

The first ever personal multimedia system

Le premier système personnel multimédia

Das erste Multimedia System für den Privatgebrauch

Il primo sistema multimediale personale

Het eerste personal multimedia systeem



FALCON030

**Atari stellt
das erste
Multimedia
System für
den Privat-
gebrauch vor**



Multimedia

Auf den Punkt gebracht?

In den letzten Jahren hat die Unterhaltungselektronik eine stürmische Entwicklung durchgemacht. Die Digitaltechnik, allem voran die Compact Disc und der Boom der Videotechnik haben große Veränderungen bewirkt. In jüngster Zeit gibt es Ansätze, diese Techniken in Microcomputer zu integrieren und sie dadurch zu einer Multimedia-Maschine weiterzuentwickeln.

DOCH WAS IST EIGENTLICH MULTIMEDIA?

Der Einsatz einer CD-ROM oder einer interaktiven Bildplatte alleine ist sicher noch nicht Multimedia. Auch die Einbindung von Grafiken in Texte oder die Unterlegung von Bildern mit Musik, ist noch weit davon entfernt. Diese sehr vereinfachten Vorstellungen würden bedeuten, die Technik selbst zum Medium zu erheben.

MULTIMEDIA IST VIEL MEHR!

Diese Technik ermöglicht, die verschiedenen audiovisuellen Heimgeräte miteinander zu verbinden. Die Steuerzentrale ist der Computer, der natürlich mit der entsprechenden Software ausgestattet sein muß. Wer sich umsieht stellt bald fest, daß immer mehr Geräte auf Digitaltechnik beruhen. Jeder kennt den Compact Disc Player oder auch digitale Bandgeräte. Selbst Fotos lassen sich heute problemlos digital speichern. In digitalisierter Form liegen all diese Informationen, Musik, Sprache und Bilder, in genau dem Format vor, das auch Computer verstehen und gebrauchen. Deshalb ist es naheliegend und recht einfach, diese digitalen Medien mit einer Multimedia-Maschine zu verbinden. Andere Geräte, wie Videorecorder oder Fernsehapparate, arbeiten noch mit analogen Signalen, die der Computer erst in digitale Form umwandeln muß.

Das erforderte bislang eine aufwendige und folglich auch sehr teure Software, die weitgehend professionellen Zwecken vorbehalten war. Heute jedoch hat sich das grundlegend geändert. Atari ermöglicht Multimedia für alle.

FALCON030

Das erste Multimedia System für den Privatgebrauch

Der neue Atari FALCON030 ist die leistungsfähige Steuerzentrale, die es ermöglicht CD-Player, Cassettenrecorder, Fernsehapparat und Videogeräte miteinander zu verbinden und souverän zu beherrschen.

Der FALCON030 ermöglicht die problemlose Integration der heutigen Audio- und Videotechnik in einer Maschine, einem extrem leistungsfähigen Microcomputer. Der FALCON030 ist ein Grafikcomputer, der mehr als eine viertel Million Farben bietet. Er beherrscht fernsehreife Videoeffekte, bringt Animationen und Videosequenzen auf den Computerbildschirm und kann über die MIDI-Anschlüsse ein Tonstudio steuern. Der FALCON030 ist die professionelle Multimedia-Maschine, mit der kreative Träume Wirklichkeit werden.

Der DSP: eine technische Revolution

Im FALCON030 schlagen zwei Herzen: Neben dem für seine Leistungsfähigkeit bekannten Mikroprozessor MC 68030 befindet sich der schon fast legendäre DSP (Digitaler Signal Prozessor, vgl. technische Daten), der verzögerungsfrei digitalisierte Signale (Bilder oder Töne) verarbeiten kann. Um die verschiedenen audiovisuellen Geräte, wie Fernseher, Video, Monitore, HiFi-Anlage, Telefon, Synthesizer, Drucker, Modem und was immer vorhanden ist, anzuschließen, verfügt der FALCON030 von Haus aus über eine mehr als reichhaltige Ausstattung an Schnittstellen.

Atari Computer überzeugten schon immer durch ihre grafischen Fähigkeiten. Die moderne Technologie des FALCON030 geht weit darüber hinaus und erlaubt, bis zu einer Viertelmillion Farben in ihrer ganzen Natürlichkeit darzustellen.

ÜBERLEGENE FARBWIEDERGABE

Entweder kann jeder Bildpunkt eine von 256 möglichen Farben aus einer Palette von 262 144 annehmen oder es können 65536 Farbtöne ohne Einschränkung gleichzeitig dargestellt werden. Diese weitgehend natürliche Farbdarstellung ermöglicht nahezu eine professionelle True-Colour-Wiedergabe im Heimcomputer-Bereich.

Wenn man am FALCON030 eine hohe Auflösung wählt, kann man sein Bild nicht mehr von dem eines guten Fernsehapparates unterscheiden. Das ist wirklich eindrucksvoll! Und natürlich kann man diese technische Überlegenheit auch auf einem Videorecorder festhalten. Mit einem normalen Antennenkabel kann der FALCON030 an den Videorecorder angeschlossen werden und schon lassen sich selbstgemachte Trickfilme aufzeichnen.

FERNSEHAPPARATE UND MONITORE

Ein großer Fortschritt ist, daß der FALCON030 an so ziemlich alle Typen von Bildschirmen angeschlossen



VideO

Die Faszination der Bilder und Farben

werden kann, die es überhaupt gibt. Das reicht vom Standard-VGA-Monitor bis zum Fernsehapparat, denn es stehen mehr als 50 verschiedene und beliebig einstellbare Bildschirmmodi zur Auswahl. Mit seinem Overscan-Modus kann der FALCON030 den Bildschirm bis in die Ecken nutzen und es entstehen keine schwarzen Ränder. Der Overlay-Modus ist speziell gedacht, das Computerbild mit einem Videobild zu mischen. Durch die Verwendung eines Genlock-Interfaces kann man diese Möglichkeit nutzen, um Titel und andere Effekte in Videofilmen einzublenden.

BILDER RETUSCHIEREN

Jetzt kann wirklich jeder Fotos retuschieren. Mit dem FALCON030 lassen sich kreative Effekte im Handumdrehen verwirklichen. Man kann Bilder ineinander kopieren, zu dunkle Aufnahmen aufhellen, Unschärfen verbessern... Auch hier kann der DSP seine Leistungsfähigkeit unter Beweis stellen. Bildmanipulationen kann er zehnmal schneller vornehmen als der schnellste 68030-Prozessor. Ihre eigentliche Stärke kann diese Technik im Zusammenspiel mit der neuen Kodak Photo-CD ausspielen. Atari unterstützt dieses wichtige Bildmedium und entsprechende Zusatzgeräte lassen sich am FALCON030 anschließen.



Dadurch wird es ein Leichtes seine Fotos zu retuschieren, die überarbeiteten Fotos auf dem Fernseher darzustellen oder sogar einen Film mit Video- und Toneffekten (etwa mit Harddisk-Recording) zu erstellen.

Die überzeugende natürliche Farbdarstellung des FALCON030 eröffnet faszinierende Möglichkeiten für grafische Anwendungen und die Bildverarbeitung. Die Photo-CD ist nicht die einzige Bildquelle für den FALCON030. Man kann ihn auch an Scanner und über einen Digitizer an elektronische Kameras anschließen.

VIDEO-NACHBEARBEITUNG

Erst die nachträgliche Bearbeitung gibt Videos den richtigen Pfiff. Untertitel in Filme einblenden, Sprechblasen nachträglich einfügen oder die Bilder von Videorecorder und Camcorder mischen - mit dem FALCON030 ist das ganz einfach! So lassen sich nicht nur Titel, sondern auch die verrücktesten Effekte einbinden.

Wer sich dem Animations-Trickfilm verschrieben hat, liegt mit dem FALCON030 genau richtig. Schon in Kürze stehen Echtzeit-Digitizer zur Verfügung.

Damit können Animationen, die auf dem Computer entstanden sind, nach Fernseh-



standard mit 25 Bildern pro Sekunde mit einem Videorecorder aufgezeichnet werden.

VIRTUELLE REALITÄT SELBST ERLEBEN

Die ausgezeichnete Farbwiedergabe des FALCON030 eröffnet ganz neue Dimensionen für Spiele, die das heute übliche Maß bei weitem übersteigen.

Schon haben die Entwickler eine ganze Reihe von spannenden Überraschungen auf Lager, die erstmals "Virtuelle Realität" auf einem Mikrocomputer entstehen lassen. So können die analogen Anschlüsse des FALCON030 dazu verwendet werden, Zusatzgeräte, wie den Datenhandschuh, anzuschließen, mit denen sich die unendlichen künstlichen Welten erobern lassen. Auch hier bietet der DSP die nötige Leistung für realistische drei-dimensionale Animationen. Dank der Leistungsfähigkeit des FALCON030 lassen sich ganz neue Spielwelten erschließen. Das Spiel ist nicht mehr starr vorgegeben, sondern die Charaktere der Spielfiguren können sich entwickeln und im Laufe des Spieles hinzulernen. Intelligente Spiele sind nicht mehr nur ein Schlagwort, sondern werden auf dem FALCON030 Wirklichkeit.



FALCON030

Das erste Multimedia System für den Privatgebrauch

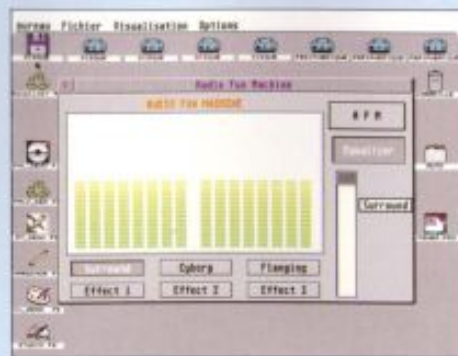
Der FALCON030 ist das Zentrum der Audio- und Videoanlage zuhause. Seine Tonqualität ist sogar der einer CD noch überlegen. Er bietet 8 digitale Tonkanäle (16 bit), mit einer Samplingfrequenz von bis zu 50 kHz - und das sowohl bei der Aufnahme als auch bei der Wiedergabe.

DIGITAL-STEREO-SOUND ZUHAUSE

Der normale FALCON030 verfügt über einen Stereoton-Eingang, an den sich die Hifi-Anlage, ein Walkman oder auch ein Mikrofon anschließen läßt. Bei der Wiedergabe lassen sich bis zu 8 Tonkanäle mischen, so daß ein kristallklarer Stereoton an der Ausgangsbuchse des FALCON030 abgenommen werden kann.

Das allein ist schon bemerkenswert, aber noch längst nicht alles. Der integrierte DSP erlaubt mit allen Falcon-Modellen dieses Ausgangssignal zu verändern. So kann man etwa einen Echo- oder Halleffekt hinzumischen.

Das von allen Atari-Computern bekannte



Audio

Glasklarer CD-Sound

MIDI-Interface gibt es natürlich auch beim FALCON030. Es erlaubt die direkte Ansteuerung der dafür vorgesehenen Instrumente (Synthesizer, Rhythmusgeräte etc.).

DAS EIGENE HEIM-STUDIO

Mit dem FALCON030 öffnen sich dem professionellen Musiker ebenso wie dem begeisterten Amateur ungeahnte Welten neuer kreativer Möglichkeiten. Die Verwendung von Computern und MIDI-Instrumenten hat das Komponieren und Arrangieren sehr verändert. Und natürlich hat auch der FALCON030 die MIDI-Anschlüsse zur direkten Ansteuerung von elektronischen Musikinstrumenten. Doch darüberhinaus ermöglicht sein DSP Harddisk-Recording, wie man es sonst nur von sehr aufwendigen und teuren Zusatzgeräten kennt.

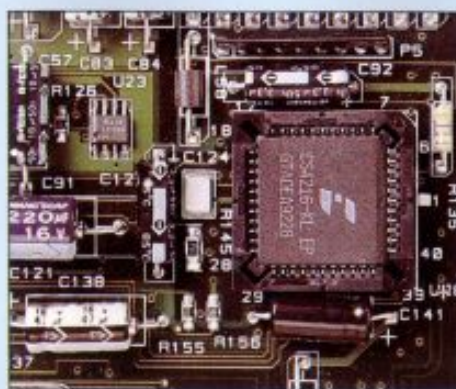
Damit wird der FALCON030 zur Traummaschine für jeden Musiker. Harddisk-



Recording bedeutet, daß Sound in digitaler Form direkt auf der Festplatte des FALCON030 gespeichert wird, hier editiert und anschließend in überragender Klangqualität abgespielt werden kann. Damit bietet der FALCON030 dem kreativen Anwender die Möglichkeit beliebige analoge Instrumente, sei es die menschliche Stimme oder Holzblasinstrumente, zu bearbeiten.

Der FALCON030 kann auch selbst zum MIDI-Instrument werden.

Man kann ihn als Sampler einsetzen und der DSP ist ein hervorragender Synthesizer. Seine Fähigkeiten können auch genutzt werden, um das Tonsignal in vielfältiger Weise zu manipulieren. Sei es, daß man Hall hinzumischt, oder besondere Stereoeffekte kreiert. Immer arbeitet der DSP in Echtzeit, so daß eine ständige Kontrolle durch den Anwender gegeben ist. Damit verwandelt man den FALCON030 in einen grafischen Equalizer mit 16 Bändern und in einen Spectrum Analyzer oder in einen Raumklang-



Simulator. Der FALCON030 macht aus dem Wohnzimmer einen dunklen Jazzclub oder einen weiten Kirchenbau.

HEIMISCHES SPRACHLABOR

Die Möglichkeiten des DSP kann man natürlich auch für Sprachanwendungen nutzen. So kann man leicht all die Möglichkeiten eines Sprachlabors zuhause nutzen. Der FALCON030 kann nicht nur die Sprache natürlich wiedergeben, sondern auch Sprachübungen aufzeichnen, so daß diese anschließend abgespielt, überprüft und sogar korrigiert werden können.

Während Sprachsynthese heute noch ein sehr exotisches Feld ist, ermöglicht der FALCON030 ihre Anwendung in allen Bereichen des Erziehungs- und Bildungswesens. Lernen mit dem Computer, sei es für die Führerscheinprüfung oder für den Spracherwerb, wird erst durch die Sprachsynthese effektiv und zum Vergnügen.

FALCON030

Das erste Multimedia System für den Privatgebrauch

Wenn es um die reine Performance geht, ist der FALCON030 ein großer Schritt nach vorne in der Evolution der Mikrocomputer.

DAS BÜRO DER ZUKUNFT - JETZT!

Neben den klassischen Büroanwendungen, wie Textverarbeitung, Tabellenkalkulation oder Geschäftsgrafik, eröffnen sich mit dem FALCON030 ganz neue Kommunikationswege.

Denkbar und auch schon in der Entwicklungsphase sind Anwendungen wie die Videotelefone, die für den privaten Anwender sicher genauso interessant ist, wie für Firmen. In Kürze erhältlich ist ein Voice-Message-System, das den FALCON030 in einen leistungsfähigen, intelligenten Telefonanrufbeantworter verwandelt. Mit einem ISDN-Interface kann der FALCON030 an die entsprechenden digitalen Netze angeschlossen werden. Da der Rechner durch den integrierten DSP auf solche digitalen Signale bestens vorbereitet ist, wäre eine solche Lösung preiswerter, als die heute üblichen Karten für kompatible PCs.

Vergleichsweise geringe

Anforderungen werden an den DSP gestellt, wenn er für die Emulation eines Hochleistungsmodems (mit bis zu 14.400 baud und Fax-Betrieb) ein wenig Leistung abzweigt.

WEITERE EINSATZ-MÖGLICHKEITEN

Die spezifischen Leistungsmerkmale des FALCON030 sind sicher auch in vielen anderen Gebieten von großem Interesse. So sind Anwendungen in den folgenden Bereichen durchaus denkbar und würden aufgrund der besonderen Hardware auch besondere Leistungen ermöglichen: Bildverarbeitung für den Publishing-Bereich, wie auch für wissenschaftliche Anwendungen (Radarbilder, medizinische Bilder etc.); Musikanwendungen für therapeutische Zwecke etc.

LEISTUNG FÜR JEDE UND JEDEN

Mit einer Leistung von fast 4 MIPS (Millionen Instruktion pro Sekunde) liegt der Prozessor des FALCON030, ein mit 16 MHz getakteter MC 68030 32-bit-Prozessor, schon weit über dem, was man

MiCRO

Überlegene Technologie - Anwenderfreundlich

von einem Mikrocomputer erwartet. Der Prozessor ist mit einem speziellen Cache-Speicher ausgerüstet, in dem wiederholt benötigte Daten zugriffsbereit zwischengespeichert werden. Dadurch wird die Zahl der Zugriffe auf den Rechenpeicher (RAM) drastisch reduziert und die Verarbeitungsgeschwindigkeit deutlich erhöht. Der MC 68030 teilt sich die Arbeit mit dem gleichzeitig arbeitenden DSP, der es auf beeindruckende 96 Millionen Operationen pro Sekunde (MOPS) bringt. Programme, die speziell dafür entwickelt wurden, von den beiden Prozessoren auch Gebrauch zu machen, laufen etwa 10 mal schneller als auf vergleichbaren Systemen. Daran wird deutlich was für eine enorme Leistung der FALCON030 für neue, leistungsfähige Anwendungen zur Verfügung stellt.

OPEN SYSTEMS AUF DEM SCHREIBTISCH

Die Standardausführung des FALCON030 bietet alle Ein- und Ausgänge, die man sich nur vorstellen kann:

- die berühmten MIDI-Anschlüsse, die schon



- der ST-Reihe zu einem großen Markterfolg verholfen haben
- ein RS 232C Anschluß für Modems oder andere serielle Geräte, mit einer Übertragungsrate von bis zu 250 KByte/s
- ein bi-direktionaler paralleler Centronics-Anschluß, für Drucker oder Scanner
- ein LocalTalk kompatibel LAN (Local Area Network)-Anschluß
- 2 Anschlüsse für Joysticks oder Maus
- 2 Anschlüsse für digital/analog Joysticks
- Moduls-steckplatz
- ein Stereo-Eingang
- ein Stereo-Ausgang, für Verstärker, Kopfhörer oder Aktivlautsprecher
- ein Monitoranschluß, passend für sehr viele verschiedene Monitortypen
- ein HF-Videoeingang, zum direkten Anschluß von Videorecordern/ Camcordern mittels Antennenkabel
- ein SCSI II-Anschluß, für bis zu 8 externe Festplatten, CD-ROM-Laufwerke, Laserdrucker und andere SCSI-Geräte
- ein DSP-Direktanschluß.

FALCON030

Das erste Multimedia System für den Privatgebrauch

DSP-Port

Der DSP-Port ist eine der wichtigsten Schnittstellen des FALCON030. Sie erlaubt den Betrieb und Anschluß von Hochleistungsperipherie wie Video-Digitalisierern, Realisierung eines Software-Modems, DAT-Recordern und vieles andere mehr...

Audio-Ausgang

Dieser Stereo-Miniklinkenstecker erlaubt den Anschluß eines Kopfhörers oder von Aktivboxen.

Mikrofoneingang

Für die Eingabe von Klängen, die digitalisiert werden sollen. Zum Beispiel um Mikrophon oder Walkman als Eingabe anzuschließen.

SCSI

Erlaubt den Anschluß von bis zu 8 Festplatten, CD ROM Laufwerken oder optischen Festplatten. Voll kompatibel zu SCSI-Standard-Peripheriegeräten.

Monitor-Schnittstelle

Enthält Composite Video und RGB Signale. Dieser Anschluß wird benutzt um Monitoradapter, EURO-AV-Kabel und Genlocks anzuschließen.

Parallele Schnittstelle

Bi-direktional, erlaubt den Anschluß von praktisch allen Druckern oder Digitalisiergeräten (Scannern), die auf dem Markt sind.

RS232C

Dieser 9-polige Anschluß kann sowohl synchron als auch asynchron betrieben werden.

LAN

Das LocalTalk-Interface erlaubt Ihnen, ein einfaches Netzwerk aufzubauen.

Socket für mathematischen Koprozessor

IDE Bus

VIDEL (Videoprozessor)

SCSI-Controller

SDMA (SoundDM A und Verbindung smatrix)

CODEC

DSP 56 k

DSP SRAM

ROM

MFP 68901

'Direct-Processor-Bus'-Steckplatz

MC68030

COMBEL (MMU+GLUE+BLITTER™)

Steckplatz für Speichermodule

GLOSSAR

Analog: Das Gegenteil von digital. In der Analogtechnik werden Daten durch elektrische Spannungspegel repräsentiert.

Auflösung: Angabe der horizontalen und vertikalen Bildpunkte aus denen sich das Computerbild zusammensetzt. Je höher die Auflösung ist, um so schärfer ist das Bild.

Baud: Maßeinheit für die Geschwindigkeit der Datenübermittlung.

CD-ROM: Speichermedium, das mit einem Peripheriegerät (CD-ROM-Laufwerk) gelesen werden kann. Hohe Kapazität (etwa 600 MB) aber "read only", d.h. es kann nur gelesen, aber nicht beschrieben werden.

Digitizer: Gerät, das analoge Signale (Klänge, Bilder) in Zahlen umsetzt, die vom Computer weiterverarbeitet werden können.

Direct-to-Disk: Aufnahmetechnik, mit der man Klänge direkt auf Harddisk abspeichern kann.

DSP: Spezieller Prozessor zur Hochgeschwindigkeitsverarbeitung von digitalen Signalen.

Fourieranalysator: Zerlegt einen Klang in seine Komponenten (Grundton und Obertöne).

Genlock: Externes Gerät zum Mischen von Video-Bildern mit Computerbildern. Interface: Schnittstelle zwischen Geräten oder Softwaremodulen zum Austausch von Daten.

MIDI: Standard für den Datenaustausch zwischen MIDI Musikinstrumenten unter-

einander bzw. zwischen Musikinstrumenten und Computern.

MIPS: Maßeinheit für die Computerleistung, ausgedrückt in Millionen Instruktionen pro Sekunde.

Modem: Gerät zur Übermittlung von Computerdaten über eine Telefonleitung (modulator/demodulator).

MOPS: Maßeinheit für Computerleistung, ausgedrückt in Millionen Mikroprozessor-Operationen pro Sekunde.

Overscan: Bildschirmmodus, bei dem der ganze Bildschirm (ohne Rahmen) für die Darstellung genutzt wird.

Overlay: Betriebsart, die Überblend- und Stempfeffekte für Videosimulationen stark erleichtert.

RS232C: Serielles Kommunikationsprotokoll zwischen zwei Computern oder Computer und Peripheriegerät.

SCSI: Small Computer Systems Interface - Hochgeschwindigkeits-Kommunikationsprotokoll zwischen einem Computer und einem oder mehreren Peripheriegeräten (Harddisk, Scanner usw.).

Tutorial: Lern bzw. Lehrprogramm.

True Colour Mode: Farbgrafikmodus, der keine Palette benutzt und wo die Farbe jedes Bildschirmpunktes individuell festgelegt werden kann.

VGA: Standard Videomodus, der 16 bzw. 256 Farben benutzt; Standard im PC-Bereich.

Virtual Reality: Mit dem Computer erstellte Simulation einer fiktiven Welt.

ARCHITEKTUR

CPU: Motorola MC68030, mit 16 MHz getaktet
 256 Byte Datencache
 256 Bytes Instruktionscache
 Rechenleistung: 4 MIPS

FPU: Koprozessorunterstützung durch optionale mathematischen Koprozessor Motorola MC68881 oder MC68882 mit 16 MHz

RAM: Speichermodul mit 1, 4 oder 14 MegaByte

ROM: 512 kByte und externe Erweiterung um 128 kByte möglich

Spezielle Koprozessoren: BLITTER™ (Hardware Grafikbeschleuniger) und SDMA (SoundDMA) Customchip

DSP: Digitaler Signalprozessor
 Motorola DSP56k, getaktet mit 32 MHz.
 Durchsatz: 96 MOPS
 (Million Operations Per Second)
 96 kByte SRAM mit 0 Wartezyklen.
 29 poliger DSP Port zur Sierung von
 19 200 Baud Fax/Modems, Systemen zur
 Sprachaufzeichnung und für voll digitale
 Direct-to-Disk-Aufnahmesysteme.

ERWEITERUNGSSTECKPLATZ

Interner "Direct Processor" Slot für Erweiterungskarten wie Video Digitalisierung, PC Emulation, MAC Emulation, Beschleuniger, Grafikkarten

GRAFIK

Direktanschluß für Fernsehgeräte (PAL), VGA und RGB Monitore. Palette von 262144 Farben
 16 Bit TrueColor Modus (für Bildarstellung in Fotoqualität)

SuperVGA 640 x 480 in 256 Farben
 TRUE COLOR 320 x 200 in 65536 Farben
 320 x 480 in 65536 Farben
 640 x 480 in 65536 Farben
 auf Standard RGB Monitoren

Eingang für externe Bildsynchronisation für GENLOCK in allen Modi.

Auflösungen	ohne Overscan	mit Overscan
horizontal	320	384
	640	768
vertikal	200	240
	400	480
Video Modi		
Ebenen	Farben*	Farbpalette
1	2	262144
2	4	262144
4	16	262144
8	256	262144
16	65536	16 Bit TrueColor (no palette)

*Anzahl gleichzeitig darstellbarer Bildfarben Beispiele möglicher Auflösungen

15 Bit TrueColor Overlay Modus für Video-Beteiligung und Spezialeffekte
 Programmierbarer Overscanmodus
 Hardwarescrolling
 Grafik Koprozessor BLITTER™ integriert, getaktet mit 16 MHz

SOUND

Integrierter 16-Bit Stereo Analog/Digital Wandler
 Integrierter 16-Bit Stereo Digital/Analog Wandler
 (1-Bit DAC Bitstream Technologie, 256 faches Oversampling)
 1 Stereo Mikrofoneingang
 1 Stereo Kopfhörerausgang
 1 integrierter Lautsprecher
 3-stimmiger programmierbarer Ton und Rauschgenerator
 8 Kanal 16-Bit DMA PCM Sound jeweils für Aufnahme und Wiedergabe (verfügbar am DSP Port)
 Eingang für externe Synchronisation des Soundsubsystems
 Leistungsstarker Multiplexer zur Verbindung der Systemkomponenten DSP, Codec, SoundDMA und den Eingabe- und Ausgabeports.

EINGANGS UND AUSGANGSBUCHSEN

1 SCSI II Schnittstelle mit DMA
 1 Hochgeschwindigkeits-Netzwerkschnittstelle (LocalTalk kompatibel)

FALCON030

Das erste Multimedia System für den Privatgebrauch

1 Anschluß für RGB und und Composite Video
 1 PAL Videoanschluß
 1 Modulsteckplatz
 2 MIDI Anschlüsse (OUT/THROUGH)
 1 Stereo Kopfhörerausgang
 1 Stereo Mikrofoneingang
 2 Standard Joystickanschlüsse (davon einer für die Maus)
 2 erweiterte Joystickanschlüsse (analog/digital)
 Batteriegepufferte interne Echtzeituhr

MASSENSPEICHER

1 Diskettenlaufwerk, doppelseitig, hohe Dichte, Kapazität 1.44 MByte, 100% MS-DOS kompatibel
 1 interne IDE Festplatte (optional)

EINGABEGERÄTE

96 Tasten QWERTZ Tastatur mit 10 Funktionstasten, abgesetztem Cursorblock und numerischem Tastenblock
 Intelligenter Tastaturprozessor reduziert die Belastung der CPU
 Serienmäßige Zwei-Tasten-Maus

BETRIEBSSYSTEM

TOS 4.0: single-tasking mit kompletter grafischer Benutzeroberfläche im ROM.
 MultiTOS: pre-emptives Multitasking mit automatischer Prioritätsanpassung, wird auf Diskette mitgeliefert und ist bei Systemen mit Festplatte vorinstalliert.
 Iconorientierte grafische Benutzeroberfläche NewDesk mit neuem 3-D-Design
 Vektororientierte Ausgabe für Bildschirm und Drucker durch SpeedoGDOS und Bitstream Font Technology

Eine neue Generation von Software

Dutzende von Softwareentwicklern in Europa und den Vereinigten Staaten von Amerika arbeiten bereits an zahlreichen Softwarelösungen für den FALCON030. Die ersten Softwareprogramme sind verfügbar und werden über den Fachhandel zu beziehen sein.
 Unter der Rubrik "Eine neue Generation von Software" finden sie eine Liste der Softwarelösungen und deren Beschreibungen, die bereits für den FALCON030 erhältlich sind.
 Aufgrund der Aufwärtskompatibilität des FALCON030, können die meisten Softwareprogramme, die auf dem ATARI ST/STE laufen auch auf dem FALCON030 zum Einsatz kommen.

Atari Corp. (UK) Ltd.

Atari House
Railway Terrace
Slough, Berkshire
England SL2 5BZ
Tel : (44) 753-533344

Atari France S.A.

79, avenue Louis Roche
92238 Gennevilliers Cedex
France
Informations Falcon :
3615 ATARI

Atari Computer GmbH

Am Kronberger Hang 2
6231 Schwalbach/Ts
Deutschland

Tel. (06196) 80 10

Atari Italia S.P.A.

Via Bellini, 21
20095, Cusano MIL
Milan, Italy
Tel : (39) 2-6134141

Atari (Benelux) B.V.

Hagenweg 7B
Postbus 70
4130 EB Vianen
Holland
Tel : (31) 03473-77272

