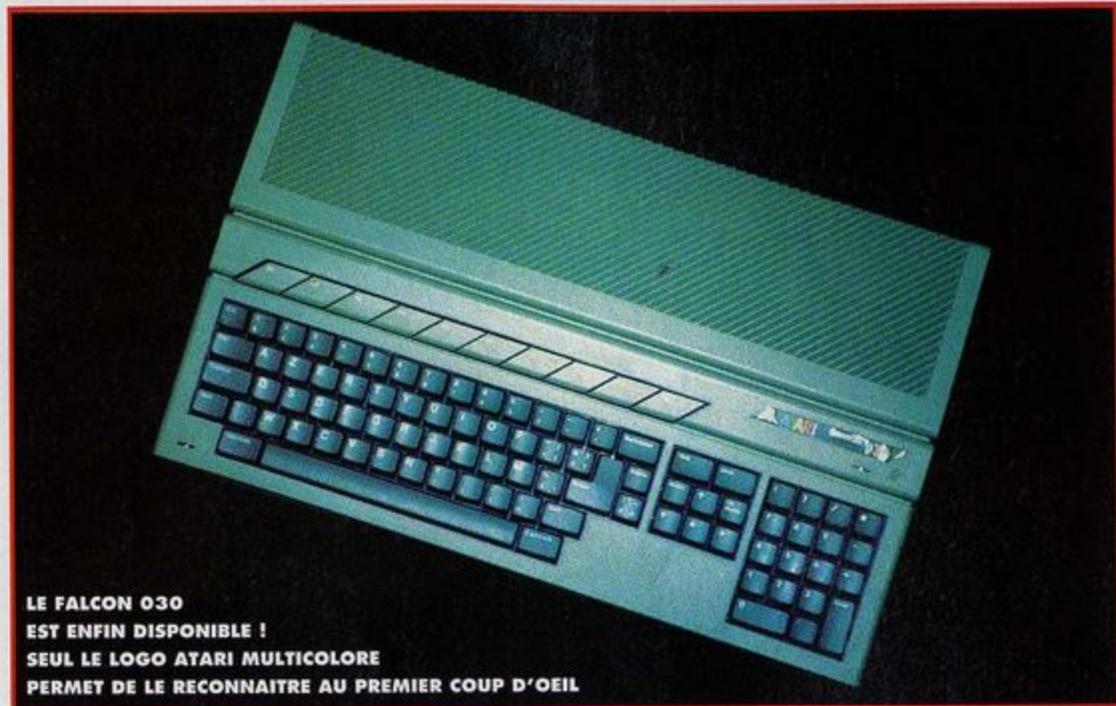


FALCON 030

L'ENVOL TANT ATTENDU !



**LE FALCON 030
EST ENFIN DISPONIBLE !
SEUL LE LOGO ATARI MULTICOLORE
PERMET DE LE RECONNAITRE AU PREMIER COUP D'OEIL**

La version du *Falcon* dont nous disposons est celle qui sera la plus répandue dans le commerce, à savoir *Falcon 030*, 4 Mo de RAM et disque dur 65 Mo. Il vous en coûtera 7990 F pour l'acquérir, sans le moniteur. Voyons ce qu'apporte le *Falcon* à un utilisateur de ST classique. Tout d'abord, le disque dur intégré, capital dès que l'on travaille un peu ou pour les jeux «modernes». La seconde amélioration qui saute aux yeux, c'est la qualité du TOS 4.02. Plus rapide, il est aussi plus beau. Mais surtout il apporte nombre d'améliorations. La quasi-totalité des commandes souris sont accessibles par raccourcis clavier. Les options de paramétrage sont beaucoup plus riches, avec un éventail étendu d'imprimantes et un vaste jeu de fontes. Le *Falcon* est d'ailleurs livré avec SpeedoGDOS, un GDOS modifié, beaucoup plus rapide et gérant les fontes vectorielles.

Les modes graphiques classiques se sont enrichis : mode S-VGA (640 x 480 en 256 couleurs) et mode «true color» 16 bits (65.536 couleurs).

Toujours en ce qui concerne le bureau, un petit utilitaire permet d'assigner n'importe quel son digitalisé à un événement, à la manière de Windows 3.1. Ces sons sortent par le petit haut-parleur intégré ou par l'intermédiaire de la prise casque.

Le TOS 4.02 est excellent, mais il est monotâche. Le MultiTOS, fourni sur le disque dur, est là pour y remédier. Multitâches véritablement



Le Falcon 030 est enfin disponible ! Seul le logo Atari multicolore permet de le reconnaître au premier coup d'œil.

préemptif (à la différence de Windows 3.1 sur PC), il permet de faire tourner parfaitement et simultanément des programmes qui n'ont pas été conçus pour.

Au niveau du lecteur de disquette, nous avons droit à un drive 3 1/2 haute densité (1,44 Mo) totalement compatible avec le format MS-DOS. Les programmes du commerce ne sont pas encore disponibles au moment où nous mettons sous presse, mais j'ai pu exécuter un grand nombre de bêta-versions. Dans le domaine sérieux, la majorité de ces programmes tirent profit du DSP et des nouvelles capacités graphiques : logiciels de dessin et de retouche d'image, gérant un très grand nombre de formats, y compris les formats courants dans les mondes PC et Mac et le format JPEG.

Le *Falcon 030*, nouveau fer de lance de la gamme Atari, est disponible dans le commerce ! Jacques, notre bidouilleur fou, et Louis-Marie Roques, programmeur chez Silmarils, nous livrent leurs impressions d'utilisateurs avertis.

Dans le domaine du son, le DSP est encore plus mis à profit. Les échantillonneurs direct-to-disc succèdent aux séquenceurs multipistes et autres boîtes à effet temps réel, le tout en qualité CD !

Le jeu est encore à ses débuts. Les versions *Falcon* de *Transarctica* et *Ishar* sont semblables aux versions PC. Jeff Minter, le baba cool de la micro, a réalisé un jeu-démo démontrant de belle manière les capacités nouvelles du *Falcon*. Mais ce qui m'a le plus impressionné, c'est une démo de 50 Mo d'animations 25 images/seconde accompagnées d'une musique qualité CD, le tout en chargement direct-to-disc, avec possibilité d'intervention en temps réel. Le délire total !

En conclusion, le *Falcon* apparaît réellement comme une excellente machine, puissante et novatrice. Nul doute qu'elle attirera les éditeurs de MAO et de traitement d'images. Espérons que les éditeurs de jeux suivront le mouvement.

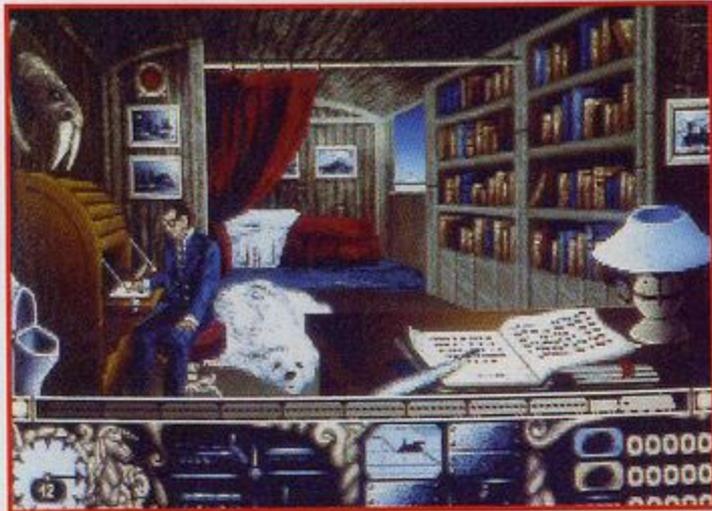
Jacques Harbourn

LE POINT DE VUE D'UN PROGRAMMEUR

Louis-Marie Roques, 29 ans, est l'un des fondateurs de Silmarils. C'est lui qui a assuré une grande partie du développement de *Transarctica* sur Falcon.

«Je trouve le Falcon globalement superbe ! Il permet d'envisager des réalisations totalement neuves. Pour

moi, son grand atout est le DSP qui soulage le processeur central. Comme il est excellent, mathématiquement parlant (fonctions trigonométriques ou transcendentes par exemple), il permet une vitesse de calcul inégalée. Nos prochains projets intégreront de la 3D calculée et son



Quoique la version 16 couleurs du ST soit très plaisante à regarder, la version Falcon 256 couleurs apporte à l'évidence un net gain en finesse et en diversité.

EN OUVRANT LA BOÎTE ...

En ouvrant la boîte du Falcon 030, on découvre...

- Le Falcon lui-même
- Un câble d'alimentation
- Un câble de raccordement Péritel
- 2 adaptateurs pour écran monochrome et écran VGA
- Une souris (identique à celle du ST)
- 2 disquettes (langage et utilitaires)
- Un manuel utilisateur (en français)

utilisation est toute trouvée...

Ensuite, il faut mentionner le Blitter qui, plus qu'un simple accélérateur d'affichage, est un instrument intelligent et programmable permettant des effets de flou, des distorsions d'image, etc. Ainsi, pendant que l'unité centrale gère les huit voies digitalisées de *Transarctica*, le Blitter s'occupe de certains effets à l'écran. Le résultat est qu'il n'y a aucun ralentissement perceptible du jeu.

C'est en plus une machine idéale pour le développement. D'abord parce que le 68030 est très plaisant à programmer (le paradis par rapport

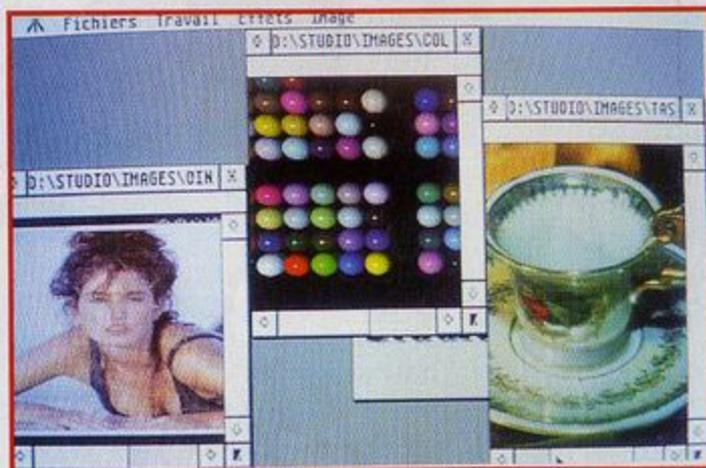


Gem View est un «petit» programme du domaine public, avec quelques options de dessin et de traitement d'images. Il tire son originalité du recours au DSP pour certains traitements, ce qui peut lui faire gagner un facteur 12 en rapidité !

Le DSP en action !

Deux programmes du packaging mettent à profit le fameux DSP : l'Audio Fun Machine, qui peut servir d'égaliseur et de boîte à effet temps réel en qualité CD, et le FD2D, qui est un programme d'échantillonnage en direct-disc, lui aussi en qualité CD (jusqu'à 50 kHz sur 16 bits en stéréo). Un bon nombre d'autres programmes du commerce en préparation (dont nous avons pu essayer les bêta-versions) mettaient aussi à profit ce DSP, tant dans le domaine graphique que musical. L'apport du DSP est réel face à un processeur plus traditionnel. Il faut 50 secondes pour traiter une image JPEG avec le 68030 du Falcon, 20 secondes avec un 486/33 (sous Image Pals) et seulement 4 secondes avec le DSP du Falcon !

On ne se lasse pas d'admirer des images de cette qualité. En 640 x 480 en 65536 couleurs comme ici, l'impression visuelle est celle d'une excellente diapositive.



aux développements sur PC !) et puis parce que nos outils, assembleur, langage C, éditeurs, etc., du ST ont fonctionné à merveille. Il nous a fallu seulement un mois de travail pour transposer la version PC 256 couleur en version Falcon. Si Atari avait voulu faire plaisir aux développeurs, ils n'auraient pas fait autre chose qu'un Falcon, tellement c'est convivial.

Ce sont les démomakers qui vont être ravis de posséder cette machine rapide, puissante, aux performances graphiques excellentes et aux possibilités sonores époustouflantes ! La synthèse vocale pour tout le monde,

un studio d'enregistrement en temps réel pour 8.000 F. C'est dément ! J'attends avec hâte les premières démos qui montreront les exploits du Falcon, une machine construite pour les créateurs afin qu'ils étonnent le public.

Pour très bientôt, je vois des jeux qui intégreront des rotations, des zooms en temps réel, des calculs d'objets à facettes avec effets de structure, tout cela bougeant instantanément avec une parfaite fluidité. En tout cas, Silmarils est sur la qui-vive pour intégrer ces nouveautés.

Propos recueillis par Vic Ventura