets plus loin, jusqu'au vingt-cinquième, qui est repéré en $2F7F... Pour ceux qui ont la flemme de calculer (Je les comprends!), voici les positions:

$2E17-$2E26-$2E35-$2E44-$2E53-$2E62-$2E71-$2E80-$2E8F-$2E9E-$2EAD-$2EBC

$2ECB-$2EDA-$2EE9-$2EF8-$2F07-$2F19-$2F25-$2F34-$2F43-$2F52-$2F61-$2F70-$2F7F

AAAARRGGGHHHHH!!! JE SURCHAAAUUUFFE!!! Une page de publicité:

ACHETEZ ST MAGAZINE:N 78 le 15 NOVEMBRE!avec du sang, du sexe et surtout... DU FALCOOON!!!

Bon, vous avez eu le temps d'aller chercher des aspirines?

Vous allez en avoir besoin!

Nous passons a la partie la plus difficile (j'ai été obligé de l'expliquer une dizaine de fois à FALCON X) j'ai nommé (Tatataaaaaa!):

LA MODIFICATION DU TRAIN!

Chaque wagon du train est défini par une suite de quatre octets: le premier indique le type de wagon, le second les dégâts subis (de $00 a $03), le troisième la marchandise transportée et le quatrieme le nombre d'unités de la marchandise transportée. Et cette suite commence en $3023, où il doit y avoir $01 00 00 00 en tant que premier wagon, sauf si vous avez changé la loco de place!

PREMIER SERVICE

Premier octet:le type de wagon $01-Locomotive $02-QG $03-Boudoir $04-Observatoire $05-Prison $06-Alcatraz $07-Wagon à bestiaux $08-"La foreuse" $09-Wagon-harpon $0A-Vigie $0B-Canon $0C-Mitrailleuse $0D-Lance missile(1) $0E-Citerne $0F-Citerne à petrole $10-Grue $11-Marchandises $12-Marchandises XL $13-Bio-serre $14-Frigidaire(2) $15-Tender(3) $16-Espion(4) $17-Casemement $18-Casemement $19-Chaudiere(5)

LES REMARQUES:

(1)-Le lance missile ajouté de cette manière est inutilisable:il FAUT modifier l'octet $48

(2)-A quoi sert-il?

(3)-Inutile si on modifie les octets $12 et $14. On peut en mettre plus de 6, mais le jeu limite l'acquisition de charbon à 31000 Baks de chaque.

(4)-Inutile, a un point... vous pouvez pas savoir!

(5)-J'ai l'impression qu'on est loin des 40 types de wagons promis sur la boite!

DEUXIEME SERVICE.

Deuxieme octet:les dégâts. Cet octet est très interéssant pour reparer des wagons détruits: il suffit de le mettre à $00 à la place du $03 qui occupe cet octet. Un petit truc amusant: en mettant cet octet a $04, le wagon sera QUASI-INVULNERABLE aux coups de canon!

TROISIEME SERVICE

Troisieme octet:les marchandises: $01-Poutres $02-Missiles $03-Draisines $04-Antiquitées $06-Alcool $07-Bois $09-Huile $0A-fourrures $0B-Viande $0C-Sel $0D-Poissons $0E-Fumier $0F-Caviar $10-Cannes à peche

Truc amusant:on peut mettre des marchandises dans les Canons, les Mitrailleuses et d'autres; mais le jeu ne les considerera pas pour le commerce... Par contre, les missiles et les draisines restent utilisables!

QUATRIEME ET DERNIER SERVICE

Le nombre de marchandises transportées: Pour les wagons à bestiaux, ce sont des mammouths: pour les prisons, ce sont des esclaves et pour les autres, il s'agit de la denrée définie par l'octet précédent... Aucune limite, si ce n'est qu'il s'agit d'un octet SIGNÉ ; donc de $00 à $7F

ET SURTOUT ne pas oublier de noter le nombre EXACT de wagons en $11 (un octet). Quelques trucs en vrac:

*les wagons 'vitaux' (Loco, QG et boudoir) ne sont pas indispensables (au contraire, les éliminer baisse la vulnérabilité du train)

*Les tenders sont également superflus...

*Toutefois, attention, si par exemple vous avez mis 200 missiles dans le même wagon, vous avez tout faux: l'octet est SIGNÉ, donc limité à 127 maximum... Pour les comiques, la vitesse est stokée à l'offset $2E. C'est un MOT, mais, hélas, le jeu limite la vitesse à 450 km/H... Dommage, j'aurait aimé voir rouler un train à 32000 km/h!!!

QUELQUES BUGS, QUELQUES TRUCS...

Pour les combats de train: *Parfois, en séparant un groupe d'hommes, il arrive que les deux groupes soient de 30 soldats; surtout lorsque on en laisse qu'un seul au groupe de depart. *Si on met des soldats sur toute la longueur du train, les soldats enemis ne peuvent pas monter! ceci+invulnerabilité au canon(voir plus haut)=train invincible! *Les draisines-missiles ne font pas que stopper le train ennemi:elles lui infligent des pertes sévères!

Et si il n'y a pas d'autre jeu Falcon, mes prochaines bidouilles seront sur ULTIMA III! Je plaisante, A bientôt pour des bidouilles pour Ishar!

YAG ALONE

Les Domaines Publics

Voilà le retour tant attendu de cette rubrique, beaucoup plus étoffée que la précedente.Toutes mes excuses pour le retard pris lors des envois, deux raisons sont en cause :

1) Du fait que mon FALCON ait été en panne, la rubrique DP etait partagée sur les falcons restant (pas facile d'y acceder tout le temps).

2) Les colis partent en ECOPLI, c'est moins cher mais plus long (sachant que nous ne faisons que très peu de bénefices sur une disquette).

A compter de ce jour, je vous promet un peu plus de régularité dans mes envois. EDOX, SPLASH ET WORRAPS sont heureux de vous annoncer qu'ils m'ont offert un beau DD de 240 Mo. Merci les gars je ne m'attendais pas à tant de générosité (Vous pouvez pas m'en offrir un second, car il est plein celui là).

PSET

***** ATTENTION !! SUR LA DEMANDE DE CERTAINS EDITEURS ET D'ATARI, NOUS AVONS DU RETIRER CERTAINS LOGICIELS ! *****

SON

Réf.: **FCT-01**

5TO5 : Convertisseur de samples, fonctionne sous Multitos et utilise le format DVSM (Fortune et Winrec).Mais aussi une floppée d'autres formats en provenance d'univers différents.

PAULA 22A : Player de modules, tourne en ACC ideal pour travailler en musique (nécéssite FPATCH2.PRG).

FALCPLAY : Encore un player, mais pas en .ACC.

MODULES : Une serie de .MOD.

Réf.: **FCT-02**

FALCONTRACKER : Un autre player de modules en ACC, ne fonctionne pas sous Multitos.

DAME : Logiciel de D2D très puissant, à utiliser si vous êtes un passionné. (Nécéssite une partition entière de votre DD car il écrase votre partition à cause de sa façon d'échantilloner)

Réf.: **FCT-03**

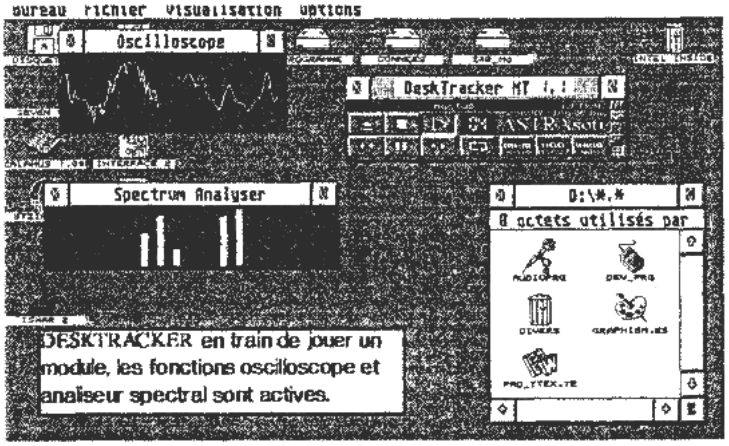
WINREC : Autre logiciel de D2D, c'est celui que je préfère.Il est fiable et propose pas mal d'options.

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

Réf.: **FCT-04**

BACKTRACK : Un autre player de modules, en accessoire.

DESKTRACKER :Un player de modules, en accessoire avec ocsilloscope et ou analyseur de spectre.



DIVERS

Réf.: **FCT-01**

PICSWITCH : Très bon soft qui permet de convertir les images couleur en monochrome selon divers algorithmes afin de les imprimer ou de les sauver. 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 format 8 bits.Sauve au format IMG uniquement. Gère les imprimantes Epson 9/24 et HP Laserjet.

HAM8 : Viewer d'images .IFF et HAM8 de l'Amiga.

SPEED OF LIGHT : Visualiseur d'images .GIF très rapide.

TGA SHOW : visualiseur d'images .TGA très rapide aussi.

VIEW JPEG : J'ai tous dit dans le titre... non?

WATCH IT : Visualiseur .GIF distribué avec les 1ers FALCON.

Réf.: **FCT-02** (pack anti bug FALCON, on vous l'offre.)

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 comfigurer le systeme avec l'aide de FOLDRnnn.prg.

FOLDRnnn.prg : A utiliser avec FCOUNTER.

FPATCH2 : Indispensable pour faire tourner certain soft et/ou démos.

HP-OUT : Coupe le HP interne.

Réf.: **FCT-03**

AUTOSORT : Pour classer les .PRG dans le dossier auto.

BOOT-DMV : Permet de configurer le newdesk.inf depuis le dossier auto, plus quelques autre services.

DIVIFILE : Permet de partager un gros fichier en plusieurs petits fichiers.

INIT : Tout seul dans votre dossier auto, il vous permet de choisir les PRG que vous desirez lancer au boot. (Dit pascal à quand le 2 hein hein dis...)

XTERMINE : Anti virus pour disquette et DD, très puissant.

Réf.: **FCT-04**

STE2FALC : Permet de faire tourner des soft ST. Il se débrouille comme il peut, et il faut reconnaitre 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 differente lui

permet de lancer certains jeux que STE2FALC refuse de lancer (Et vice versa).

BACKWARD : Idem MAGI mais moins concluant.

VCB 1.4 : Aprés de nombreux essais, il c'est avéré être le plus puissant.

Réf.: FCT-05

MOUSE WIND : Selectionne la fenêtre sous la souris.

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

GEMVIEW 2.43 : Derniere version de ce fabuleux utilitaire vous permettant de visualiser tous les formats de fichiers images existants (ou presque!).

Réf.: FCT-06

FALCONSCREEN : Permet d'atteindre des resolutions 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 desirez.(Nécéssite Pure C)

SCREEN INIT : Utile pour repositionner l'écran, après le passage de FALCON SCREEN.(Je viens de le finir alors je vous le donne.)

Réf.: FCT-07

DESKPIC : Affiche une image GIF en fond du bureau. GENIAL !, plus 2 images, celles qui ornent le bureau de splash et le mien.

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

DISCPAC : Editeur de secteur, génial.

Réf.: FCT-08

SLCMAXI : Un selecteur de fichier alternatif.

RUFUS : Permet de transferer des données par divers ports.

LET THEM FLY : Raccourcis clavier, fly dial.

Réf.: FCT-09

MASTER BROWSE 2.6 : Un éditeur de textes en anglais.

GODEL : Processeur mathématique (demo).

TTARTIST V1.3 : Protecteur d'écran (à l'origine pour TT mais il tourne sur F030).Nécessite un coprocessseur arithmétique.

7UP : Un super editeur de texte, nouvelle version tout en français. Mais , mais je rêve ... je suis en train de l'utiliser.

Réf.: FCT-010

CHEETAH : Copieur de fichier hyper rapide.(quelques risques subsistent en copie de partition à partition (cas isolé : EDOX je crois, Mr j'arrive en 205 et je repars le lendemain en train.)).

STZIP23 : Dernière version de ce compacteur.

DESKCOPY et DESKFORMAT : Copier et formatter des disquettes en tâche de fond sous Multitos.

Réf.: FCT-011

GEMBENCH : Pour avoir une idée de la vitesse de votre machine.

QINDEX : Idem GEMBENCH. Résultats parfois fantaisistes.

SYSINFO : Vous donne plein de renseignements sur votre machine. (cookies, adresses diverses...)

WINLUPE : Un accessoire génial qui ouvre une fenetre, avec zoom permanent sur la souris.

COPY 030 : Un copieur de disquette, spécial FALCON.

Réf.: FCT-012

FRACTAL : Générateur de fractales, qui utilise le DSP ET le 68030, ou le copro pour un calcul en nombres réels.

SNAPFALC : Snapshot qui fonctionne dans toutes les resolutions.

GTC74G : Un visualiseur d'images de différents format, avec colorimétrie et autre effets.

BNR VIEWER : Visualiseur d'images en true color, nombreux effets.

Réf.: FCT-013

ROV. 2 : Ce génial Raytracer, enfin dispo en version 2.0, plus de nombreux utilitaires.

JEUX

Réf.: FCT-J1

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

Réf.: FCT-J2

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

Réf.: FCT-J3

MINE V2.211 : Un démineur classique, sous GEM.

SHANGHAI : Sous GEM, programmé par l'auteur de 7UP.

MEMOS : spécial FALCON 256 couleurs, c'est mon coup de coeur.Un jeu de mémoire : associez les images entre elles ! incroyablement prenant !

DEMOS SOFTS

Réf.: FCT-DSFT1

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

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

Réf: FCT-DSFT2

DIGITAPE : logiciel de direct to disk

SOLUTION : logiciel de math.

Réf: FCT-DSFT3

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

Réf: FCT-DSFT4

DEMO du jeu "HUMANS".On rit bien (enfin..), c'est en 256 couleurs et ça fait plaisir à voir ! **ATTENTION** Cette demonstration tient sur deux disquettes.Donc le prix est de 30 francs.Pensez-y lors de la commande !

Réf: FCT-DSFT5

APPLIC-SYS : Une grande partie des softs édités par Application Systems.(merci a eux)

Réf: FCT-DSFT6

D2M : La demo du soft de dessin, édité par la societe PARX.

PIXART : Un soft de dessin en allemand.

LLAMAZAP : Démo jouable du jeu de JEFF MINTER, necéssite un paddle Atari. (on les a toujours pas !!!)

Réf: FCT-DSFT7

GFA-4 : editeur sous GEM du Gfa 4.00.

KOBOLD-2 : Démo du genial soft de copie de fichiers.

SCRIPT-3 : Démo du traitement de textes, d'Applications Systems.

Réf: FCT-DSFT8

CHAGALL : Un soft de dessin en Allemand, son interface et fabuleuse.

CHARLY : Un autre soft de dessin en Allemand.

PAPILLON : Et hop encore un soft de dessin, et je vous le donne en mille... il est lui aussi en Allemand.

Réf: FCT-DSFT9

C.L.O.E : une démo de ce fabuleux raytraceur, avec la doc et des scripts.

DEMOS FUN

Réf: FCT-DFUN1

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

performante.

BIG KART : un clone SUPER MARIO KART jouable et de 39 Ko !!.

Réf: **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 sphere composée de point, le tout calculé par le DSP.
NEW TREND : une démo standard, l'avis et partagé au sein la rédaction.

Réf: **FCT-DFUN3**

CEBIT93 : démo realisée 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 ..

Réf: **FCT-DFUN4**

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

3DTT: 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.

Réf: **FCT-DFUN5**

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

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

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

Réf: **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 !

Réf: **FCT-DFUN7**

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

FRACTAL_RT: 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 !

Réf: **FCT-DFUN8**

SPECIAL VGA : Nombreux programmes faisant des Shades bobs et autres effets graphiques, pour moniteur VGA uniquement.

Réf: **FCT-DFUN9**

CRIME : Par DNT CREW, samples en boucle (ça prend la tête), shades bobs, logo 3D, fractales temps réel, cercle élastique (Hein splash que c'est génial les cercles...[NDSplash: OHHHH Oui !]), line dots...

COOL : Shades bobs plus une superbe musique, je plane...

COOOL : Des jolies spheres avec 6000 Pts grâce au DSP, musique c'est coool quoi...

Réf: **FCT-DFUN10**

WAITING THE ZIK DISK : par POSITIVITY, une dentro pleine d'humour arrosée d'un soundtrack sauce guignol(A la rédac. on l'adore)

YEAHHHHH12 : mais ou est la un ??? Hard scroll en true color plus sprite et soundtrack.

Réf: **FCT-DFUN11**

PENTAGON : Musique très très techno, zoom, 3D et autre effets sympa.

TRUEDEMO : Un tableau de bord, et plein de vaisseaux spaciaux en 3D ombrée, le tout en TRUE COLOR.

Réf: **FCT-DFUN12**

680XX : Image superbe agrementée d'une musique sympa, plus de nombreux effets en line dots.(déplacez votre souris par hazard...)

DRAGON : Un scroll d'étoiles ####

MODE7 : Nouvelles versions encore plus rapides.

IMAGES

Réf: **FCT-IMG1**

La vie des animaux vous interrese ! Alors n'hésitez pas ces images au format gif sont pour vous: BEARS.GIF ; BUTRFISH.GIF ; CHOUETTE.GIF ; COUGAR.GIF ; CYOTE.GIF ; FISHY.GIF

Réf: **FCT-IMG2**

De superbes photos venues de l'espace pour vous faire décollez: APOLLO.GIF ; C2056059.GIF ; EARTH.GIF ; HORSE.GIF ; JUPITER.GIF ; JUPITER1.GIF ; JUPITER2.GIF ; M33.GIF ; MARSFACE.GIF ; MERCURY.GIF ; MOON.GIF ; NEPTUNE.GIF ; NORTHAM.GIF ; SATURNE.GIF ; SUNFLARE.GIF ; WALK.GIF

Réf: **FCT-IMG3**

(Pas de taboos chez FAUCONtact![NDLR: Bon, a poil le président, allez hop !])

De beaux dessins accompagnés de jeunes femmes très légèrement vétues et dans des positions un peu suggestives: AMBER.GIF ; CITY.GIF ; FRACT006.GIF ; FRACT010.GIF ; HHMISS05.GIF ; JUSTINE1.GIF ; LUNE.GIF ; OVNI.GIF ; P-EMILY.GIF ; SKYLINE.GIF ; SUNSETHR.GIF ; TORP208.GIF ; VENUS3.GIF

Réf: **FCT-IMG4**

Ces paysages sont splendides ! Ce petit coin de nature est fait pour vous !: AUTUMN1.GIF ; BIGLAKE.GIF ; FLOWER.GIF ; PAINT.GIF ; REDROCK .GIF ; YROSE.GIF

Réf: **FCT-IMG5**

Decidément le raytracing est une bien belle invention...: BACKGRND.GIF ; BILBOO5.GIF ; LPOPS2.GIF ; PICTURE0.GIF ; PICTURE1.GIF ; PICTURE2.GIF ; PICTURE3.GIF ; PLAZA.GIF ; TILES1.GIF ; VTEST1.GIF ; WALKMAN.GIF ; X-ARCHES.GIF

Réf: **FCT-IMG6**

Vive le raytracing...: X-IONICS.GIF ; X-LASER0.GIF ; X-OAK20.GIF ; X-PALACE.GIF ; X-PLANET.GIF ; X-SKYVAS.GIF ; X-TAKEOR.GIF ; X-WATERB.GIF

STE2FALC sous GEM, c'est encore plus efficace.

WANTED !

Recherche de competences

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

MSI BA recherche des programmeurs complet, c'est à dire qui ont un projet complet, ou des programmeurs ayant developé une routine pouvant être incorporée dans un grand projet. Cette société assure un minimum de 25% sur les ventes. Contactez nous, nous fairons suivre.

TBTB (c'est un adhérent), édudiant en Géologie cherche confrères et consoeurs pour developper des programmes en rapport avec la Géologie sur Falcon (tracer de courbe Concordia et de diagramme Uranium/plomb en Géochronologie. Calcul divers en Géophysique...)
Langages : GFA pour la facilité de programmation, Pascal et C pour la portabilité sur compatible PC.
"Qui a dit que le Falcon n'était pas une machine sérieuse !?!"

BON DE COMMANDE DES DP

NOM :

Prénom :

Pseudo :

Adresse :

NOM et REFERENCE	PRIX UNITAIRE	QUANTITÉ	PRIX
		TOTAL :	

Chaque disquette est facturée 15 francs port et disquette compris. Renvoyez ce bulletin ainsi qu'un chèque à l'ordre de FAUCONTACT à l'adresse suivante:

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

Bulletin d'inscription.

Voici le bulletin à renvoyer si vous désirez adhérer à FAUCONtact.Remplissez-le en lettres capitales afin qu'on n'écorche pas votre nom !!

NOM: _____

Prénom: _____

Adresse: _____

_____

N téléphone (facultatif) : _____

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

_____

sur quel(s) serveur(s) : _____

Quelles sont vos activités informatiques principales ?

- ☐ Graphisme.
- ☐ Programmation.
- ☐ Musique. ☐ M.I.D.I.
- ☐ Jeux.
- ☐ P.A.O./Burcautique.
- ☐ 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**

☐ **1 an:Ci-joint un chèque de 90 francs**

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

En m'inscrivant, j'accepte d'avoir eventuellement une carte de membre de l'association FAUCONtact que je reçevrai 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...

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

Quelles rubriques souhaiteriez-vous y voir apparaitre ?

_____

_____

_____

Avez-vous des idées concernant ce RTC ?

_____

_____

_____

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

_____