

Apple II GS

Performant mais trop cher, l'Apple II GS joue sur l'image de la marque. Celle-ci sera-t-elle suffisante pour assurer le succès face aux Atari ST ou compatibles PC ?

Depuis quelque temps déjà, on savait dans les milieux bien informés que la firme Apple se préparait à mettre sur le marché un ordinateur 16 bits compatible avec la gamme logicielle des classiques Apple II. C'est maintenant chose faite. Ce nouvel Apple était présenté lors du dernier Sicob. Son nom: Apple II GS: G comme graphique et S comme son. Ce nom est d'ailleurs justifié comme nous le verrons plus loin. Il se présente en trois blocs, un peu comme un IBM PC. Le clavier « azerty » détachable reprend le design de celui du IIc. Mais la frappe en est plus agréable, et sa réalisation différente laisse espérer une meilleure tenue à un usage intensif comme le traitement de texte. Par ailleurs, il est plus complet et dispose d'un bloc numérique avec les principales opérations ainsi que d'une seconde touche « return » (très pratique pour le traitement rapide des chiffres). L'unité centrale de forme carrée supporte sans problème le moniteur noir et blanc ou couleur. Sur le côté droit de l'unité centrale, on trouve un lecteur de disquettes, cette fois au format 3,5 pouces. Qu'en est-il exactement des capacités de la machine ? Le microprocesseur utilisé est 16 bits, le 65C816, pouvant émuler totalement le 65C02. Il est aidé dans certaines tâches par des coprocesseurs - le MEGA II permet l'émulation complète Apple II; le VGC est utilisé pour les nouveaux modes graphiques ; l'IWM s'occupe des entrées-sorties concernant les lecteurs de disquettes 3,5 pouces et 5 pouces 1/4. Quant au circuit Ensoniq, comme son nom le laisse présager, il est dévolu à la gestion sonore. En France, l'appareil sera livré avec 512 K de Ram, la souris (au design redessiné mais toujours à un bouton selon la politique Apple), le lecteur 3,5 pouces intégré d'une capacité de 800 K, un logiciel de création graphique, GS Paint et un logiciel de traitement de texte, GS Write, non encore disponible au Sicob. Les capacités graphiques de la machine sont tout à fait intéressantes. On dispose, en effet d'une résolution de 640 x 200 en quatre couleurs et d'une autre de 320 x 200 en seize couleurs pouvant être choisies sur une palette de 4 096 couleurs. Ces performances sont à peu de chose près équivalentes à celles des Atari 520 et 1040 STF, mais ceux-ci disposent aussi d'une plus haute résolution de 640 x 400 en noir et blanc. Aucun conflit de prospérité ne vient gêner l'affichage des points de couleurs, ce qui nous change agréablement de ce qu'on a connu sur l'ancienne gamme Apple II. Les couleurs sont bien saturées et la stabilité d'affichage parfaite. En ce qui concerne le son, l'Apple II GS se place aussi très bien. Il dispose, en effet, de seize voix totalement indépendantes! Nous avons d'ailleurs pu juger de ses capacités sonores sur un morceau de musique moderne avec chant numérisé et reproduit sur un haut-parleur externe l'Apple II GS dispose bien d'un haut parleur incorporé dont on peut régler le niveau sonore, mais la qualité est bien supérieure en branchant une enceinte sur la sortie arrière de l'unité centrale). Eh bien, le résultat est stupéfiant. Tous les instruments (batterie, piano, violon et autres)

se détachent parfaitement les uns des autres et leur rendu est exceptionnel. Même chose pour la voix humaine, sans aucune des intonations nasillardes des autres synthétiseurs. Je vous assure qu'on se prend à regarder les branchements pour vérifier l'absence de platine hi-fi (n'oublions pas cependant qu'il n'y a pas de stéréo). Passons maintenant aux langages intégrés occupant les 125 K de la Rom. Ils sont deux: Quickdraw, qui s'occupe de la gestion des fenêtres, des icônes et des menus déroulants, et... le Basic Applesoft! Non, ce n'est pas une erreur, il s'agit bien du même Basic (dont vous connaîtrez les lacunes en lisant l'article sur les Apple IIe et IIc et non d'une version améliorée. Certes il était indispensable pour garder la compatibilité avec l'ancienne gamme mais rien n'empêchait de lui en adjoindre un autre plus performant. Ainsi, sur les 512 K de Ram dont dispose la machine, le Basic Applesoft est capable d'en reconnaître 48 K! De même, aucun espoir de bénéficier des impressionnantes capacités graphiques ou sonores: le Basic ne reconnaît pas les coprocesseurs qui s'en occupent. Certes c'est un langage qui sait mal mettre à profit les ressources des derniers 16 bits, contrairement au Pascal, ou mieux au langage C, mais un effort aurait pu être fait pour ceux qui débiteront avec cette machine. L'unité centrale offre un choix de huit ports intégrés: haut-parleur ou casque, deux ports séries (dont un peut servir de port Appletalk), port joystick, lecteur de disquettes supplémentaire au format 3,5 pouces ou 5 pouces 1/4 (pour garder la compatibilité avec l'ancienne gamme logicielle), sortie RVB, connecteur vidéo monochrome et connecteur pour clavier ou souris. En plus de ces ports, l'unité centrale dispose aussi de huit spots internes qui acceptent la quasi totalité des cartes prévues pour il+ ou lie en dehors des incompatibilités de taille ou de fréquence d'horloge.

Ceci devrait grandement intéresser les

de cartes très spécialisée qui n'auront pas à en racheter une autre. La logithèque spécifique au GS se résume pour l'instant au seul GS Paint d'ailleurs de très bonne réalisation, offrant des possibilités complètes et une grande facilité d'emploi. Mais la quasi-totalité des logiciels Apple II sont compatibles, ce qui est vraiment parfait quand on connaît rampeur de cette gamme. De plus, ils tournent trois fois plus vite, mais il est heureusement possible aussi de les faire revenir à la vitesse d'origine (pour les jeux par exemple). En conclusion, l'Apple II GS apparaît comme une machine tout à fait performante, ayant réussi la prouesse de garder une excellente compatibilité tant sur le plan des logiciels que du hard avec l'ancienne gamme Apple II. On lui reprochera seulement l'absence de Basic puissant et le prix bien peu compétitif face à la concurrence des Atari 520 et 1040 STF et des compatibles PC

J. H.

RADIOSCOPIE

Origine - U.S.A

Connexion IV: Périlite ou vidéo composite mir et blanc

Microprocesseur: 65C816

Mémoire morte : 128 K

Mémoire vive : 512K

Mémoire utilisateur en Basic : 48 K (voir texte)

Extension Ram : 8 Megas

Affichage : ?

Haute résolution : 640 x 200

Son: 16 voix

Couleurs - 4 en haute résolution; 16 parmi 4 096 en

« basse résolution »

Joystick : port intégré

Entrée cartouche: huit slots internes

Crayon optique: option

Lecteur de disquettes : oui (3,5 pouces)

Prix - 15 300 F avec* moniteur N. et B.; 18 900 F avec moniteur couleur

Importateur : Apple Seedrin.

