

A už je to tu zase...

Workbench release 1.4 8833792 free memory



AB - Amiga Bulletin. Informační tiskovina SPDP. Řada "A ...", svazek druhý. Ročník I. Rok 1989. Číslo 2. Stran 16. Příspěvky poskytli David Josifko, Martin Ludvík, Dan Rodný a Stanislav Roesel. Sestavil Martin Ludvík. Grafická úprava Martin Ludvík. Psáno na počítači Amiga 500, konečná úprava provedena programy ProWrite MR 1.11 CS V1.0 a Deluxe Paint II PAL, předloha vytištěna na tiskárně Seikosha SP-1200 AI. Vydává 1113. ZO Svazarmu Praha, Společnost Přátel Domácích Počítačů pro svoji vnitřní potřebu. Schváleno OV Svazarmu Praha 1. Neprodejný výtisk. Neprošlo jazykovou úpravou. Za informace ve svém příspěvku ručí autor. Redakce příspěvek vrátí, bude-li vyžádán a bude-li připojena frankovaná obálka se zpětnou adresou. Příspěvky jsou převážně psány na textovém editoru ProWrite MR 1.11 CS V1.0. Služby (příspěvky a jejich sestavení, grafická úprava, administrativa, distribuce atp.) si členové klubů poskytují za protihodnotu (např. služba, mimořádné členské výhody). Bližší informace, termíny schůzek, novinky v Amiga klubu, inzerce, ceny techniky atp. jsou uvedeny v ACC zpravodaji. Objednávky na adrese: ACC, box 39, 111 21, Praha 1. AB vychází nepravidelně podle množství příspěvků. Objednávky vyřizuje AB, box 39, 111 21, Praha 1. Podklady odevzdány ke zpracování dne 31.8.1989. Předloha předložena ke schválení OV Svazarmu Praha 1 dne 11.9.1989, tiskárně má být odevzdána podle plánu dne 14.9.1989. Toto číslo má vyjít dne 29.9.89. Předpokládaná distribuce do 4.10.1989.

INFO	2	Nová sada Amiga-čipů - ECS
	2	Amiga v Siliconovém údolí
	9	Computer-HITLISTE SRPEN 1989
	14	Archimedes 3000 - Rolls Royce mezi domácími počítači
ANKETY	3	HC roku '87 a '88
	4	Leserwahl '88: počítače
	6	Leserwahl '88: tiskárny
SOUBOJ	9	Chip 5/87: Atari 1040 ST kontra Amiga 500
	10	Amiga kontra Atari ST
NÁZORY	9	První dojem z Amigy
	10	Neuvýhody Atari ST a Amigy
HRA	12	Deja Vu - pokyny a stopy



POZOR - NOVINKA: Nová sada Amiga-čipů - ECS

V Rakousku se již prodává nová Amiga. Má označení Amiga 500s. Kromě nápisu 500s se ve vzhledu nijak od A500 neliší. Ale výkonem je o třídu výše než její předchůdkyně. Může za to nová sada čtyř obvodů zvaná ECS (Enhanced Chip Set), která obsahuje vylepšené FAT Agnus, Paula, Gary a ROM s Kickstartem 1.4. Používá se Markbench 1.4 s mnoha vylepšeními oproti předchozím verzím (např. s screens lze pohybovat nyní už i vertikálně). Programy z A500 jdou bez problémů i na A500s. Nový FAT Agnus obsahuje např. blitter pracující s maticí 32 * 32 tisíc bodů. Paměť pro grafiku a hudbu se zvýšila až na 1 MB. Výstupní snímková frekvence je softwarově řízená, čímž je umožněno používat v Evropě i v USA hardwarově shodnou Amigu. Údajně lze použít i monitor SM 124 (71 Hz) nebo monitor s vyšší rozlišovací schopností (nejlevnější 14" monochromatický monitor s rozlišením 1000 x 900 bodů stojí 400,- DM). ECS čipy mají nové barevné módy "Productivity-Modus" o rozlišení 640 * 480 bodů a 4 barvách z 64 a "Super-Hires-Modus" s vedrovaným rozlišením 1 280 bodů. Sada ECS má lepší spolupráci s genlockem, zdokonalené screens a intuition, Markbench má profesionální design (údajně na něm pracovali přední výtvarníci) a další vylepšení. Kickstart 1.4 zaznamenal i jednu tragickou událost, zemřel Guru. Jako náhrada za nebožtíka je hlášení o příčině chyby bez zhroucení systému (System-Messages). Fast-File system se bude vztahuje i na disketovou jednotku. A500s má vyšší frekvenční rozsah audio výstupu, což se uplatní především při samplování. Amiga 500s stojí nyní asi o 300,- DEM více než pětistovka. Majitelé "starých pětistovek" nemusí svoji Amigu zahazovat. Stačí jen vyměnit starou sadu obvodů za novou ECS !!! V polovině června 1989 se prý na konečné verzi ECS ještě pracovalo, ale podle důvěryhodných pramenů je již minimálně jeden exemplář A500s u nás. Je tedy možné, že A500s není ještě konečnou verzí a má jen některá vylepšení (nemusí to být pravda). Předpokládá se, že sada ECS bude stát okolo 400,- DEM. Výměnu provádí AMICRON, box 414, 111 21, Praha 1 (sadu ECS dodá zákazník). (ml)

Literatura: Amiga Magazin 4/89, str.16, Bei Commodore auf der CeBIT 8/89, str.6, Quo vadis, Amiga?

Amiga v Siliconovém údolí

V jedné dříve nepatrné tovární budově v Silicon Valley s nápisem "COMODORE SEMICONDUCTOR INC." je ukryta budoucnost AMIGY. Zde pracují čtyři vývojoví pracovníci Bob "Kodiak" Burns, Dale Luck, Jim Mackratz a Barry Whitebuck uprostřed počítačů, které jsou bez krytů, klávesnic, přídatných desek a kabelů.

Jim Mackratz ukazuje prototypy nových grafických čipů, zasunutých do jedné otevřené Amigy 500. Co umějí tyto čipy? Hlavním je rozšíření rozsahu Ram-čipu na 1 MByte, takže i komplikovaná grafika a zvukové programy nemají již problémy s rozsahem paměti. Kdo pracuje častěji v Interlace-módu má s novým čipem důvod k radosti. Mají zde 512 řádek bez Interlace, tedy bez chvění. V NO-INTERLACE MODUSu lze použít pouze čtyři barvy z palety 64 barev. Též je nutný Multisync-monitor, protože

monitory Commodore serie 18xx nejsou dost rychlé. Aby se dal zdvojený Ram-čip dobře využít, nabízejí nové čipy blitter, který adresuje rozsah 32 726 * 32 768 bodů. Čipy ECS jsou stále ještě prototypy, které mají být ještě dále vyvíjeny, než dojde k masové produkci. To je vidět i na lahvi s chladícím sprejem, která stojí připravená vedle Amigy k okamžitému použití. Vývoj nových čipů je skoro uzavřen. Co přijde dál? Pracuje se momentálně na Kickstart 1.4. A co Workbench? O to se starají v Commodoru ve Westchesteru. Jako doplněk ke všem Amigám stojí na každém stole SUN-stanice, spojená s centrálním počítačem v rohu pracovny. Protože celkový kód Amiga-Kickstartu je 15 MByte dlouhý, těžko by se dostal do paměti některé Amigy, je proto nutno ho zpracovávat na Sunu. Teprve potom se přeložený program dostane kabelem do Amigy. Je to jedna Amiga 1000, protože u tohoto počítače není Kickstart v ROMu a tak se může lehce pozměňovat bez programování čipů. Mezi Kickstartem 1.2 a 1.3 není skoro žádný rozdíl. Jim osvětluje, co bude výhledově zabudováno do Kickstart 1.4. Především intuition bude o něco vylepšen. Dále budou nová String-gadgets, u kterých bude vkládání dat jednodušší a pohodlnější než dosud. Cílem výzkumu je napsat jakýsi druh formulářového procesoru. Je velmi zajímavé, že verze 1.4 bude podporovat Color Fonts z programu Calligrapher. Screen nebude posunovatelný jen nahoru a dolů, jako doposud, ale i do stran vpravo i vlevo. Ochrana proti Amiga-vírům nemá žádný smysl a byla by to jen ztráta času. V době, kdy by se vynýšlela ochrana proti jednomu viru, může se objevit nový. Samozřejmě bude Kickstart 1.4 podporovat nové čipy. V každém případě budou muset být Kickstart-ROM a tři čipy Agnus, Denise a Gary vyměněny v odborném závodě, to si nemůže nikdo sám udělat. Kdy a za jakou cenu se to stane, to je ve hvězdách. (sr)

literatura:

Andreas Lietz/Jk: Besuch bei Amiga - AMIGA-MAGAZIN 1/89 str. 185

HC roku '87 a '88

Jak je již tradicí, redakce předních světových počítačových časopisů volí koncem roku nejlepší počítače uplynulého roku.

Počítač (systém) musí být vyzrálý a dostatečně rozšířen na trhu, musí mít nějaké technické zvláštnosti a naznačovat směr vývoje. Každá redakce mohla rozdělit až 100 bodů maximálně pěti soutěžícím.

DOMÁCÍ POČÍTAČE ROKU 1987:

1. Commodore Amiga 500 .. 460 bodů	6. Commodore 128 35 bodů
2. Atari 520 ST+ 105 bodů	7. Atari 800 XL 30 bodů
3. Spectravideo SV 738 .. 70 bodů	8. Sinclair ZX Spectrum .. 20 bodů
4. Atari 1040 ST 50 bodů	9. Commodore 4/plus 15 bodů
5. Schneider CPC 6128 ... 45 bodů	

redakce: Chip (NSR), Chip (Itálie), Chip/Micro Mix (Nizozemí), Chip-micros (Španělsko), Komputer (PLR), Personal Computing (USA), Practical Computing (Velká Británie), Soft et Micro (Francie), Uj impulsus (MLR).

DOMÁCÍ POČÍTAČE ROKU 1988:

1. Atari 1040 ST	300 bodů	6. Commodore C-64	25 bodů
2. Acorn Archimedes	200 bodů	7. Commodore PC 1	20 bodů
3. Commodore Amiga 500 ...	145 bodů	8. Olivetti PC 1	20 bodů
4. Panasonic MSX 2	100 bodů	9. Epson PC J1	20 bodů
5. Vendex	40 bodů	10. Blue Chip PC	20 bodů

redakce: jako v roce 1987, ale Chip/Micro Mix vystřídaly Sujet komputera /Jugoslavie/ a ASCII - Magazine /Japonsko/.

Podrobnější údaje o výše uvedených anketách najdete v časopisech Computer 12/87, Chip 11/87 a Computer 1/89, Chip 11/88. (M1)

LESERWAHL '88:

Všichni čtenáři AMIGA-Magazinu, 64'er, HAPPY-Computeru, Computeru Persoenlich, ST-Magazinu a PC PLUS mohou hodnotit svůj počítač, tiskárnu, programy a doplňky všech kategorií podle několika kritérií. Každý výrobek hodnotí známkou od 1 po 6. Jednička znamená nejlepší - best. I tato tabulka Vám může něco napovědět.

POČÍTAČ	výkon	cena/výkon	dokumentace	kvalita	obsluha
Apple Mac II	1.5	2.4	1.8	1.2	1.4
Apple Mac SE	1.8	3.2	2.2	1.5	1.8
Amiga 500	1.6	1.7	3.1	2.2	1.8
Compaq Deskpro	1.3	2.3	2.3	1.5	1.9
Amiga 2000	1.7	2.2	3.1	2.0	1.8
Compaq 386/20	1.3	2.5	2.4	1.3	1.9
Amiga 1000	1.6	2.1	3.1	2.1	1.8
IBM PS 2	1.8	3.1	3.1	1.7	1.9
Siemens PCD-2	1.8	3.2	2.3	1.6	1.8
Olivetti M 20	1.8	2.6	2.5	1.6	1.8
Zenith	2.3	2.4	1.4	1.7	2.1
Atari ST 520	1.8	1.5	3.8	2.7	1.9
Victor VPC II	2.3	2.4	2.5	1.9	1.9
Atari Mega ST2	1.7	1.8	3.8	2.5	1.7
Atari ST 1040	1.7	1.4	3.8	2.7	2.0
Commodore C 128	2.3	2.4	2.9	2.1	2.2
Commodore C 64	2.5	1.9	3.5	2.4	2.7
Atari-XL	2.6	1.7	3.6	2.1	2.4
IBM XT 286	2.2	3.2	2.8	1.5	2.1
IBM AT	2.4	3.4	2.8	1.9	2.3
Tandon PCA 40	2.1	2.3	3.1	2.1	2.3
Atari ST 260	1.8	1.5	4.2	2.8	2.0
IBM XT	2.7	2.9	3.1	1.8	2.1
Commodore PC 20	2.3	2.1	3.2	2.0	2.2
Anstrad 1512	2.3	1.7	2.8	2.3	2.1
IBM PC	2.8	3.5	2.8	1.8	2.2
Commodore PC 10	2.7	2.3	3.0	2.1	2.5
Nejllepší známka	1.3	1.4	1.4	1.2	1.0
Nejhorší známka	2.8	3.5	4.2	2.8	2.7

POČÍTAČ	hlučnost	rozšiřitelnost	spolehlivost	servis	design
Apple Mac II	2.2	1.7	1.5	2.1	1.6
Apple Mac SE	2.5	3.2	1.6	1.8	1.5
Amiga 500	2.1	2.3	2.2	2.7	2.1
Compaq Deskpro	2.4	2.3	1.2	2.3	2.2
Amiga 2000	3.2	1.3	2.0	2.9	2.2
Compaq 386/20	3.0	1.8	1.5	2.6	3.2
Amiga 1000	2.2	2.3	2.1	3.1	1.8
IBM PS 2	2.3	2.0	1.6	2.1	2.0
Siemens PCD-2	2.5	2.3	1.5	2.2	1.9
Olivetti M 28	2.7	2.4	1.6	2.6	1.7
Zenith	2.5	2.9	1.4	1.9	2.7
Atari ST 520	1.6	2.8	2.0	3.1	2.1
Victor VPC II	2.8	2.4	1.5	2.4	2.3
Atari Mega ST2	2.8	2.9	1.9	2.9	1.8
Atari ST 1040	2.2	3.1	2.0	2.8	2.2
Commodore C 128	2.3	2.5	1.8	2.9	2.1
Commodore C 64	1.7	2.0	1.9	2.7	3.3
Atari-XL	1.9	2.8	1.8	3.1	2.2
IBM XT 286	3.4	2.2	1.5	2.2	2.9
IBM AT	2.6	1.6	1.5	2.7	3.3
Tandon PCA 40	3.1	1.9	1.6	2.6	2.7
Atari ST 260	1.7	3.1	2.2	3.3	2.6
IBM XT	2.9	1.8	1.7	2.7	2.8
Commodore PC 20	3.0	2.2	1.9	2.4	2.9
Anstrad 1512	2.0	3.0	1.9	2.7	2.5
IBM PC	3.3	2.3	1.4	2.2	3.0
Commodore PC 10	2.7	2.3	2.0	2.1	2.5
Nejllepší známka	1.6	1.3	1.2	1.8	1.5
Nejhorší známka	3.4	3.2	2.2	3.3	3.3

POČÍTAČ	kvalita obrazu	grafika	zvuk	subjektivní spokojenost
Apple Mac II	1.7	1.9	2.3	1.6
Apple Mac SE	1.5	1.2	2.2	1.5
Amiga 500	1.7	1.2	1.3	1.8
Compaq Deskpro	2.0	1.9	3.3	1.8
Amiga 2000	2.0	1.4	1.4	1.8
Compaq 386/20	1.8	2.0	2.5	1.5
Amiga 1000	1.9	1.3	1.3	1.7
IBM PS 2	1.5	1.7	3.3	2.0
Siemens PCD-2	1.5	2.0	3.7	2.1
Olivetti M 28	2.0	2.1	3.2	2.0
Zenith	2.0	2.4	3.4	2.0
Atari ST 520	1.4	1.8	3.2	1.9
Victor VPC II	2.1	2.5	3.6	2.1
Atari Mega ST2	1.4	1.9	3.1	1.8
Atari ST 1040	1.3	1.8	3.1	1.9
Commodore C 128	2.3	2.3	2.3	2.2
Commodore C 64	2.6	2.5	2.2	2.2
Atari-XL	2.1	2.4	2.8	2.0
IBM XT 286	2.1	2.4	3.0	2.3
IBM AT	2.4	2.3	3.0	2.3
Tandon PCA 40	2.3	2.7	3.7	2.1

POČÍTAČ	kvalita obrazu	grafika	zvuk	subjektivní spokojenost
Atari ST 260	1.3	1.9	3.4	2.0
IBM XT	2.0	2.7	3.9	2.2
Commodore PC 20	2.5	2.6	3.8	2.3
Anstrad 1512	3.5	3.1	3.5	2.3
IBM PC	2.2	2.8	3.8	2.3
Commodore PC 10	2.5	3.0	4.0	2.5
Nejllepší známka	1.3	1.2	1.3	1.5
Nejhorší známka	3.5	3.1	4.0	2.5

POČÍTAČ	koupil by opět (%)	celková známka	cena (DEM)	poznámka
Apple Mac II	89.5	1.712	10 000,-	
Apple Mac SE	92.3	1.911	8 000,-	20 MB
Amiga 500	93.8	1.942	900,-	
Compaq Deskpro	83.3	1.949	5 000,-	286/20MB
Amiga 2000	94.0	1.966	1 900,-	
Compaq 386/20	81.3	1.967	6 900,-	20MB
Amiga 1000	86.8	2.005	500,-	doprodej
IBM PS 2	78.8	2.049		
Siemens PCD-2	61.5	2.074		
Olivetti M 20	76.0	2.097		
Zenith	77.8	2.151		
Atari ST 520	93.8	2.191	500,-	bez floppy
Victor VPC II	76.2	2.229		
Atari Mega ST2	96.7	2.241	2 500,-	mono
Atari ST 1040	90.4	2.245	1 500,-	mono, disk
Commodore C 128	69.6	2.259	350,-	
Commodore C 64	77.7	2.294	250,-	
Atari-XL	84.0	2.327	175,-	800 XL
IBM XT 286	76.9	2.335		
IBM AT	62.5	2.335		
Tandon PCA 40	78.0	2.343	3 900,-	40MB
Atari ST 260	89.7	2.344	450,-	doprodej
IBM XT	62.5	2.395		
Commodore PC 20	78.9	2.402	2 500,-	20MB
Anstrad 1512	60.4	2.461	1 600,-	20MB, mono
IBM PC	57.7	2.477		
Commodore PC 10	70.0	2.551	1 500,-	2floppy, mono
Nejllepší známka	96.7	1.712		
Nejhorší známka	57.7	2.551		

TISKARNA	výkon	cena/výkon	kvalita	obsluha	hlučnost
Star LC 24-10	1.4	1.9	1.9	1.9	3.4
NEC P6	1.6	1.9	1.6	2.2	2.8
Star LC-10 color	1.6	1.5	1.8	1.7	2.8
Epson LQ 850	1.8	2.4	1.8	2.0	3.0
NEC P7	1.7	2.0	1.7	2.3	2.9
Star LC-10	1.9	1.5	1.9	2.0	2.9
Epson EX 800	2.0	2.4	1.8	2.1	3.5
Apple Laserwriter	1.9	2.2	1.9	1.9	2.1
Epson LQ 500	1.9	2.1	1.9	2.3	2.9
Fujitsu DL 2400	1.8	2.3	1.9	2.1	2.8

TISKARNA	výkon	cena/výkon	kvalita	obsluha	hlučnost
Epson LX-800	2.1	1.9	1.9	2.3	3.4
NEC P 2200	1.8	1.6	2.6	2.1	3.5
Star NG-10	2.3	2.2	1.9	1.9	2.3
Panasonic KX-P 1092	2.2	2.4	1.8	2.2	3.6
Citizen 120 D	2.4	1.6	2.3	2.3	3.4
Epson RX-Serie	2.6	2.8	1.6	2.6	3.4
Seikosha SP 1200 AI	2.5	1.9	2.2	2.4	2.9
Seikosha SL 80 AI	2.8	1.6	2.4	2.5	3.3
Star SG 10	2.4	2.5	1.8	2.8	3.5
Epson FX-Serie	2.4	2.8	1.8	2.4	3.6
Commodore MPS 1200	2.3	2.0	2.2	2.6	3.7
Praesident 2013/20	2.5	1.5	2.8	2.2	3.5
Panasonic KX-P 1081	2.7	2.1	2.8	2.4	3.7
IBM Proprinter	2.5	3.0	2.8	2.3	3.1
Panasonic KX-P 1091	2.7	3.0	1.7	2.4	3.4
Seikosha SP 180	2.6	1.9	2.2	2.8	3.2
Schneider DMP 2000	2.7	2.5	2.6	2.4	3.8
Schneider DMP 3000	2.7	2.3	2.3	2.4	3.5
Seikosha SL 80 VC	2.6	2.1	2.3	2.8	3.2
Brother M 1109	2.7	2.4	2.2	2.4	3.3
Commodore MPS 1000	2.5	2.6	2.2	2.7	3.8
Seikosha SP 1000	2.8	2.6	2.4	2.7	3.3
Commodore MPS 1500 C	2.8	2.5	2.6	2.4	3.2
Commodore MPS 803	3.4	3.8	2.4	2.7	3.9
Commodore MPS 801	3.6	2.9	2.7	3.1	4.7

TISKARNA	spolehlivost	servis	provozní náklady	subjektivní spokojenost
Star LC 24-10	1.7	2.2	2.8	1.8
NEC P6	1.5	2.3	2.1	1.6
Star LC-10 color	1.8	2.4	2.1	1.8
Epson LQ 850	1.6	2.1	2.2	1.9
NEC P7	1.6	2.2	2.2	1.9
Star LC-10	1.8	2.4	2.2	1.8
Epson EX 800	1.5	2.2	2.2	2.0
Apple Laserwriter	1.7	2.6	2.6	2.1
Epson LQ 500	1.9	2.4	2.2	1.9
Fujitsu DL 2400	1.7	2.6	2.4	2.2
Epson LX-800	1.7	2.4	2.2	2.1
NEC P 2200	1.9	2.3	2.2	2.0
Star NG-10	1.7	2.4	2.0	2.3
Panasonic KX-P 1092	1.7	2.6	1.8	2.4
Citizen 120 D	2.0	2.6	2.1	2.1
Epson RX-Serie	1.5	2.1	2.1	2.4
Seikosha SP 1200 AI	1.9	2.7	2.1	2.4
Seikosha SL 80 AI	2.0	3.1	2.1	2.1
Star SG 10	1.7	2.4	1.9	2.2
Epson FX-Serie	1.7	2.5	2.1	2.4
Commodore MPS 1200	1.8	2.9	2.4	2.4
Praesident 2013/20	2.4	3.0	2.1	2.3
Panasonic KX-P 1081	1.7	2.8	2.2	2.6
IBM Proprinter	1.9	2.8	2.7	2.6
Panasonic KX-P 1091	1.8	3.2	2.8	2.7

TIISKÁRNA	spolehlivost	servis	provozní náklady	subjektivní spokojenost
Seikosha SP 180	2.0	3.0	2.1	2.4
Schneider DMP 2000	1.7	2.4	2.5	2.6
Schneider DMP 3000	2.0	2.8	2.6	2.7
Seikosha SL 80 VC	2.1	2.8	2.3	2.5
Brother M 1109	1.9	2.9	2.7	2.6
Commodore MPS 1000	1.9	2.8	2.7	2.8
Seikosha SP 1000	2.0	3.0	2.1	2.9
Commodore MPS 1500	1	2.8	2.8	2.9
Commodore MPS 803	1	3.0	2.2	3.2
Commodore MPS 801		3.3	2.5	3.7

TIISKÁRNA	koupil by opět (%)	celková známka	cena(DEM)	poznámka
Star LC 24-10	87.2	1.975	700,-	
NEC P6	89.5	1.977	1100,-	
Star LC-10 color	89.1	1.980	550,-	
Epson LQ 850	82.5	2.047	1400,-	
NEC P7	89.9	2.058	1600,-	
Star LC-10	89.6	2.094	450,-	
Epson EX 800	70.8	2.154	1300,-	
Apple Laserwriter	72.2	2.160		
Epson LQ 500	80.0	2.180	800,-	
Fujitsu DL 2400	85.7	2.220	2000,-	
Epson LX-800	76.4	2.221	450,-	
NEC P 2200	88.7	2.239	850,-	
Star NG-10	72.7	2.265		
Panasonic KX-P 1092	61.9	2.295		
Citizen 120 D	66.7	2.324	350,-	
Epson RX-Serie	51.6	2.325		
Seikosha SP 1200 AI	64.0	2.356	400,-	
Seikosha SL 80 AI	83.3	2.364	650,-	
Star SG 10	61.5	2.389		
Epson FX-Serie	47.7	2.402	1100,-	FX-850
Commodore MPS 1200	56.0	2.423		
President 2013/20	76.5	2.444	400,-	
Panasonic KX-P 1081	54.2	2.486	450,-	
IBM Proprinter	54.2	2.498		
Panasonic KX-P 1091	36.0	2.521		
Seikosha SP 180	63.8	2.551	350,-	
Schneider DMP 2000	40.0	2.552		
Schneider DMP 3000	50.0	2.563		
Seikosha SL 80 VC	83.3	2.578	600,-	
Brother M 1109	48.4	2.623	450,-	
Commodore MPS 1000	41.9	2.642		
Seikosha SP 1000	40.0	2.715	400,-	
Commodore MPS 1500 C	34.5	2.736	550,-	
Commodore MPS 803	14.7	2.956		
Commodore MPS 801	15.7	3.281		(M1)

Chip 5/87: Atari 1040 ST kontra Amiga 500

Zde je stupnice opačná -
1 je nejhorší, 5 nejlepší

	Atari 1040 ST	Amiga 500
celkový úsudek:	4	5
výkon :	3	5
vybavení :	4	4
zacházení :	5	4
dokumentace :	3	5
soft. výkon :	4	5
cena :	4	5

CHIP-Wertung	
Gesamtwertung Atari 1040ST:	
Leistung:	● ● ●
Ausstattung:	● ● ● ●
Handhabung:	● ● ● ● ●
Dokumentation:	● ● ●
Software-Ausstattung:	● ● ● ●
Preiswürdigkeit:	● ● ● ●
Was uns gefällt: Sehr guter Monochrom-Bildschirm Viele Schnittstellen Großer Arbeitsspeicher	
Was uns weniger gefällt: Nicht ohne weiteres erweiterbar Kein Multitasking-Betriebssystem Nicht MS-DOS-kompatibel	
Gesamtwertung Amiga 500:	
Leistung:	● ● ● ● ●
Ausstattung:	● ● ● ●
Handhabung:	● ● ● ●
Dokumentation:	● ● ● ● ●
Software-Ausstattung:	● ● ● ● ●
Preiswürdigkeit:	● ● ● ● ●
Was uns gefällt: Multitaskingfähiges Betriebssystem Nach allen Seiten offener Computer Sehr gute Tastatur Durch Sidecar MS-DOS-tüchtig	
Was uns weniger gefällt: Zu geringe Auflösung bei Monochrom- Grafik Kein serienmäßiges Midi-Interface	

co se líbí : * Velmi dobré monochrom. zobrazení
* Množství konektorů
* Velká RAM

* Multitaskingový OS;
* Po všech stranách otevřený počítač
* Velmi dobrá klávesnice
* Přes Sidecar MS-DOS velmi schopný

co se líbí méně: * Uzavřený počítač
* Žádný multitasking
* Není komp. s MS-DOS

* Malé rozlišení při monochrom. grafice
* Nemá MIDI

(nl)

Computer-HITLISTE SRPEN 1989

Chip exklusiv-hitlist 8/89 společně s trhem a názorem výzkumného ústavu EMNID (z období 1.-30.5.1989). V závorce postupně údaje hitlistů měsíců z 3, 4, 5, 6 a 7/89.

1. Commodore Amiga 500	(2, 2, 1, 1, 1)	6. Amstrad Joyce
2. Commodore C 64	(1, 1, 2, 2, 2)	7. Atari 520 ST
3. Schneider Euro PC	(-, -, -, 4, 5)	8. Atari PC 1
4. Commodore Amiga 1000	(3, -, -, -, -)	9. Commodore 128 (D)
5. Atari 1040 ST	(-, 4, 4, 3, 3)	10. Commodore PC 1

(nl)

První dojem z Amigy

a výsledek porovnání Amigy a Atari ST během jednoho večera v polském časopise Computer 8/87, str. 38 (výběr)

* Člověka, který je navyklý na zahlášení systému prostřednictvím GEMu naplní podivem úplný chaos na obrazovce Amigy: nepořádně umístěná okna v barvě pozadí, neestetické ikony, navíc nedostatek textového způsobu práce okno-myš, zdlouhavé a namáhavé operování Command Line Interface.

* Setkání s Amigou je ztíženo předchozími kontakty s jinými počítači. Máme pevné zvyky. Vše, co je jiné, vypadá jako horší. První večer s Amigou nelze zjistit všechny výhody.

* ST dovolila řídit sebe již po příslovečné hodině a to bez jediné instrukce, a pro práci je třeba jenom položit dlaň na myš, minimální znalosti angličtiny a návyku práce s GENem.

* Kolosální možnosti Amigy nejsou nadsazené, ale překryté diskutabilním způsobem tvůrců grafického programu systémového.

* Barvy, animace, zvuk, syntéza řeči v systému, multi-tasking, to jsou argumenty těžko překonatelné. Vývoj na takové stupnici je pro ST nedosažitelný.

* ... řízení barevné tiskárny, komplet "normálních" interfejsů, možnost snadné kreace vlastních ikon a jiné zázračnosti dostupné ze systému kompenzují bolestivý počáteční dojem. Ukazuje se ne poprvé, že účel světí prostředky. (ml)

Amiga kontra Atari ST - z úryvku dopisu redakci

Komputera od P. Kozíarskeho (8/87, str.44)

Vážená redakce!

Čtu Váš časopis od začátku a již dávno chci napsat dopis, ale jaksi nebyla příležitost. Po přečtení "Komputera" 4/87 ... již nevydržím. Pokládám otázku: proč nutíte lidi takové hlouposti? Prostě nemohu číst, že Atari ST je nejlepším a nejlevnějším (!) počítačem 16-bitovým. A navíc s nejlepšími programy. Jsem majitelem počítače Amiga 500, který je přece lepší než Atari ST. Co do množství programů - to pro Amigu existuje "jen" okolo 1600 programů. A to jakých? Mnoho pracuji na Atari 1040 ST a vím, k čemu je on vhodný. (...) A co Redakce soudí o nevyhnutelnosti vlastnictví současně monochromatického a barevného monitoru, neboť některé programy psané pro jeden "nechodí" na druhém a obráceně (pozn. překl.: jedná se o Atari ST). O generátoru pískotu v Atari již neuvzpomínám, neboť je škoda papíru. (...)

Redakce Komputera odpověděla:

Každý majitel mikropočítače daného typu je pravidelně jeho přívržencem. Tak bylo a bude, neboť ideální počítač neexistuje. Pro jedno je zvuk z Atari ST spanilý a pro jiné jen pištění. A co mají říkat majitelé např. ZX Spectrum? Postupující títo způsobem vždy dojdeme k závěru, že Mercedes je lepší než Maluch. A kde je realita, ve které žijeme? (ml)

Nevýhody Atari ST a Amigy v článku "Průvodce

zbloudilého" v Elektronice 6/89, str. 19

* Nevýhody Atari ST: nebyly uvedeny prakticky žádné

* Nevýhody Amigy: disk drive je pomalý, hlučný a někdy nespolehlivý, vypínač na zdroji proudu mimo klávesnice, nejdražší software, většina her nevyužívá plně možnosti grafiky, ovládání zabudovaným systémem oken je pomalé, nedostatečný výběr skutečně profesionálních programů

Úvahy k nevýhodám Amigy v článku "Průvodce zbloudilého".

Netto: Běda zbloudilému, vedenému průvodcem, jež je slepý.

* Disketová jednotka je stejně rychlá jako u Atari ST (250 kb/s, přístupový čas stopa-stopá 3 ms). Píše-li autor (Dr. Štefan Rybár) o rychlosti, měl asi na mysli nikoli disketovou jednotku, ale způsob práce s daty. U Amigy je struktura dat na disketě podobná rozvětvenému stromu, tudíž hlava mechaniky při hledání souboru často přejíždí ze stopy na stopu, což snižuje celkovou rychlost přenosu dat a zvyšuje hloučnost. Autoři Amigy a tím i této "nevýhody" však zcela jistě počítačům rozumí a neuvýšleli by horší způsob práce s daty na disku, než bylo u předchozích OS. Co tímto sledovali najdete v některém z dalších AB. Pravděpodobnost poruchy mechaniky se tím zvyšuje, výrobce však stanovuje velmi vysokou dobu provozu do první opravy.

* Vypínač na zdroji mimo klávesnice snad budí dojem, že má Amiga klávesnic více. Není tomu tak. Autor snad myslel možnost napájet různé přídatky k Amize původním, případně posíleným zdrojem přes Amigu, čímž odpadnou různé další zdroje, které jsou nezbytností u Atari ST.

* Nejdražší software není vždy nejdražší a českému uživateli ne vždy cena vadí, obzvláště existuje-li spolupráce mezi majiteli.

* Některé současné programy uvádějí svými nezvykle dobrými možnostmi i uživatele Amigy k šílenství a to ještě software nevyužívá hardware počítače ani na 25%. To považují za výhodu, neboť je tu velká pravděpodobnost zvýšení výkonu a užitné hodnotu počítače.

* Je-li u Amigy okenní systém ponalý, pak déšť je suchý.

Autor článku se naopak vůbec nezmiňuje o blikání obrazu při režimu interlace, což je při některých aplikacích velice podstatná vada. Žádné další závažné nedostatky se u Amigy nevyskytují. Rád bych napsal i o nevýhodách Amigy více, ale ani po maximálním úsilí se mi nepodařilo najít ať majitele Amigy či jiného počítače, který by odhalil další nedostatky.

(M1)

Co znamená ACC? Správnou odpověď se dozvíte na adrese

ACC, box 39, 111 21, Praha 1

- A** Abnormal; Absolute; Abstract; Absurd; Acorn; Actual; Adept; Aeronaut; Ahmed; Alarm; Alchemist; Alcohol; Aluminium; Amateur; Amiga; Anatomy, Animal; Apple; April; Arabia; Archimedes; Association; Atari; Audience ?
- C** Cabinet; Caesar; Cannibal; Cat; Central; Chance; Chaotic; Chart; Chip; Computer, Contra; Contraband; Criminal; Cube ?
- C** Canal; Canary; Card; Catalogue; Catastrophe; Cement; Clan; Closed; Club, Comic, Congress; Courier ?

Deja Vu - pokyny a story

Doufáme, že se vám bude líbit být ztracen v jiném světě, ohámen, a možná i trochu zmaten. Jestli jste PŘÍLIŠ ztraceni a potřebujete pomoc, podévejte se dovnitř - ale pouze nakouknout!

HLAVNÍ HERNÍ ÚKONY: (Všechny příkazy se zadávají pomocí myši kliknutím na příkaz nebo na přednět.)

- **OTEVŘÍT DVEŘE:** Klikněte na OPEN a pak na dveře, které mají být otevřeny. (Stačí dvakrát kliknout na příslušné dveře.)

- **ODEMKNOUT DVEŘE:** Klikněte na klíč, pak na OPERATE a nakonec na dveře nebo na zámek.

- **DÁT PENÍZE NĚKOMU NEBO NĚKAM:** Klikněte na peníze, pak na OPERATE a nakonec na osobu nebo přístroj, komu chcete zaplatit.

- **ZAPLATIT TAXIKÁŘOVI:** Klikněte na peníze, pak na OPERATE a nakonec na šterbinu, označenou "Pay Here" - "Plaťte zde".

- **STRÍLENÍ PISTOLÍ:** Klikněte na zbraň, pak na OPERATE a nakonec na cíl. (Jestli toto nefunguje, otevřte zbraň a přesvědčete se, zdali ještě máte nevystřelené náboje správné ráže. Ve hře se objevuje jak ráže .38, tak i (Luger) 9 mm. Přesvědčte se a prohlédněte si kabelku té k...y).

- **PODÍVAT SE DOVNITŘ NĚČEHO:** Klikněte na OPEN, pak na věc, do které se chcete podívat.

V BARI:

"Nemůžu se dostat z baru?" +Zřejmě jste se s tím moc nenamáhal! Našel jste tělo? Jestliže ne, pak jste se pravděpodobně nepodíval do svého kabátu anebo peněženky. Použijte příkaz OPEN k otevření kabátu, pak otevřte peněženku. Prozkoumejte co jste našel. Je tam klíč, který by měl co dělat se zamčenou kanceláří v patře. Jestli už jste byl v kanceláři, ale stále se nemůžete dostat ven, otevřte VŠECHNO co tam najdete ... včetně těla, abyste získal informace. Měl byste být schopen najít klíč, který potřebujete, abyste mohl vyjít ven předními dveřmi. Samozřejmě jsou tu ještě nejméně tři jiné východy kromě předních dveří...

"Jaký je kód sejfů?" +Najdeš jej až později při hře. Poznáš to, jak to spatříš.

NA ULICI:

"Jak se dostanu přes velkého, odporného, podlého lupiče?" +Zastřel ho.

"Jak se dostanu přes hezkého, malého, vtíravého lupiče?" +Buď mu zaplať nějaké peníze, nebo mu jednu vraz. Poznámka: přestože je to velká legrace, když ho uhoďte, mohlo by to být osudné ... pro vás.

"Jak se dostanu přes 'hezky vyhlížející ženu'?" +Uhoď tu dámu.

"Nemůžu přinutit prodáváče novin něco dělat." +Velmi správně.

"Stojí tuláková informace za dvacet dolarů?" +Je jenom jeden způsob, jak to zjistit.

"Jak se dostanu přes opravovanou díru?" +Nemůžeš.

"Na co je dobrý obchod se zbraněma?" +Většinou ho lidi používají ke koupi zbraní a munice. (Kromě neděle, samozřejmě, to jsou obchody zavřené celý den.)

MERCEDES:

"Kde je klíč od auta?" +V baru - v soukromé kanceláři.

"Jak mohu zneškodnit bombu?" +Nemůžeš.

"Nemůžu otevřít zadní dveře?" +Máš pravdu.

"Proč je to zatracené auto v téhle hře?"

+1) Aby vyhodilo do vzduchu neopatrné hráče.

2) Můžeš se podívat do přihrádky na rukavice.

KANÁL:

"Jak se dostanu přes aligátora?" +Bang.

CASINO:

"Jak můžu vyhrát nějaké peníze?" +Hraj na pravém automatu dokud nevyhraješ.

TAXI:

"Jak zaplatím taxikářovi?" +OPERATE peníze do štěrbinu na peníze, označené "Pay Here" - "Plaťte zde".

"Nemůžu ho donutit, aby mě někam zavezl?" +Buď přesný. Taxikář zná jenom pět adres. SPEAK s taxikářem a napiš adresu ulice přesně tak, jak si ji našel (např. "934 West Sherman").

"Jak dostanu nazpátek od taxikáře?" +Nemůžeš. Mysli si, že mu dáváš velké zpropitné. Potřebuješ mít hodně drobných, a abys je získal, musíš vyhrát v casinu.

BYI JOEY SIEGELA:

"Výtah nefunguje?" +Jistěže funguje. Podívej se do peněženky. Vidiš něco, co by mohlo mít něco s touto budovou ... zvláště se štěrbinou na zdi? A slyšel jsi někdy o přístupové kartě? OPERATE kartu na štěrbinu.

CHAIA:

"Jak se dostanu dovnitř?" +Buď tvrdý. Buď pevný. Mysli jako natvrdo vařený, dobře vyzbrojený detektiv. Rozstřílej ten zatracený zánek!!! Malé, dřevěné dveře asi střelbě neodolají.

ACEova A DOKTOROVA KANCELÁŘ:

"Nemůžu se dostat dovnitř." +Byl jsi v chatě? Jestli ne, byl jsi v bytě? A když ne, byl jsi v Mercedesu? Najdi si adresu chaty. V chatě seber klíč. POTOM se můžeš dostat do kanceláře.

"Dostanu se do jedné, ale do žádné jiné?" +Ten klíč se nazývá univerzální klíč, kterým dokážeš odemknout všechny zámky v budově. Zkus to v druhé kanceláři.

"Vždy, když vejdu do své kanceláře, tak mě zastřelí?" +Střílej první. SKRZE sklo.

"Nemůžu otevřít kartotéku v doktorově kanceláři." +Well, střílej.

"Nemůžu otevřít skříňku s lékama." +Máš pravdu. Nejde to, protože je už otevřena.

"Jak nám používat léky?" +OPERATE stříkačku do lahvičky. OPERATE naplněnou stříkačku do SEBE.

"Jakou stříkačku?" +Tsk, tsk...tu, kterou si nenašel v podivné místnosti v baru. Panatuj si--vždy se dívat do odpadkových košů, jedná-li se o zločin.

"Jaka je adresa baru?" +Přezkoušej všechny věci až se ti vrátí paměť. Měl by si zaznamenat nové detaily, které ti předtím unikly ... jako třeba adresa baru na silniční mapě.

VRÁTILA SE MI PAMĚŤ...CO TEĎ?

- "Udělal jsem všechno, co teď?" +Popovídal sis s tlustou paní?
 "S jakou tlustou paní?" +S tou co je v kufru Mercedesu.
 "Kde je klíč?" +V sejfu v kanceláři.
 "Kde je kód?" +V chatě.
 "Nemám jí vyndat roubík." +Zkus ho vysunout myší ... Jako každou jinou věc při hře.
 "Nechce si se mnou povídat." +Dej jí něco na rozpovídání. Mám na mysli SODIUM PENTHATOL.
 +Ale ne, nemůžeš ji vyndat z kufru. Je příliš těžká.

V SÍDLE:

- "Nemohu se přes sluhu dostat dovnitř." +Vín, že se to začíáá opakovat, ale vraž mu jednu.
 "Nemohu spáče probudit." +Nech je vyprávět při spánku. Jako si to udělal s tou tlustou paní.
 "Nemohu najít žádné peníze v kufříku." +Ani já ne.
 "Zápisník je prázdný. Na co je dobrý?" +Viděl si někdy v kině Sherlocka Holmese? OPERATE tužku na zápisník. EXAMINE znovu zápisník. Tužka zvýrazní, co bylo napsáno na předchozím listě.

OK, VÍM VŠECHNO...CO TEĎ?

Když už náš důkazy proti spolku Sternwood/Siegel/Vickers, jdi na policii se svými nálezy. Jestli budeš uvězněn, pečlivě si přečti závěrečný text a najdeš tam, proč jsi byl uvězněn. Všechny falešné důkazy, které tě obviňují z vraždy a únosu, musí být zničeny, nebo ti policie nebude věřit.

Požadovane důkazy:**Proti podvodníkům:**

- 1) Diář Marshy Vickersové
- 2) Siegelova zpráva Sternwoodovi, nabízející
- 3) Časový plán

Zničit:

- 1) Špatné šeky svazující tě se Siegelem
- 2) Falešný dopis od tebe, který tě spojuje s unosem
- 3) Zbraň použitá při vraždě

Důkazy mohou být spáleny nebo vhozeny do vodního víru ve stoce.
 Vodní vír je JEDINÉ bezpečné místo pro zničení zbraně.

Toto je kompletní výtisk, který vám Mindscape pošle za \$3.00 poté, co zaplatíte \$45 za tuto hru!!! Užijte si ji. (dj)

Archimedes 3000 - Rolls Royce mezi domácími počítači

Před několika týdny uvedla britská firma Acorn na trh svůj nejnovější model - Archimedes 3000. Je to zdokonalený a do jedné "krabice" umístěný následník řady A300 a jeho cena je navíc velmi příznivá. Protože je u nás dosud poměrně málo známý, bude užitečné uveřejnit jeho popis. Tento článek vznikl podle časopisu Personal Computer World (červenec '89) a Acorn User (červen-srpen '89).

Archimedes 3000 je plně 32bitový počítač s výkonem 5 MIPS (milionů operací za sekundu), grafickými a zvukovými schopnostmi vhodnými pro profesionální využití, 1-4 MB RAM, 512 kB ROM, paměti CMOS zálohovanou baterií po vypnutí, hodinami reálného času s kalendářem, velmi rychlou 3.5" disketovou jednotkou, možností připojení přídatných karet a hlavně s nepřekonatelným multi-taskingovým operačním systémem RISC-OS.

A3000 se od dosavadních Archimédů liší hlavně vnějším provedením. Je celý umístěn v jednom pouzdře, diskovou mechaniku má na pravém boku podobně jako ST nebo Amiga. Klávesnice je standardní AT II s dvanácti funkčními klávesami. Dodává se s tradiční "Archimedovskou" třítlačítkovou myší a s barevným RGB monitorem. Je vyroben revoluční technikou tzv. povrchové montáže (surface mounting), která zajišťuje větší spolehlivost, přehlednost a hlavně menší rozměry. Srdce počítače tvoří čtyři speciální obvody firmy Acorn, které kromě Archiméda použila i v úspěšné kartě "Springboard" pro PC. Je to MEMC (memory controller), VIDC (video controller), IOC (input/output controller) a procesor ARM, který je prvním RISC-procesorem sériově použitým v domácí počítači. Taktovací frekvence je 8MHz, procesor zvládne díky paralelnímu zpracování několika instrukcí (pipelining) vykonat průměrně 5 MIPS. V roce 1990 má Acorn začít dodávat novou verzi procesoru (ARM3), který bude fungovat s taktem 25 MHz a bude mít navíc v sobě rychlou cache-paměť. Nový procesor, který bude stát přibližně 300£ má zrychlit běh Archiméda pětikrát.

Obvod VIDC zabezpečuje grafický a zvukový výstup počítače. Současná verze operačního systému RISC-OS dovoluje na normálním analogovém RGB monitoru zobrazit až 1056 * 256 bodů ve 4096 barvách. Systém standardně zobrazuje najednou pouze 256 barev z 4096, to se však dá obejít. S připojeným VGA monitorem dovoluje vertikálně zobrazit 400 bodů a s multisyncem 512. Počet barev najednou zobrazitelných není nijak vázán na rozlišovací schopnost toho kterého módu, takže uživatel může zvolit jakékoli rozlišení při libovolném počtu barev. Odráží se to pouze na množství spotřebované paměti. Ideální pro běžný RGB monitor se jeví mód s rozlišením 1056*256 v 16 barvách z 4096, který spotřebuje 132 kB. Operační systém umožňuje také speciální černobílý mód 1152*896 pro monitor s vysokou rozlišovací schopností (HRM).

Zvukové možnosti Archiméda se zhruba rovnají dvěma současně zapnutým Amigám. Obvod VIDC obsluhuje 8 nezávislých stereofonních kanálů, z nichž každý má přiděleny dva buffery, ze kterých čte zvukové samply s libovolnou s libovolnou frekvencí (až do 42 kHz). Operační systém však umožňuje pracovat s jednotlivými kanály velmi komfortně pomocí tzv. zvukových modulů, takže o bufferech uživatel vlastně ani neví.

3.5" palcová disketová jednotka pracuje velmi rychle a spolehlivě. RISC-OS používá formát 800 kB a umí zacházet s vadnými sektory. Po nahrání PC-emulátoru se jednotka chová jako v IBM a pracuje s formáty 720 kB a 360 kB.

Obrovskou výhodou Archiméda je perfektní operační systém. RISC-OS letos nahradil provizorní Arthur 2 při zachování kompatibility a s mnoha přínosy. Je to plně multi-taskingový systém, který dovoluje jak práci v grafickém "okénkovém" režimu, tak i pod Command-Line. Jednotlivé programy, které běží současně, jsou skutečně fyzicky odděleny pomocí obvodu MEMC, který jim přiděluje paměť. Když se jeden program zhroutí, ostatní běží ve svých okénkách dál, což se o Amize říct nedá. RISC-OS je velmi uživatelsky "přítulný", funguje v něm vlastně cokoli, co člověka napadne, že by fungovat mohlo. Mezi jednotlivými programy je možné prakticky vždy přenášet jakákoliv data pouhým "uchopením" myši a "přenesením". Například pokud máte současně spuštěný textový editor a grafický program, po nakreslení obrázku ho můžete jednoduše "chňapnout" a umístit někam do textu. Systém umožňuje také kdykoli přístup k ovládání jedno-

tlivých běžících programů (přidělování priority a paměti), což je vše zařízeno velmi efektně v samostatném "okénku" pomocí myši. Díky obrovské rychlosti počítače umožňuje RISC-OS také efekty, které pod žádným jiným podobným operačním systémem nejsou k vidění - například všechny operace s okny (přemísťování, změna velikosti ...) se odehrávají s celým oknem v reálném čase - ne jen s čárkovanou kostrou okna. V grafickém okénkovém režimu může RISC-OS pracovat v jakémkoli zobrazovacím módu - pokud zvolíte málo barev, použije systém odstíny šedi, případně nahrazuje barvy různými druhy šrafování. O tomto vyjimečném operačním systému by se mohlo napsat ještě mnoho, ale mnohem přesvědčivější je vyzkoušet si ho na vlastní oči. O tom, že je propracovaný, svědčí i to, že zabírá 512 kB ROM. Z vlastní zkušenosti mohu potvrdit, že je velmi dotážený a promyšlený, těžko se mu dá něco vytknout, naopak stále překvapuje novými možnostmi (protože v jedné 500 stránkové příručce, která se s ním dodává, nemůže být úplně popsán) a hlavně jsem v něm dosud nezjistil žádné chyby. Podle výše uvedených zdrojů je jediným vážným soupeřem Macintosh II.

Archimedes není sice dosud mimo Velkou Británii příliš rozšířen, ale je to jednoduše pochopitelné, protože Acorn se snažil ho prodávat hlavně do školství. Nyní se situace změnila - pro školství vytvořil UNIXovou verzi R140 a nový A3000 je již určen pro domácí použití. O tom svědčí praktičtější provedení i nízká cena. Lze předpokládat, že během příštího roku by se měla situace výrazně změnit v jeho prospěch. V softwaru problém není, v současné době existuje mnoho desítek prvotřídních původních produktů ze všech oblastí (textové editory, grafické programy, DTP, CAD, MIDI-studio, zvukové syntetizéry, database, programovací jazyky PASCAL, C, PROLOG, LISP, FORTRAN, FORTH, ASSEMBLER ..., systémy na automatický návrh plošných spojů, komunikační programy, hry...), navíc softwarové firmy vyrábějící programy pro Atari a Commodore Amiga vytvářejí verze pro Archimeda. Rovněž hardwarových doplňků (většinou ve formě rozšiřovacích karet) je na trhu víc než dost. Nanátkou uvedu osmibitový a šestnáctibitový stereofonní zvukový sampler, genlock, profesionální kartu pro práci s videosignálem v reálném čase od Wild Vision, různé videodigitizéry, scannery, V/V porty, harddisky, přídatné disketové jednotky (3.5 i 5.25") nebo AT-kartu s 80286 50 MHz za pouhých 300£. Kdo nechce utrácet za AT-kartu, může levně koupit disketu s nahaným PC-emulátorem, který dokonale simuluje IBM PC/XT s CGA kartou, přičemž PC TOOLS ukazuje rychlost 200% proti IBM. Dosud jsem nezjistil žádný program (včetně her), který by pod emulátorem nefungoval.

Přestože se Archimedes se svým výkonem řadí nepochybně mezi poslední modely IBM PS/2 a Macintosh II, cenově patří k domácím mikropočítačům. Proto na závěr uvádím tabulku času testu Benchmark z časopisu AU (srpen '89):

Benchmark	A 3000 interpreter BASIC5	Atari ST 1040 Fast BASIC	Amiga 500 Amiga BASIC
intmath	0.15	1.25	1.7
realmath	0.21	1.63	2.7
triglog	0.8	6.38	6.7
textscrn	2.73	88.16	150.3
grafscrn	1.41	35.67	25.0
store	3.16	56.57	32.7
průměr	1.41	31.61	36.52

Archimedes 3000 stojí nyní jako žhavá novinka 649£, plánuje se zlevnění na 499£. Amiga s 1 MB RAM stojí 399£. (dr)