

Compatibilité Falcon

Edito

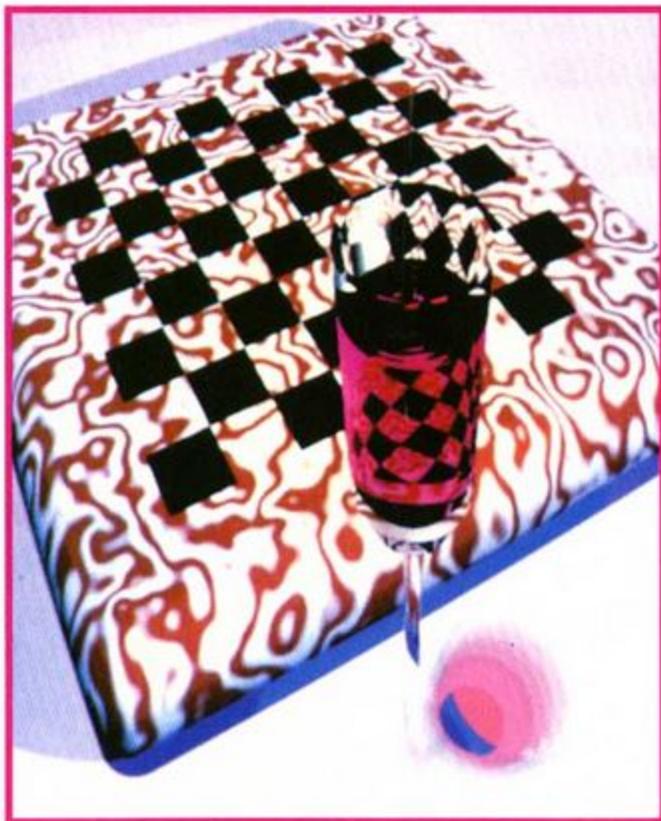
La question que pose tous ceux qui jettent un regard glouton sur le Falcon est simplissime : « Vais-je bénéficier de toute la logithèque, ô combien énorme, de l'Atari STF/STE ? ». La réponse, comme vous pourrez le lire en exclusivité dans les pages suivantes est... étonnante et détonnante ! Elle pourrait même déboucher sur une avalanche de jeux encore plus beaux que les plus beaux ! Ce n'est pas Apple qui dira le contraire, lui qui amorce un virage ludiciel à toute allure et une sortie conjointe avec IBM d'un gros cube, le Power PC. En attendant ces beaux jours tout proches, lisez donc avec attention les dix conseils de tonton Hautefeuille pour organiser votre Coding Party. Bonnes feuilles !

Vic Ventura

Bien que le Falcon 030 ne soit pas disponible au moment où nous écrivons ces lignes, la sortie grand public est prévue courant février, si quelque impondérable ne vient pas encore la retarder ! Nous sommes parvenus à nous procurer pendant quelques jours un des rares exemplaires présents sur le sol français. Voici le test de compatibilité des logiciels prévus initialement pour les Atari STF et STE.



La sortie officielle du Falcon 030 est prévue pour la mi-février. Espérons qu'une logithèque de jeux sera créée pour accompagner la machine...



Cette image réalisée en mode True Color est une vraie merveille. A quand les jeux exploitant une telle résolution graphique ?

Voici les résultats de ces tests et l'analyse que l'on peut en tirer. Dans le domaine des jeux du commerce, quel qu'en soit le type – jeux d'action, d'aventure, de stratégie, de simulation –, la compatibilité est franchement catastrophique. Ainsi sur les 56 jeux récents ou plus anciens que nous avons testés, seuls deux ont accepté de fonctionner correctement, soit 3.5 % de réussite environ dans le domaine ludique. C'est bien peu ! Dans la plupart des cas, les programmes « plantaient » dès le chargement pour de multiples raisons : protection disquette non reconnue, problème de décompactage, « plantage » en cours de chargement, absence de lancement des programmes « auto » de la disquette. Ce dernier point nécessite une petite explication complémentaire. En effet, contrairement aux 520 STF et STE, les programmes « auto » de la disquette d'amor-



Le Falcon 030 fait partie de la révolution informatique de ces dix dernières années en terme de conception. Dommage que les capacités techniques ne soient pas suffisamment adaptées à un usage empirique.

çage – disquette présente dans le lecteur à l'allumage de la machine – ne sont pas pris en compte dans un système pourvu d'un disque dur, ce qui était le cas du nôtre et le cas le plus logique d'utilisation d'un Falcon 030. Le manuel signale que l'on peut désactiver le boot du disque dur en effectuant un reset à chaud, accompagné de l'appui sur la touche « Alternate », mais cette procédure ne semble rien changer au problème.

DES RESULTATS SURPRENANTS !

Trois programmes, *Baby Jo*, *Ultima VI*, *World Class Rugby*, sont parvenus à se charger normalement laissant espérer un fonctionnement normal. Hélas, les deux premiers ont « planté » après quelques secondes de jeu. Pour le troisième, un stupide problème d'absence de curseur l'empêchait de fonctionner. Deux programmes du commerce

fonctionnaient sans problème : *Oxyd*, le jeu d'action/réflexion et *The Secret of Monkey Island*, l'aventure de LucasFilm que l'on ne présente plus. A ces deux programmes s'ajoute un certain nombre d'autres logiciels de jeu disponibles dans le domaine public. Ainsi les *Breakout* (casse-briques), *Tetris*, *Tetris 3D* (similaire à *Blockout*) et *Columns*, adaptations monochromes des grands classiques (disponibles chez Arobace), n'ont révélé aucun problème d'incompatibilité.

LE FALCON PREFERE LES UTILITAIRES AUX JEUX

En ce qui concerne les logiciels plus « sérieux », traitement de texte, logiciel de dessin, traitement d'image, langage de programmation, utilitaires divers, la proportion de réussite est bien différente. La plupart des logiciels sérieux s'accrochent fort bien au Falcon 030. Ainsi sur les 11 logiciels testés, 9 ont fonctionné

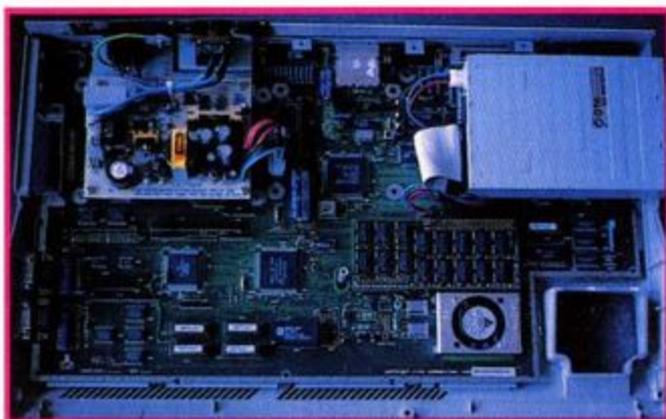
sans problème, et non des moindres – le *Rédacteur 3 et 4*, *Dali 4*, *GFA Basic 3.5*, *Arabesque Pro*. Pour ces utilitaires, le pourcentage de compatibilité dépasse 80%, ce qui est tout à fait satisfaisant. En ce qui concerne le GFA, cette compatibilité ne se limite pas au seul langage lui-même. Nous avons ainsi pu lancer différents programmes réalisés et compilés sous GFA. Précisons cependant qu'il s'agit d'une compatibilité « de première intention » donc certains problèmes peuvent apparaître lors d'une utilisation intensive. Les deux programmes qui ne

fonctionnaient pas, *STOS* et *Demo Construction Kit*, sont justement ceux qui utilisent le plus les ressources spécifiques des STF/STE, quelque peu différentes sur Falcon 030. On peut en rapprocher la compatibilité désastreuse des jeux face à celle excellente des logiciels sérieux. Ce phénomène a une explication. Les programmeurs de jeux, pour optimiser leurs routines d'affichage et d'animation, sont souvent obligés de coller d'assez près la machine pour tirer pleinement parti de toutes les caractéristiques. En revanche les utilitaires font plus

Le Falcon 030 et les périphériques

Les souris et joysticks destinés au ST fonctionnent sans problème sur Falcon 030, tout comme les imprimantes classiques. L'imprimante laser Atari, tout comme le disque dur de la marque, ne pourra plus être raccordée, le connecteur DMA ayant cédé sa place à un connecteur SCSI II, plus actuel. Il faudra dire adieu aussi au lecteur externe, le port ayant disparu.

Les tests ont été menés de manière à se rapprocher le plus possible des conditions de fonctionnement d'origine. Ainsi les programmes prévus pour tourner en basse et moyenne résolution couleur ont été testés sur un classique écran RVB (Péritel), tandis que les programmes fonctionnant en haute résolution ont été essayés sur un moniteur monochrome Atari. Nous disposons pour le test d'un *Falcon 030* identique à la version définitive (sortie antenne mise à part). Tous les tests ont été effectués avec le TOS 4.0 contenu en ROM, moins sujet à variation que le *MultiTOS* livré sur disquettes.



Même si extérieurement le Falcon s'apparente au 520 ST il n'en est rien quand à la carte mère. Le processeur Motorola 68030 cadencé à 16 MHz associé au DSP promet de faire des merveilles !

appel à des calculs du processeur, la vitesse d'affichage étant moins importante. Les instructions du 68000 étant parfaitement compatibles avec celles du 68030, les problèmes s'en trouvent diminués.

QUI DU FALCON 030 OU DE L'AMIGA 1200 SERA LE PLUS INTÉRESSANT ?

Pour clore ce test de compatibilité, nous l'avons étendu à certaines extensions et assimilées. Le *Falcon 030* accepte sans problème les écrans RVB, monochrome Atari et VGA (ou multi-sync). Toutefois, le switcher d'écran monochrome/couleur ne fonctionne pas correctement. En contrepartie, le *Falcon 030* peut afficher la résolution monochrome sur un simple moniteur RVB, en mode entrelacé toutefois. Mais surtout, il peut afficher toutes les résolutions sur un banal moniteur VGA. Il se révèle sur ce point bien supérieur à l'*Amiga 1200* qui nécessite soit deux

moniteurs (moniteur RVB + moniteur VGA), soit un moniteur VGA acceptant les résolutions vidéo *Amiga* (moniteur rare et cher). Cependant la compatibilité de l'*Amiga 1200* avec les 500 et 500+ (jeux et utilitaires) est de 30 %. Avec le 600, elle est de 100 % car tous les jeux récents sont adaptés au processeur de celui-ci.

Donc tous les softs sortis en boutique depuis 1992 sont compatibles à 100 % avec l'*Amiga 1200*. C'est nettement mieux que ce que permet le *Falcon 030* ! En conclusion, ceux qui ont une importante collection de jeux devront impérativement conserver leur *STF/STE* à moins qu'un système de double ROM, à la manière des *Amiga 500+* et 600, ne résolve le problème.

Ceux qui utilisent leur *Atari ST* à des fins plus « sérieuses » pourront probablement utiliser leurs programmes sans trop d'inquiétude sur *Falcon 030*.

Jacques Harbonn

COMPATIBILITE AVEC LES LOGICIELS DEDIES AUX 520 ET 1040 STF/STE JEUX D'ACTION :

NON OUI

Armourgeddon
Baby JO
Beach Volley
Billard II Simulator
Blue Brothers
Car V Up
Disc
Elf
F1 Grand Prix
Fire & Ice
Gods
Great Court II
Horror Zombies from the crypt
Klax
Magic Pockets
Metal Mutant
Navy Seals
Nine Lives
Pop Up
Prince of Persia
Quick & Silva
R Type II
RBI II Baseball
Rick Dangerous II
Rodland
Sensible Soccer
Switchblade II
SWIV
The Light Corridor
Toki
Turrican II
Vroom
World Class Rugby

Jeux de réflexion/stratégie :

NON OUI

Brat
Chessmaster 2150
Hunter
Lemmings
Logical
Mega-Lo-Mania
Plotting
QI Test
Railroad Tycoon
Silent Service II
Sim City
Spindizzy Worlds
Utopia
Wreckers

Oxyd

JEUX D'AVENTURE/ROLE :

NON OUI

Battle Master
Cadaver
Captif
Chaos Strikes Back
Dungeon Master
Elvira
Ultima VI

Secret of Monkey Island

LOGICIELS « SÉRIEUX » :

NON OUI

D.C.K.
Stos

Arabesque Pro
Dall 4
GestComptes 2
GFA Basic
Le Rédacteur 3
Le Rédacteur 4
Photolab
Script II
Vision