

La Enciclopedia Digital de Atari



La Enciclopedia Digital de Atari

Atarium

Atarium · La Enciclopedia Digital de Atari

Publicación digital gratuita, 2026. Textos y fichas elaborados a partir del catálogo de la app Atarium, desarrollada en Valparaíso, Chile, por MyComuApp.

Marcas

Atari, el logotipo Fuji y los nombres de los sistemas y juegos de Atari son marcas registradas de Atari Interactive, Inc. u otros titulares. Los demás nombres de productos y compañías pertenecen a sus respectivos dueños y se mencionan solo para identificarlos.

Independencia

Atarium es un proyecto independiente de aficionados. No está afiliado, respaldado ni patrocinado por Atari, Inc. ni por ninguna de las compañías citadas.

Imágenes

Las ilustraciones de cajas y las fotos de sistemas y accesorios del catálogo pertenecen a sus titulares y se reproducen con fines de referencia histórica, comentario y crítica. Las fotografías de Wikimedia Commons se usan según sus licencias; autores y licencias se detallan en los créditos al final del libro. Si eres titular de alguna imagen y prefieres que no aparezca, escríbenos y la retiraremos en la siguiente versión.

Uso de este libro

Puedes descargarlo, leerlo y compartirlo gratis tal como está. No está permitido venderlo ni modificarlo.

Tipografías: Plus Jakarta Sans y Literata (SIL Open Font License).
Contacto: atarium@mycomuapp.com · atarium.mycomuapp.com

Contenido

Índice

01 **Introducción** — *Cómo empezó todo* — 5

02 **Línea del tiempo** — *83 hitos, de 1971 a 2025* — 7

03 **Consolas** — *43 sistemas* — 38

04 **Computadores** — *29 sistemas* — 82

05 **Arcade** — *14 sistemas* — 112

06 **Portátiles** — *9 sistemas* — 127

07 **Juegos legendarios** — *36 clásicos imprescindibles* — 137

08 **Accesorios y periféricos** — *203 accesorios* — 174

09 **Datos curiosos** — *105 historias* — 243

10 **Epílogo** — *Pulsa START para seguir* — 265

11 **Créditos y derechos** — *Fotografías, marcas y licencias* — 266

Capítulo 01

Introducción

Cómo empezó todo: de un bar de California a millones de hogares.

Atarium

01

Introducción

Cómo empezó todo

En 1972, una máquina con dos paletas y una pelota cuadrada se instaló en un bar de Sunnyvale, California. Se llamaba Pong, y su fabricante, una empresa recién fundada, se llamaba Atari.

Lo que vino después cambió la forma en que el mundo se divierte. Atari llevó los videojuegos a la sala de estar con Home Pong y la 2600, puso computadores en millones de hogares con las líneas de 8 bits y ST, y llenó los salones de arcade con Asteroids, Centipede y Missile Command. También vivió la crisis de 1983, cambió varias veces de dueño y volvió una y otra vez con nuevas máquinas.

Este libro reúne lo que guarda el catálogo de Atarium: la línea del tiempo de la compañía, 95 sistemas con su ficha técnica, 36 juegos imprescindibles, 203 accesorios y periféricos, y 105 historias poco conocidas sobre las personas y las decisiones detrás de cada máquina.

> ***«Avoid missing ball for high score.»***
>
> La única instrucción impresa en la máquina de Pong, 1972

Está pensado para hojearlo sin prisa: buscar la consola que tuviste, descubrir el computador que nunca llegó a tu país o leer cómo nació el primer huevo de Pascua de los videojuegos.

Capítulo 02

Línea del tiempo

83 hitos, año por año, de 1971 a 2025.

Atarium

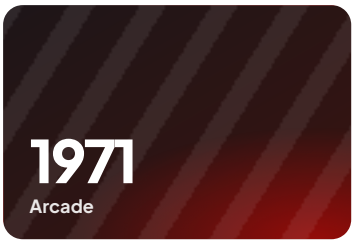
02

Línea del tiempo

1970s

1971–1979 · 21 hitos

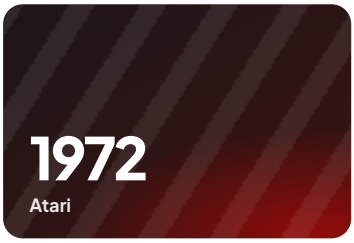
1971



Computer Space: el primer arcade comercial

Nolan Bushnell y Ted Dabney fundan Syzygy Engineering y diseñan Computer Space, el primer videojuego arcade comercialmente disponible, publicado a través de Nutting Associates. Aunque no fue un éxito masivo, sentó las bases para la creación de Atari.

1972



Fundación de Atari, Inc.

El 27 de junio, Nolan Bushnell y Ted Dabney incorporan oficialmente Atari, Inc. en Sunnyvale, California, con una inversión inicial de 500 dólares. El nombre 'Atari' proviene del término japonés usado en el juego de Go, similar al jaque en ajedrez.

1972



Al Alcorn es contratado y crea Pong

Bushnell contrata al ingeniero Allan Alcorn como primer empleado de Atari. Como ejercicio de práctica, le pide crear una versión arcade del juego de tenis de Magnavox Odyssey. Alcorn crea Pong, que se convertiría en el primer gran éxito comercial de los videojuegos.

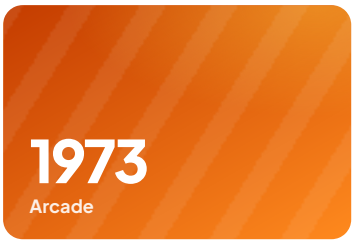
1972



Primer envío de Pong

En noviembre, Atari envía sus primeras unidades comerciales de Pong. Utilizando un antiguo salón de patinaje en Santa Clara como fábrica, producen los gabinetes con mano de obra local contratada. Se fabricaron más de 2.500 unidades en el primer año.

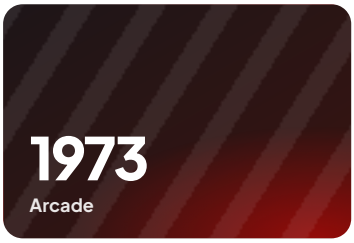
1973



Pong se convierte en un éxito arrollador

Pong se convierte en un éxito sin precedentes. Se fabrican entre 8.000 y 10.000 unidades, más del triple de una máquina de pinball típica. Atari obtiene 3,2 millones de dólares en ganancias anuales. La demanda es tan alta que la compañía lucha por mantener el ritmo de producción.

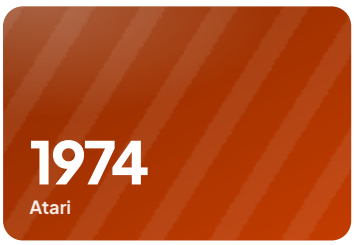
1973



Atari lanza Space Race y Gotcha

Atari continúa innovando con nuevos títulos arcade. Space Race, el segundo juego de la compañía, presenta una carrera espacial entre dos naves. Gotcha introduce un laberinto de persecución, aunque su controvertido diseño de controles lo hace menos popular.

1974



Fundación de Kee Games y lanzamiento de Tank

Bushnell funda Kee Games (nombre derivado de Joe Keenan) como subsidiaria ficticia para eludir acuerdos de exclusividad con distribuidores. Kee Games lanza Tank, diseñado por Steve Bristow, que se convierte en un gran éxito.

1974



Al Alcorn crea Home Pong

Al Alcorn desarrolla el prototipo de Home Pong, una consola doméstica dedicada a jugar Pong en el televisor del hogar. El concepto revolucionario de llevar los videojuegos del arcade al salón de casa cambiaría para siempre la industria del entretenimiento.

1970s

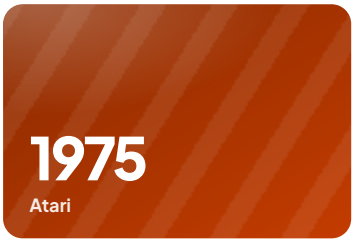
1975



Home Pong se lanza a través de Sears

Atari firma un acuerdo con Sears para vender Home Pong bajo la marca Tele-Games. Sears proporciona el capital, la publicidad y la distribución a cambio de derechos exclusivos. La consola se convierte en un éxito rotundo durante la temporada navideña, vendiendo más de 150.000 unidades.

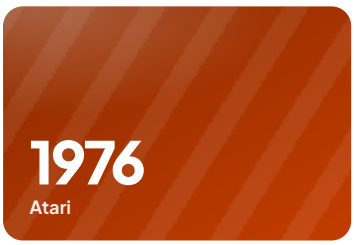
1975



Atari alcanza 40 millones de dólares en ventas

El éxito de Home Pong y los arcades impulsan a Atari a alcanzar 40 millones de dólares en ventas anuales con 3 millones de beneficios. La compañía se consolida como líder indiscutible del emergente mercado del videojuego.

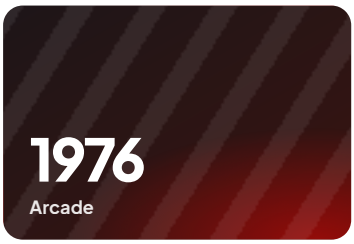
1976



Nolan Bushnell vende Atari a Warner Communications

Bushnell vende Atari a Warner Communications por 28 millones de dólares. La venta proporciona el capital necesario (120 millones de dólares) para completar el desarrollo del proyecto 'Stella', el ambicioso sistema de videojuegos de cartuchos intercambiables que se convertiría en el Atari VCS (2600).

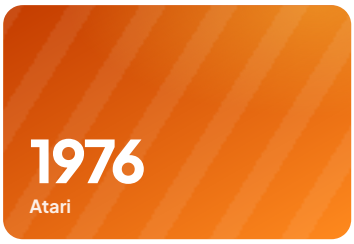
1976



Steve Jobs y Wozniak desarrollan Breakout

Steve Jobs, entonces empleado temporal de Atari, se asocia con Steve Wozniak para diseñar Breakout en solo 4 días. Wozniak trabaja en el diseño mientras está empleado en Hewlett-Packard, logrando reducir el número de chips a 42.

1976



Nace Chuck E. Cheese's Pizza Time Theatre

Bushnell funda la cadena de restaurantes Chuck E. Cheese's Pizza Time Theatre, combinando comida, entretenimiento y videojuegos arcade en un concepto familiar innovador. El primer local abre en San José, California, con animatrónicos y juegos de Atari.

1977



Lanzamiento del Atari VCS (2600)

Atari lanza el Video Computer System (VCS), más tarde renombrado Atari 2600, con un precio de 199 dólares. Es la primera consola en popularizar el uso de cartuchos ROM intercambiables, permitiendo a los jugadores construir una biblioteca de juegos.

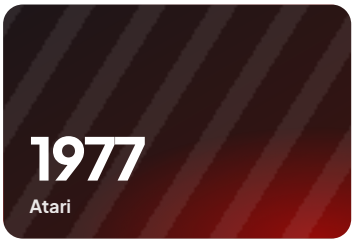
1977



Atari Video Pinball

Atari lanza Video Pinball (C-380), un sistema dedicado que simula pinball doméstico con múltiples modos de juego. Vende más de 500.000 unidades, demostrando que el mercado de consolas dedicadas aún tenía vida.

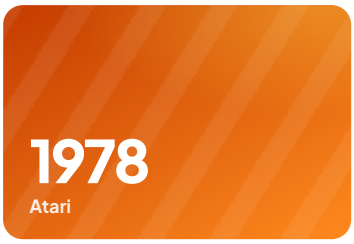
1977



Warner trae a Ray Kassar

Warner Communications trae a Ray Kassar, ejecutivo de Burlington Industries, para ayudar a gestionar Atari. Kassar no tenía experiencia en videojuegos pero sí en gestión corporativa. Su llegada marca el inicio de la tensión entre la cultura creativa de los ingenieros y la gestión corporativa.

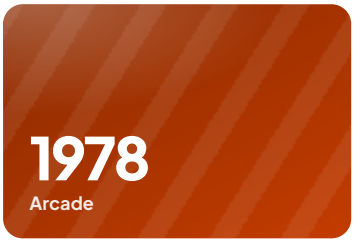
1978



Ray Kassar es nombrado CEO; Bushnell es despedido

Ray Kassar asume el control total como CEO de Atari. Nolan Bushnell es forzado a dejar la compañía que fundó. La salida de Bushnell marca el fin de la era fundacional y el comienzo de la gestión corporativa de Warner.

1978



Atari Football introduce la trackball

Atari lanza el arcade Atari Football, uno de los primeros juegos en utilizar una trackball como control. Se convierte en un gran éxito en los salones recreativos y establece un nuevo estándar para los juegos deportivos arcade. La trackball permitía un control más intuitivo y preciso.

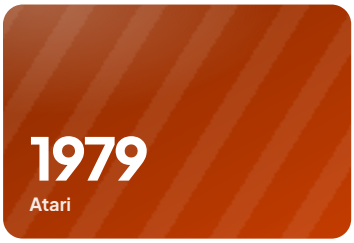
1979



Lanzamiento de los computadores Atari 400 y 800

Atari entra al mercado de la informática personal con los computadores de 8 bits Atari 400 y Atari 800. Equipados con chips personalizados avanzados (ANTIC, CTIA/GTIA y POKEY), ofrecen capacidades gráficas y de sonido superiores a cualquier competidor de la época.

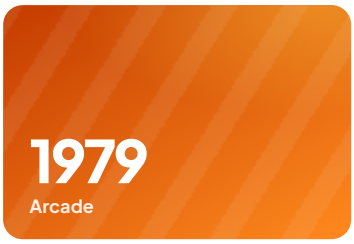
1979



Fundación de Activision por programadores de Atari

Cuatro programadores clave de Atari —David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller y Bob Whitehead— fundan Activision, la primera empresa third-party de videojuegos.

1979



Asteroids: el arcade más exitoso de Atari

Atari lanza Asteroids para arcade, diseñado por Lyle Rains y Ed Logg. Con su innovador motor vectorial y su adictiva jugabilidad, se convierte en el juego arcade más exitoso de Atari, superando incluso a Pong en recaudación. Vende más de 70.000 unidades.

Línea del tiempo

1980s

1980–1989 · 30 hitos

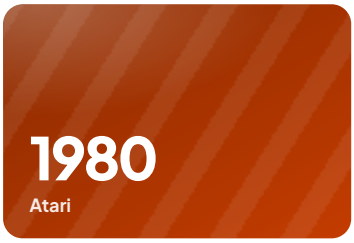
1980



Space Invaders para Atari 2600: la primera killer app

La conversión de Rick Maurer del éxito arcade de Taito, Space Invaders, se convierte en la primera 'killer app' para consolas domésticas. Impulsa las ventas del Atari 2600 de manera espectacular: la consola vende 2 millones de unidades solo en 1980, cuadruplicando las cifras del año anterior.

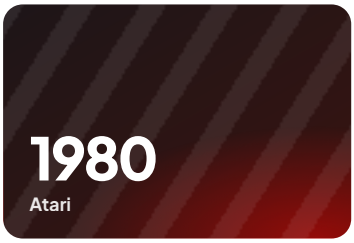
1980



Atari supera los 2.000 millones de dólares en ingresos

Atari se convierte en la empresa de más rápido crecimiento en la historia de Estados Unidos, superando los 2.000 millones de dólares en ingresos anuales. La compañía emplea a más de 8.000 personas y domina tanto el mercado de consolas como el de computadores personales.

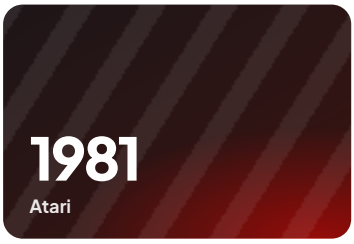
1980



Nace la división de computadores de Atari

Atari establece formalmente su división de computadores personales, con el Atari 800 posicionado como máquina profesional y el 400 como modelo de entrada. Se lanza el Atari 825 impresora y el 810 disk drive, expandiendo el ecosistema.

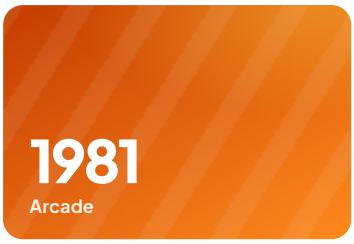
1981



Pac-Man para Atari 2600: el juego más vendido

El port de Pac-Man para el Atari 2600 se convierte en el juego más vendido de la plataforma con más de 12 millones de cartuchos. Sin embargo, las críticas por las diferencias gráficas con el arcade original siembran las primeras dudas sobre la calidad de los ports de Atari.

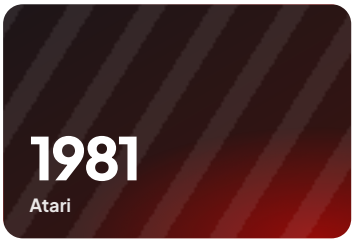
1981



Battlezone es adaptado por el ejército estadounidense

El arcade Battlezone de Atari, con su innovador gráfico vectorial 3D, es adaptado por el ejército de Estados Unidos como simulador de entrenamiento para vehículos de combate Bradley. Es uno de los primeros ejemplos de tecnología de videojuegos aplicada a uso militar.

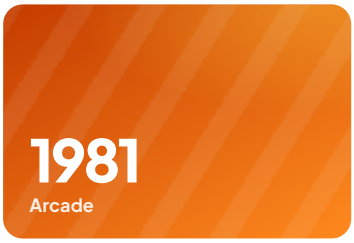
1981



Primer Easter Egg: Adventure de Warren Robinett

Warren Robinett esconde su nombre ('Created by Warren Robinett') en una habitación secreta dentro de Adventure para Atari 2600, creando el primer Easter Egg documentado en la historia de los videojuegos.

1981



Centipede y Tempest: nuevos clásicos arcade

Atari lanza Centipede (diseñado por Dona Bailey, una de las pocas mujeres diseñadoras de juegos en los 80) y Tempest (con gráficos vectoriales en color). Ambos se convierten en éxitos de crítica y públicos, demostrando la capacidad innovadora de Atari en el mercado arcade.

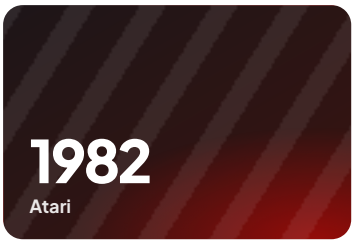
1982



Lanzamiento del Atari 5200 SuperSystem

Atari lanza el 5200 SuperSystem, una consola de gama alta basada en la arquitectura de los computadores de 8 bits. Presenta controladores analógicos con joystick y teclado numérico, y gráficos superiores al 2600.

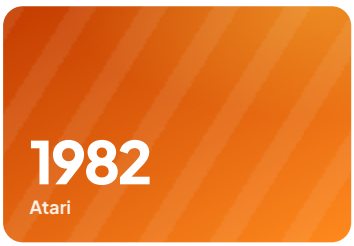
1982



Pitfall! de David Crane: 4 millones de copias

David Crane, cofundador de Activision, lanza Pitfall! para Atari 2600. Con su innovador sistema de scrolling lateral y animación fluida, vende más de 4 millones de copias, convirtiéndose en uno de los juegos más exitosos de la plataforma.

1982



E.T. el videojuego: el mayor fracaso de la historia

Howard Scott Warshaw desarrolla el juego de E.T. en solo cinco semanas para aprovechar el lanzamiento navideño de la película de Spielberg. Atari produce 8 millones de cartuchos, pero solo se venden 1,5 millones.

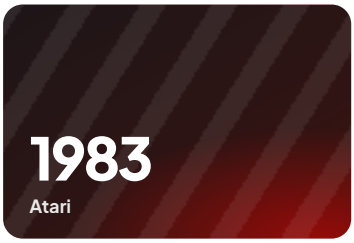
1982



Atari Age: la revista oficial del Atari Club

Atari lanza Atari Age, la revista oficial del Atari Club, con noticias, trucos, estrategias y concursos para la comunidad de jugadores. Se publican 11 números en color hasta 1984, convirtiéndose en una publicación muy querida por los fans.

1983



La crisis del videojuego de 1983

La sobre-saturación del mercado con títulos de baja calidad y la guerra de precios provocan el colapso de la industria. Los ingresos caen de 3.200 millones a solo 100 millones de dólares.

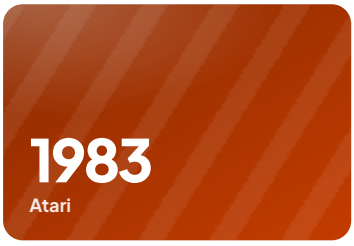
1983



Lanzamiento de la serie XL de computadores

Atari lanza la serie XL de computadores de 8 bits: 600XL, 800XL y 1200XL. El 800XL, con 64 KB de RAM, se convierte en el modelo más vendido de la serie.

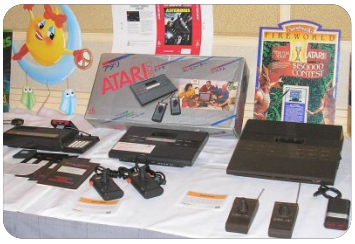
1983



Atari entierra millones de cartuchos en Alamogordo

Ante el fracaso masivo de E.T. y otros títulos, Atari entierra millones de cartuchos sin vender en el desierto de Alamogordo, Nuevo México. Durante décadas fue una leyenda urbana hasta que en 2014 una excavación documental confirma el hallazgo, recuperando cientos de cartuchos.

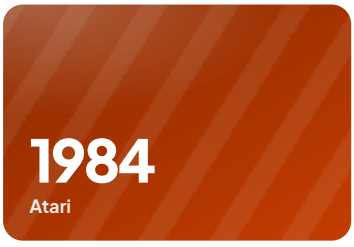
1983



Atari 2800: la versión japonesa del 2600

Atari lanza el Atari 2800 en Japón, una versión rediseñada del 2600 distribuida a través de Sears Japón. Cuenta con un diseño industrial propio y mandos integrados en el cuerpo, pero no logra penetrar el mercado japonés dominado por Nintendo y Sega.

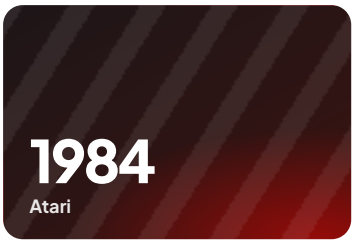
1984



Jack Tramiel compra Atari y nace Atari Corporation

Warner Communications vende la división de consumo de Atari a Jack Tramiel, fundador de Commodore, por 240 millones de dólares (mayormente en pagarés). Tramiel establece Atari Corporation, enfocada en computadores personales de bajo costo. La división arcade permanece separada como Atari Games.

1984



Lanzamiento de la serie XE

Atari Corporation lanza la serie XE (XL-Enhanced) de computadores, incluyendo el 65XE y el 130XE (con 128 KB de RAM). Son esencialmente una evolución de la serie XL con mejoras menores. El 130XE destaca por su capacidad de memoria expandida.

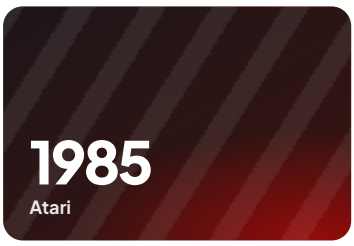
1985



Lanzamiento revolucionario del Atari 520ST

Atari lanza el 520ST, un computador personal de 16/32 bits con interfaz gráfica GEM (Graphics Environment Manager), 512 KB de RAM y puertos MIDI integrados. Con un precio revolucionario de 799 dólares, compite directamente con el Macintosh de Apple (2.495 dólares) y el Commodore Amiga.

1985



Atari demanda a Nintendo por monopolio

Atari Corporation demanda a Nintendo por prácticas monopolísticas en el mercado de consolas, específicamente por su sistema de licencias exclusivas para desarrolladores third-party.

1985



Atari 520ST presentado en el CES de verano

Atari presenta el 520ST en el Consumer Electronics Show de verano de 1985, causando sensación. La computadora genera una enorme expectación por su relación calidad-precio y su interfaz gráfica. Las primeras unidades se envían en julio de 1985.

1986



Lanzamiento del Atari 7800 ProSystem

Atari lanza finalmente el 7800 ProSystem, originalmente diseñado en 1984 pero retrasado por la venta de la compañía. Con compatibilidad total con el catálogo del 2600 y un precio competitivo de 140 dólares, ofrece gráficos mejorados gracias al chip MARIA.

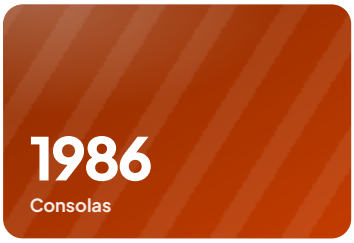
1986



Atari 1040STF: el ST más popular

Atari lanza el 1040STF con 1 MB de RAM y unidad de disquete de 3,5 pulgadas integrada. Se convierte en el modelo más popular de la gama ST, dominando la producción musical profesional gracias a sus puertos MIDI y su precio asequible.

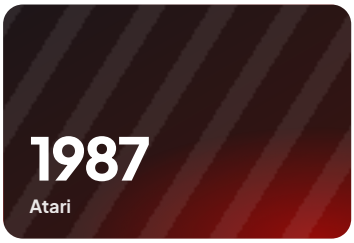
1986



Rediseño compacto: Atari 2600 Jr.

Atari lanza el 2600 Jr., un rediseño compacto y económico del clásico Atari 2600. Forma parte de la estrategia de Atari Corporation para revitalizar la marca y aprovechar el vasto catálogo de juegos existente. Su precio bajo lo convierte en un regalo navideño popular.

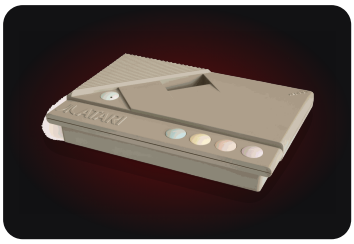
1987



Dungeon Master para Atari ST: el RPG definitivo

FTL Games lanza Dungeon Master para Atari ST, un revolucionario RPG en 3D en tiempo real con innovadora interfaz point-and-click. Se convierte en el software más vendido de la plataforma ST y establece nuevos estándares en el diseño de juegos de rol.

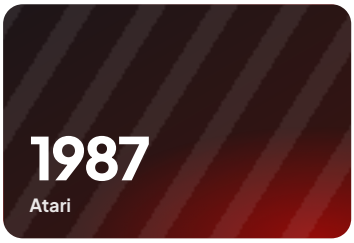
1987



Atari XEGS: el sistema híbrido

Atari lanza el XE Game System (XEGS), un sistema híbrido que funciona como consola de videojuegos (con cartuchos) y como computador personal completo al conectar el teclado XE. Es compatible con todo el catálogo de 8 bits de Atari. Incluye Missile Command y Flight Simulator II.

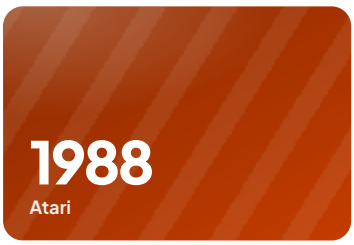
1987



Lanzamiento del Mega ST

Atari presenta el Mega ST, una versión profesional del ST con caja horizontal, teclado separado y mayor capacidad de expansión. Se convierte en la plataforma preferida para aplicaciones de autoedición (DTP) y estaciones de trabajo musicales profesionales.

1988



Atari ST revoluciona la producción musical con MIDI

Los puertos MIDI integrados del Atari ST consolidan a la plataforma como el estándar de facto en la producción musical profesional. Cubase (Steinberg) y Notator Logic (Emagic) dominan los estudios de grabación.

1988



Atari vende 30 millones de unidades del 2600

El Atari 2600 alcanza un hito de ventas de más de 30 millones de unidades en todo el mundo a lo largo de su ciclo de vida. Se lanzaron más de 500 títulos para la plataforma, convirtiéndola en una de las consolas más exitosas de su generación.

1989



Lanzamiento del Atari Lynx: la primera portátil a color

Atari lanza el Lynx, la primera consola portátil con pantalla LCD a color retroiluminada y capacidad de escalado de sprites en tiempo real por hardware. Con diseño ambidiestro giratorio, supera técnicamente a la Game Boy de Nintendo.

1989



Atari Portfolio: el primer palmtop compatible con PC

Atari lanza el Portfolio, el primer computador con formato palmtop compatible con IBM PC. Con procesador Intel 8088 a 4.91 MHz y 128 KB de RAM, ejecuta aplicaciones MS-DOS. Aparece en Terminator 2 como el dispositivo con el que John Connor hackea un cajero automático, dándole fama mundial.

Línea del tiempo

1990s

1990–1998 · 11 hitos

1990



Atari TT030: la estación de trabajo de 32 bits

Atari presenta el TT030, su primera estación de trabajo profesional de 32 bits con procesador Motorola 68030 a 32 MHz, resolución de 1280x960 píxeles y bus de expansión VME. Es aclamada en entornos de diseño gráfico profesional, autoedición de alta gama y gestión de estudios de grabación.

1990



Atari Lynx II: rediseño portátil

Atari lanza el Lynx II, una versión rediseñada más pequeña, ligera y con mejor duración de batería. A pesar de las mejoras, no logra recuperar terreno frente a la Game Boy de Nintendo, que domina el mercado con su precio inferior y mayor duración de batería.

1991



Atari Mega STE: potencia profesional

Atari lanza el Mega STE, una versión acelerada del ST con CPU Motorola 68000 a 16 MHz, interfaz SCSI integrada y diseño de caja horizontal profesional. Ofrece un rendimiento significativamente superior al ST original y se convierte en la plataforma preferida para aplicaciones profesionales.

1992



Atari Falcon030: el último computador de Atari

Atari lanza el Falcon030, su último computador doméstico. Equipado con Motorola 68030 a 16 MHz y procesador de audio digital DSP56001 de Motorola, ofrece capacidades multimedia avanzadas para producción musical y gráfica. Incluye sistema operativo multitarea y grabación de audio digital multipista.

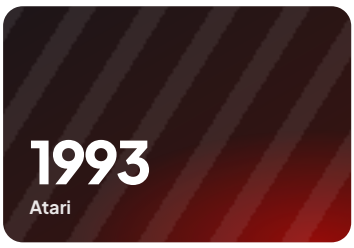
1993



Atari Jaguar: la primera consola de 64 bits

Atari lanza el Jaguar, publicitada como la primera consola de 64 bits de la historia gracias a su arquitectura de multiprocesadores (Tom, Jerry y un Motorola 68000). Con un precio de 249 dólares, compite contra SNES y Sega Genesis.

1993



Lanzamiento de Doom: el FPS que cambió todo

id Software lanza Doom para PC, que revoluciona los juegos de disparos en primera persona con gráficos 3D, modo multijugador en red y soporte para mods.

1994



Tempest 2000: la obra maestra de Jeff Minter

Jeff Minter (Llamasoft) lanza Tempest 2000 para Atari Jaguar, un tube shooter psicodélico con impresionante banda sonora techno de Ian Ford. Es aclamado por la crítica como el mejor título del Jaguar y uno de los mejores juegos del año.

1994



Atari vende solo 500.000 unidades del Jaguar

A pesar de sus capacidades técnicas, el Jaguar vende solo 500.000 unidades en todo su ciclo de vida, muy lejos de las decenas de millones de la competencia.

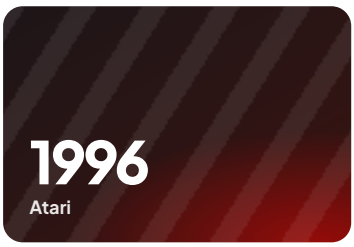
1995



Jaguar CD: el último esfuerzo de hardware

Atari lanza el Jaguar CD, un periférico de CD-ROM de doble velocidad que permite juegos con video FMV y mayor capacidad de almacenamiento. Sin embargo, solo se venden 20.000 unidades debido a la falta de soporte y la competencia de las consolas de nueva generación.

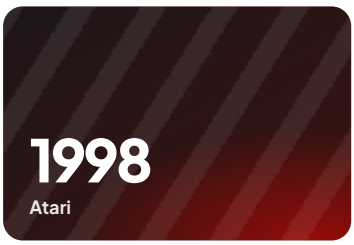
1996



Atari se fusiona con JTS y desaparece del hardware

Atari Corporation se fusiona con el fabricante de discos duros JTS (Jazz Tallgrass Storage) mediante una fusión inversa. La compañía resultante se enfoca en discos duros, poniendo fin efectivamente a Atari como fabricante de hardware de videojuegos.

1998



Hasbro compra la marca Atari por 5 millones

Hasbro Interactive adquiere toda la propiedad intelectual de Atari de manos de JTS por solo 5 millones de dólares. La compra incluye el logotipo, las marcas registradas y el catálogo de más de 100 juegos clásicos. Hasbro planea explotar la nostalgia con recopilaciones y reediciones.

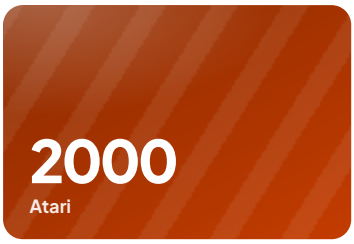
Línea del tiempo

2000s

2000–2009 · 6 hitos

2000s

2000



Infogrames adquiere Hasbro Interactive

La editorial francesa Infogrames adquiere Hasbro Interactive, obteniendo el control de la marca Atari y todo su catálogo de juegos clásicos. Infogrames inicia una estrategia de reediciones y nuevos títulos bajo la marca Atari, preparando el terreno para el renacimiento de la marca.

2001



Infogrames se renombra como Atari SA

Infogrames adopta oficialmente el nombre de Atari SA para sus operaciones globales, reviviendo la marca histórica. La compañía continúa como publicadora de videojuegos, lanzando títulos como las series Enter the Matrix, Driver y Unreal Tournament bajo el nombre de Atari.

2003



Atari celebra 30 años de historia

Atari SA celebra el 30 aniversario de la compañía con lanzamientos recopilatorios y reediciones de títulos clásicos para plataformas modernas. Se publican Atari Anniversary Edition y Atari: 80 Classic Games in One! para PC y consolas de la época.

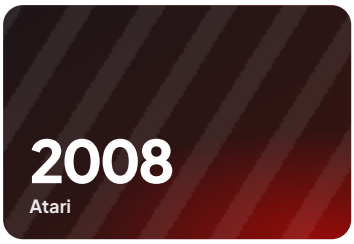
2004



Lanzamiento de Atari Flashback

Atari lanza la primera consola Flashback, un sistema plug-and-play que incluye 20 juegos clásicos del 2600 en un formato compacto que imita el diseño del 7800. Diseñada por Toy Headquarters, inicia una exitosa serie de productos nostálgicos que se extendería por décadas con múltiples versiones.

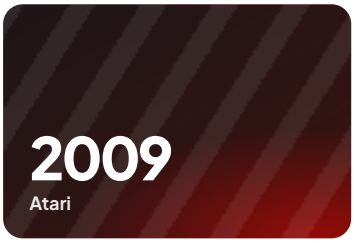
2008



Infogrames completa la adquisición de Atari Inc.

Infogrames completa la adquisición total de Atari Inc. por 11 millones de dólares, convirtiéndola en una subsidiaria de propiedad absoluta por primera vez desde 1984. La operación unifica todas las divisiones de Atari bajo un mismo techo corporativo.

2009



Atari SA se enfoca en distribución digital y móvil

Atari SA reorganiza su estrategia empresarial hacia la distribución digital y el mercado de juegos móviles. La compañía lanza versiones de sus clásicos para iPhone y plataformas digitales, adaptando su catálogo a los nuevos modelos de consumo digital.

Línea del tiempo

2010s

2012–2018 · 5 hitos

2012



Atari SA se declara en bancarrota (Capítulo 11)

Atari SA se acoge al Capítulo 11 de la ley de quiebras en Estados Unidos para reestructurar sus deudas. La compañía busca protección mientras reorganiza sus operaciones y busca compradores para sus activos. Es un momento sombrío para la icónica marca.

2013



Atari emerge de la bancarrota

Tras completar su reestructuración financiera, Atari SA emerge de la bancarrota con un renovado enfoque en la licencia de su propiedad intelectual, el desarrollo de nuevos juegos y la expansión de su presencia en el mercado del casino social y móvil.

2014



Excavación del vertedero de Alamogordo

Un equipo liderado por el documentalista Zak Penn y la empresa Fuel Industries excava el vertedero de Alamogordo, Nuevo México, en busca de los legendarios cartuchos de E.T. enterrados por Atari en 1983.

2017



Anuncio del Atari VCS moderno

Atari anuncia una nueva consola moderna con características de híbrido/PC, financiada a través de Indiegogo. Basada en hardware AMD Ryzen con sistema Linux, promete ejecutar juegos modernos, emulación y streaming. El proyecto enfrenta múltiples retrasos y controversias durante su desarrollo.

2018



50 aniversario de Atari

Atari celebra su 50 aniversario con el lanzamiento de la recopilación 'Atari Flashback Classics' y la reedición de sus juegos más emblemáticos. Se anuncia el Atari 2600+, una recreación moderna con conectividad HDMI.

Línea del tiempo

2020s

2020–2025 · 10 hitos

2020s

2020



Atari VCS llega a los consumidores

La consola híbrida Atari VCS comienza a enviarse a los patrocinadores de Indiegogo y al público general tras años de desarrollo y múltiples retrasos. Con hardware AMD Ryzen, 4GB de RAM y sistema Linux, ofrece juegos modernos, emulación de clásicos y aplicaciones de streaming.

2021



Wade Rosen se convierte en CEO de Atari

Wade Rosen asume como nuevo CEO de Atari, trayendo una nueva visión estratégica enfocada en el desarrollo interno de juegos, la expansión de la propiedad intelectual y el fortalecimiento de la marca. Rosen inicia una serie de adquisiciones de IPs clásicas y el desarrollo de nuevos títulos.

2022



50 aniversario de Atari (fundación)

Atari celebra oficialmente el 50 aniversario de su fundación en 1972 con el lanzamiento de 'Atari 50: The Anniversary Celebration', un documental interactivo que recorre la historia de la compañía con videos, entrevistas y más de 100 juegos jugables. Se convierte en un éxito de crítica y nostalgia.

2023



Lanzamiento del Atari 2600+

Atari lanza el 2600+, una réplica a escala 80% del Atari 2600 de cuatro interruptores con salida HDMI y compatibilidad con cartuchos originales de 2600 y 7800. Incluye un mando CX+ inalámbrico y el juego 10-in-1. La crítica lo recibe calurosamente como una fiel recreación del clásico.

2024



Lanzamiento del Atari 7800+

Atari lanza el 7800+, una versión actualizada de su consola de 8/16 bits con soporte para cartuchos de 2600 y 7800, mando inalámbrico CX78+ y salida HDMI. Incluye el juego Bentley Bear's Crystal Quest.

2024



Anuncio de Atari Gamestation Go

Atari anuncia la Gamestation Go, una consola portátil moderna con más de 200 juegos integrados y seis métodos de control: paddle, trackball, teclado numérico, D-Pad, gatillos y botones clásicos. Representa la expansión de Atari en el mercado de handhelds retro.

2024



Lanzamiento del Atari 400 Mini

Atari lanza el 400 Mini, una réplica a media escala del clásico computador Atari 400 con 25 juegos precargados y emulación de toda la gama Atari 8-bit, incluyendo XL, XE y 5200. Continúa la exitosa línea de productos mini de la compañía.

2024



Atari adquiere más de 100 juegos clásicos

Atari SA adquiere los derechos de propiedad intelectual de más de 100 juegos clásicos de las eras 2600, 5200, 7800 y 8-bit, incluyendo títulos de las desaparecidas Accolade, GTE y otras editoriales. La adquisición fortalece significativamente el catálogo digital de Atari.

2020s

2024



Atari regresa a los arcades con Alan-1

Atari anuncia una colaboración con el fabricante coin-op Alan-1 para llevar los títulos de la serie Recharged a los arcades. Es el regreso de la marca Atari al espacio arcade después de 25 años, desde San Francisco Rush 2049 en 1999.

2025



Atari continúa su estrategia de revitalización

Atari mantiene su estrategia de revitalización con nuevos lanzamientos de la serie Recharged, actualizaciones de la plataforma VCS y el continuo crecimiento de su biblioteca digital de juegos clásicos.

Capítulo 03

Consolas

De Home Pong a las reediciones de hoy. 43 sistemas, de 1975 a 2024.

Atarium

03



1975–1977
Atari Home Pong

Consola dedicada · Atari, Inc.

Versión doméstica del exitoso arcade Pong, distribuida inicialmente a través de Sears bajo el nombre Tele-Games. Este lanzamiento marcó la entrada de los videojuegos en los hogares estadounidenses, convirtiéndose en un fenómeno navideño en 1975.

Atari Home Pong, lanzado en diciembre de 1975, fue la primera incursión de Atari en el mercado de las consolas domésticas. El proyecto fue propuesto originalmente por Harold Lee en 1973, pero no fue hasta 1974 que el ingeniero Allan Alcorn, junto con Bob Brown y Harold Lee, comenzó a desarrollar una versión doméstica del exitoso arcade Pong. El gran desafío técnico era comprimir toda la circuitería del arcade en un solo chip ASIC personalizado, algo innovador para la época. Este chip, que contenía el juego completo sin necesidad de CPU ni RAM, permitió reducir costes y hacer viable el producto.

Procesador **Chip Pong custom Atari**	Gráficos **Chip Pong custom Atari (C010073)**	Sonido **Sonido integrado en chip Pong**
Formato **Juego integrado**	Precio de lanzamiento **$98.95**	Unidades vendidas **150.000**



1975–1977

Sears Tele-Game Pong

Consola dedicada · Sears (fabricado por Atari, Inc.)

Rebranding del Atari Home Pong vendido exclusivamente a través del catálogo de Sears en 1975. Fue el primer sistema de videojuegos doméstico de Atari en llegar al mercado.

El Sears Tele-Game Pong fue la versión comercializada por Sears de la consola Home Pong de Atari, lanzada en diciembre de 1975. Este acuerdo entre Atari y Sears fue fundamental para el éxito de la primera consola doméstica de Atari. Sears, el mayor minorista de Estados Unidos en aquella época, accedió a vender la consola bajo su marca Tele-Games después de que Tom Quinn, un comprador innovador del departamento de artículos deportivos, viera el potencial del producto. El acuerdo comercial fue extraordinario: Sears ordenó 150.000 unidades iniciales, financió la producción y se encargó de toda la publicidad y distribución. Atari, que no tenía experiencia en el mercado de consumo, pudo concentrarse en la fabricación.

Procesador **Chip Pong custom Atari**	Gráficos **Chip Pong custom Atari**	Sonido **Sonido integrado en chip**
Formato **Juego integrado**	Precio de lanzamiento **$98.95**	Unidades vendidas **150.000**



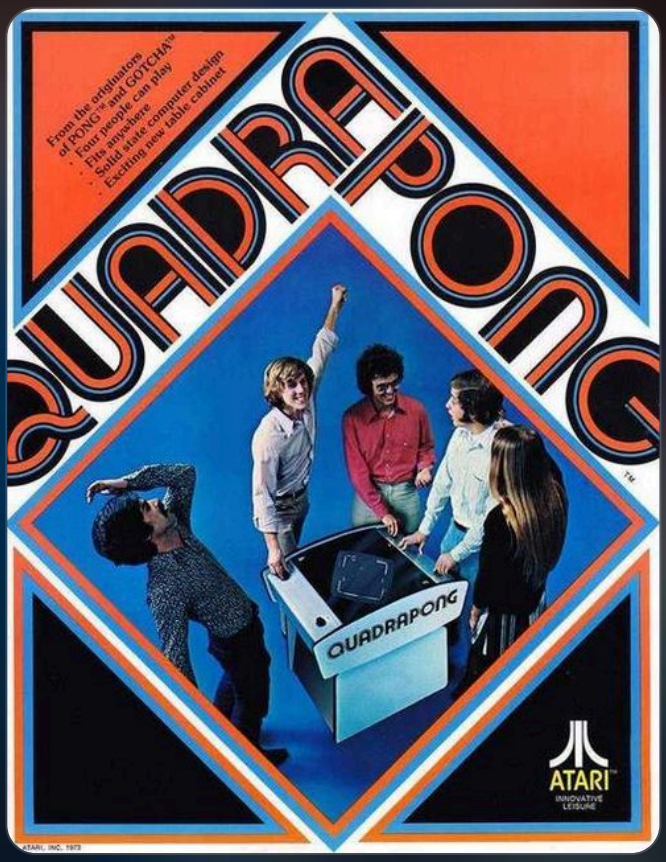
1976–1977
Atari Pong Doubles

Consola dedicada · Atari, Inc.

Versión multijugador del Pong original con soporte para cuatro jugadores en equipos de dos. Extensión directa del concepto Pong hacia el juego en equipo.

El Atari Pong Doubles (modelo C-160) fue lanzado en 1976 como la versión multijugador del exitoso Pong original. Mientras que el Pong estándar enfrentaba a dos jugadores individuales, el Doubles permitía cuatro jugadores en equipos de dos, cada equipo controlando una paleta en un lado de la pantalla. El concepto era simple pero efectivo: dos equipos de dos jugadores compartían el control de una paleta, lo que requería coordinación y trabajo en equipo. Esta mecánica añadía una dimensión social al ya popular juego de Pong, convirtiéndolo en una experiencia más adecuada para fiestas y reuniones familiares. Aunque el Pong Doubles fue anunciado para venta al público, existe evidencia de que su disponibilidad fue limitada.

Procesador **Chip Pong custom Atari**	Gráficos **Chip Pong custom Atari**	Sonido **Sonido integrado en chip Pong**
Formato **Juego integrado**	Precio de lanzamiento **$98**	Unidades vendidas **N/D**



1976–1978
Atari Quadrapong

Consola dedicada · Atari, Inc.

Consola Pong de cuatro jugadores con diseño de mesa cuadrada, donde cada jugador controlaba una paleta en un lado diferente de la pantalla. Una de las primeras consolas domésticas multijugador del mundo.

El Atari Quadrapong fue una de las consolas Pong más innovadoras de Atari, lanzada en 1976 con la capacidad de cuatro jugadores simultáneos en un formato de mesa cuadrada. A diferencia de las consolas Pong estándar que enfrentaban a dos jugadores en lados opuestos de la pantalla, el Quadrapong situaba a cuatro jugadores en cada lado de un cuadrado virtual, con una pelota que rebotaba entre las cuatro paletas. El diseño del Quadrapong era único: la consola tenía controles integrados en los cuatro lados de una carcasa cuadrada, permitiendo que cuatro jugadores se sentaran alrededor de ella como en un juego de mesa.

Procesador **Chip Pong custom Atari**	Gráficos **Chip Pong custom Atari**	Sonido **Sonido integrado en chip Pong**
Formato **Juego integrado**	Precio de lanzamiento **$100**	Unidades vendidas **N/D**



1976–1978
Atari Super Pong

Consola dedicada · Atari, Inc.

Evolución del Home Pong que incluía cuatro variantes del juego en lugar de una sola, con marcador automático en pantalla.

Super Pong (modelo C-140) fue lanzado por Atari en 1976 como la segunda consola dedicada de la compañía, tras el éxito de Home Pong. Esta consola representaba una evolución natural, ofreciendo cuatro variantes del juego original: Pong clásico, Catch (una variante donde los jugadores debían atrapar la pelota con una meta móvil), Solitaire (una versión para un jugador similar al squash) y Super Pong (donde cada jugador controlaba dos paletas simultáneamente). Super Pong utilizaba el mismo concepto de chip personalizado que Home Pong, pero con un diseño más refinado y la capacidad de seleccionar entre diferentes modos de juego mediante un interruptor. La consola se vendía tanto bajo la marca Atari como a través de Sears bajo la etiqueta Tele-Games Super Pong (modelo 99736).

Procesador **Chip Pong custom Atari**	Gráficos **Chip Pong custom Atari**	Sonido **Sonido integrado en chip Pong**
Formato **Juego integrado**	Precio de lanzamiento **$79**	Unidades vendidas **N/D**



1976–1977

Atari Super Pong Ten

Consola dedicada · Atari, Inc.

Versión ampliada del Super Pong con 10 juegos y soporte para cuatro jugadores, ofreciendo la mayor variedad de la línea Pong de dos jugadores.

El Atari Super Pong Ten (modelo C-180) fue lanzado en 1976 como la evolución directa del Super Pong, ampliando la cantidad de juegos de 4 a 10 y añadiendo soporte para cuatro jugadores. El nombre 'Ten' hacía referencia a los diez modos de juego disponibles, que incluían variantes de tenis, hockey, squash y breakout en diferentes configuraciones de velocidad y tamaño. El chip C010073-01 era una versión mejorada del chip del Super Pong, capaz de generar una variedad mayor de modos de juego sin necesidad de hardware adicional. Los cuatro puertos de control permitían juegos tanto individuales como en equipo, ofreciendo flexibilidad para diferentes configuraciones de juego.

Procesador **Chip Pong custom Atari (C010073-01)**	Gráficos **Chip Pong custom Atari (C010073-01)**	Sonido **Sonido integrado en chip Pong**
Formato **Juego integrado**	Precio de lanzamiento **$50**	Unidades vendidas **N/D**



1977–1992
Atari 2600

Consola de 8 bits · Atari, Inc.

La consola más icónica de Atari y una de las más influyentes en la historia de los videojuegos. Lanzada en 1977 como Atari VCS (Video Computer System), definió el concepto de consola doméstica con su sistema de cartuchos intercambiables y un catálogo de más de 500 títulos.

La Atari 2600, originalmente lanzada como Atari Video Computer System (VCS) en septiembre de 1977, es la consola más importante de la historia de los videojuegos. Fue la primera en popularizar masivamente el sistema de cartuchos intercambiables, permitiendo a los usuarios jugar a múltiples títulos sin necesidad de comprar hardware nuevo. Su nombre en clave de desarrollo fue 'Stella', y fue diseñada por Cyan Engineering, una subsidiaria de Atari.

Procesador **MOS 6507 @ 1.19 MHz**	Memoria **128 bytes**	Gráficos **TIA (Television Interface Adaptor)**
Sonido **TIA (2 canales mono, 1-bit digital + control de volumen 4-bit)**	Formato **Cartucho ROM**	Precio de lanzamiento **$199**



1977–1978
Atari Stunt Cycle

Consola dedicada · Atari, Inc.

Consola doméstica basada en el arcade Stunt Cycle de 1975, un juego de motocicleta donde el jugador debía saltar sobre autobuses crecientes. Una de las pocas consolas dedicadas de Atari no basada en Pong.

El Atari Stunt Cycle (modelo C-450) fue lanzado en 1977 como la versión doméstica del exitoso arcade Stunt Cycle de 1975. A diferencia de la mayoría de las consolas dedicadas de Atari, que se basaban en juegos de paddle ball tipo Pong, el Stunt Cycle ofrecía un género completamente diferente: un juego de motocicleta donde el jugador controlaba una moto que debía saltar sobre una cantidad creciente de autobuses. El juego original de arcade Stunt Cycle fue diseñado por Atari en 1975 y se convirtió en un éxito en los salones recreativos. La mecánica era simple pero adictiva: el jugador aceleraba la moto y debía timing perfecto para saltar sobre los autobuses que aparecían en pantalla.

Procesador **Lógica discreta**	Gráficos **Lógica discreta**	Sonido **Generador de tonos discreto**
Formato **Juego integrado**	Precio de lanzamiento **$80**	Unidades vendidas **N/D**



1977–1978

Atari Super Pong Pro-Am

Consola dedicada · Atari, Inc.

Consola Pong con dos modos de juego (PRO y AM) y cuatro variantes de paddle ball, ofreciendo una experiencia más competitiva para dos jugadores.

El Atari Super Pong Pro-Am (modelo C-200) fue lanzado en 1977 como una evolución del Super Pong original, añadiendo dos modos de juego distintos: PRO (profesional, con reglas estándar) y AM (amateur, con ajustes más relajados). Cada modo ofrecía cuatro variantes de paddle ball, para un total de ocho configuraciones de juego. El chip personalizado C010073-01 del Pro-Am era una versión refinada del chip del Super Pong, con mejoras en la calidad de imagen y los controles de velocidad de la pelota. Los dos modos PRO y AM permitían a jugadores de diferentes niveles competir en igualdad de condiciones, una característica innovadora para la época.

Procesador **Chip Pong custom Atari (C010073-01)**	Gráficos **Chip Pong custom Atari (C010073-01)**	Sonido **Sonido integrado en chip Pong**
Formato **Juego integrado**	Precio de lanzamiento **$79**	Unidades vendidas **N/D**



1977–1978
Atari Super Pong Pro-Am Ten

Consola dedicada · Atari, Inc.

Versión ampliada del Pro-Am con 10 juegos y soporte para cuatro jugadores, la consola Pong más completa de Atari con la mayor variedad de modos de juego.

El Atari Super Pong Pro-Am Ten (modelo C-202) fue la consola Pong más completa jamás producida por Atari, lanzada en 1977 con 10 juegos diferentes y soporte para cuatro jugadores. Era esencialmente la evolución definitiva del concepto Pong, combinando la variedad de modos del Pro-Am con la capacidad multijugador del Pong Doubles. El chip C010073-03 permitía generar 10 configuraciones de juego diferentes que incluían variantes de tenis, hockey, squash y breakout, tanto para dos como para cuatro jugadores. Los modos PRO y AM estaban disponibles para cada juego, duplicando efectivamente las opciones de juego.

Procesador **Chip Pong custom Atari (C010073-03)**	Gráficos **Chip Pong custom Atari (C010073-03)**	Sonido **Sonido integrado en chip Pong**
Formato **Juego integrado**	Precio de lanzamiento **$89**	Unidades vendidas **N/D**



1977–1978
Atari Ultra Pong

Consola dedicada · Atari, Inc.

Consola dedicada de la familia Pong con 16 juegos diferentes para dos jugadores, la más avanzada de la línea de consolas Atari antes del VCS. Ofrecía múltiples variantes de paddle ball, tenis y hockey.

El Atari Ultra Pong (modelo C-402S) fue lanzado en 1977 como la consola Pong más avanzada de Atari, ofreciendo 16 juegos diferentes para dos jugadores. Fue el culmen de la evolución de las consolas Pong dedicadas de Atari, antes de que la compañía diera el salto a los sistemas programables con cartuchos como la Atari VCS (2600). El Ultra Pong utilizaba un chip personalizado C010765, una evolución de los chips Pong anteriores, que permitía generar múltiples variantes de juegos de paddle ball, tenis, hockey y otros deportes electrónicos.

Procesador **Chip Pong custom Atari (C010765)**	Gráficos **Chip Pong custom Atari (C010765)**	Sonido **Sonido integrado en chip Pong**
Formato **Juego integrado**	Precio de lanzamiento **$99**	Unidades vendidas **N/D**



1977–1978
Atari Ultra Pong Doubles

Consola dedicada · Atari, Inc.

Versión multijugador del Ultra Pong con soporte para cuatro jugadores simultáneos, ofreciendo los mismos 16 juegos pero en configuraciones de dos contra dos.

El Atari Ultra Pong Doubles (modelo C-402D) fue lanzado en 1977 como la versión multijugador del Ultra Pong, con soporte para cuatro jugadores simultáneos. Mientras que el Ultra Pong estándar ofrecía juegos para dos jugadores, el Doubles permitía competencias de dos contra dos, añadiendo una dimensión estratégica a los clásicos juegos de paddle ball. El sistema utilizaba el mismo chip personalizado C010765 que el Ultra Pong, pero con una configuración de controles ampliada para acomodar cuatro juegos de paddles. Los 16 modos de juego incluían tanto variantes para dos jugadores como para cuatro, con diferentes combinaciones de equipos y configuraciones de juego.

Procesador **Chip Pong custom Atari (C010765)**	Gráficos **Chip Pong custom Atari (C010765)**	Sonido **Sonido integrado en chip Pong**
Formato **Juego integrado**	Precio de lanzamiento **$99**	Unidades vendidas **N/D**



1977–1979
Atari Video Pinball

Consola dedicada · Atari, Inc.

Sistema dedicado orientado a simulación de pinball doméstico con múltiples modos de juego integrados.

Atari Video Pinball (modelo C-380) fue lanzado en 1977 como la última consola dedicada de Atari antes del lanzamiento de la Atari 2600. Representaba una evolución significativa respecto a los anteriores sistemas Pong, ya que incluía siete juegos diferentes: cuatro variantes de pinball, un juego de baloncesto (Rebound) y dos versiones de Breakout (Breakout y Break Away). Por primera vez en una consola doméstica de Atari, se utilizaba un microcontrolador con una pequeña cantidad de RAM en lugar de los chips 'Pong-on-a-chip' anteriores. El diseño de Video Pinball era innovador: incluía botones de flipper laterales para el modo pinball y un dial frontal para los modos Breakout y baloncesto. La consola ofrecía gráficos en color, puntuación digital en pantalla y saques automáticos.

Procesador **Lógica dedicada**	Gráficos **Lógica TTL discreta**	Sonido **Generador de sonido discreto**
Formato **Juego integrado**	Precio de lanzamiento **$89**	Unidades vendidas **500.000**



1977–1983
Sears Video Arcade

Consola de 8 bits · Sears (fabricado por Atari, Inc.)

Rebranding de la Atari 2600 vendido exclusivamente a través de Sears bajo la marca Tele-Games. Fue la principal vía de distribución de la Atari 2600 en sus primeros años de vida.

El Sears Video Arcade fue la versión de la Atari 2600 vendida exclusivamente a través de los grandes almacenes Sears bajo la marca Tele-Games. Lanzado en noviembre de 1977 junto con la Atari 2600 original, fue fundamental para el éxito inicial de la consola, ya que Sears era el mayor minorista de Estados Unidos en aquella época. El acuerdo entre Atari y Sears seguía el modelo establecido con el Home Pong en 1975: Atari fabricaba el hardware y Sears se encargaba de la distribución, marketing y venta al por menor. El Video Arcade era técnicamente idéntico a la Atari 2600, con el mismo procesador MOS 6507, chip TIA y compatibilidad total con los cartuchos de la 2600.

Procesador **MOS 6507**	Memoria **128 bytes**	Gráficos **TIA (Television Interface Adaptor)**
Sonido **TIA (2 canales mono)**	Formato **Cartucho ROM**	Precio de lanzamiento **$199**



1978
Atari 2700

Consola de 8 bits · Atari, Inc.

Sucesora de la Atari 2600 con controles inalámbricos por radiofrecuencia y diseño renovado. Cancelada antes de su lanzamiento comercial por problemas técnicos con los mandos inalámbricos que interferían con otros dispositivos.

El Atari 2700 fue una consola desarrollada por Atari como sucesora de la exitosa Atari 2600 (VCS), anunciada pero nunca lanzada comercialmente. El proyecto, originalmente conocido como 'Super Pong' y luego como 'Saber', pretendía ofrecer una experiencia mejorada con controles inalámbricos por radiofrecuencia, un diseño más compacto y elegante, y compatibilidad total con el extenso catálogo de juegos de la 2600. El hardware del 2700 era esencialmente idéntico al de la 2600: el mismo procesador MOS 6507, 128 bytes de RAM, y el chip TIA para gráficos y sonido.

Procesador **MOS 6507**	Memoria **128 bytes**	Gráficos **TIA (Television Interface Adaptor)**
Sonido **TIA (2 canales mono)**	Formato **Cartucho ROM**	Precio de lanzamiento **~$199 (estimado)**



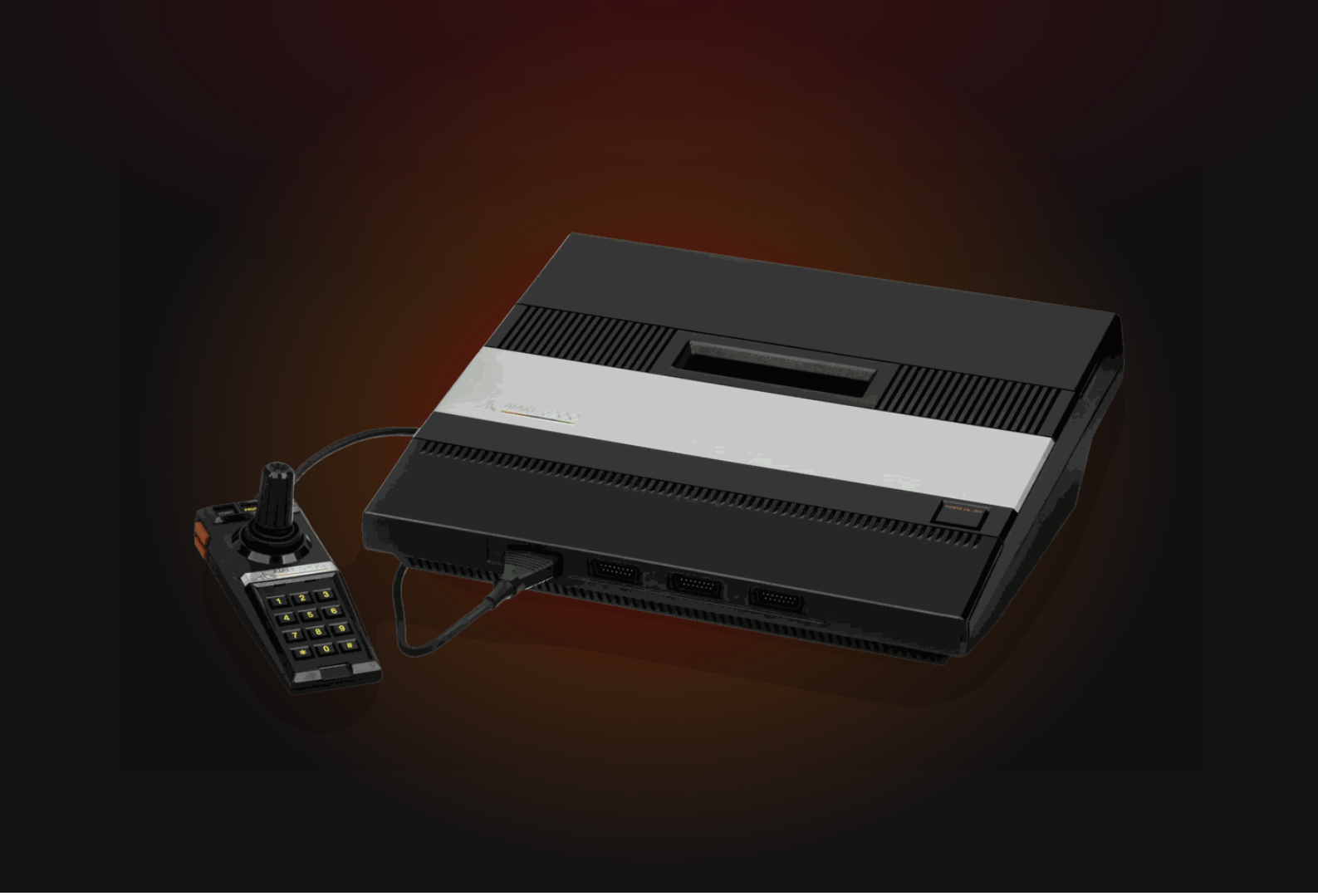
1981–1982
Atari Cosmos

Consola · Atari Inc.

Ambiciosa consola láser holográfica de Atari que combinaba cartuchos de videojuegos con proyecciones holográficas pregrabadas para crear una experiencia inmersiva híbrida. Cancelada tras un año de desarrollo.

El Atari Cosmos fue una de las apuestas más audaces y fracasadas de Atari en la era de Nolan Bushnell. Anunciado en 1981, el Cosmos pretendía revolucionar la industria del entretenimiento doméstico combinando videojuegos con tecnología holográfica láser. El concepto era único: cada cartucho, llamado "Hologame", contenía tanto la ROM del juego como una placa holográfica transparente que se proyectaba sobre la pantalla del televisor mediante un láser integrado en la consola. El jugador veía los gráficos del juego superpuestos sobre la imagen holográfica estática, creando una ilusión de profundidad y realismo sin precedentes.

Procesador **Cops 410**	Gráficos **N/A (proyección láser holográfica)**	Sonido **Módulo de sonido integrado**
Formato **Cartuchos "Hologame"**	Precio de lanzamiento **~$199 (estimado)**	Unidades vendidas **0**



1982–1984

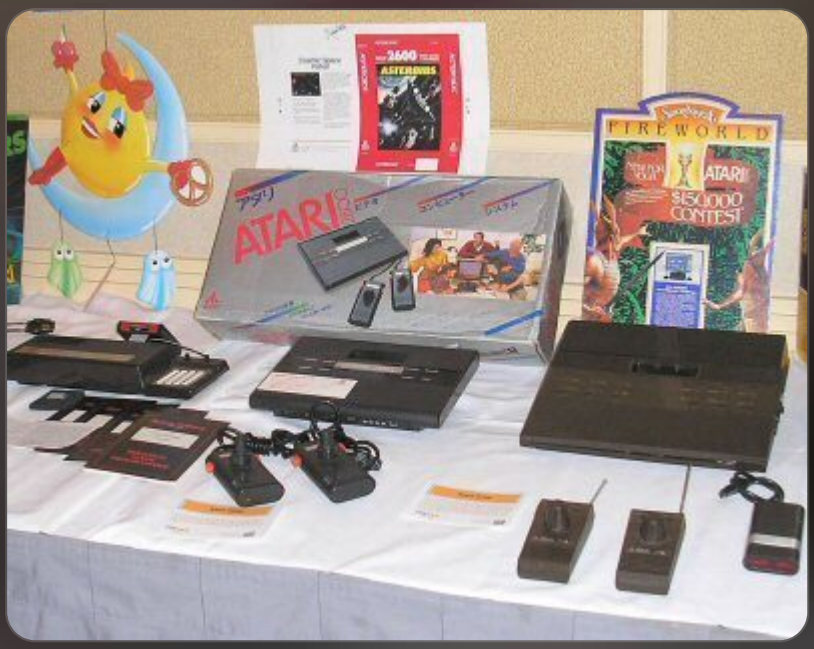
Atari 5200

Consola de 8 bits · Atari, Inc.

Sucesora de la Atari 2600 lanzada en 1982 con gráficos y sonido superiores. Incorporaba un procesador más potente y cuatro puertos para joysticks, destacando por su controlador analógico con teclado numérico.

La Atari 5200 SuperSystem fue lanzada en noviembre de 1982 como la sucesora de la exitosa Atari 2600. Su desarrollo comenzó como 'Project PAM' (Personal Arcade Machine) y estaba basada en la arquitectura de las computadoras Atari 400/800, utilizando los mismos chips gráficos ANTIC y GTIA. El objetivo era competir con consolas de nueva generación como la Intellivision y la ColecoVision, que estaban superando técnicamente a la 2600. La 5200 introdujo varias innovaciones: fue la primera consola doméstica en incluir joysticks analógicos con detección de 360 grados, un teclado numérico integrado y botones de pausa.

Procesador **MOS 6502C @ 1.79 MHz**	Memoria **16 KB**	Gráficos **ANTIC + GTIA (chips gráficos personalizados)**
Sonido **POKEY (4 canales PSG, síntesis polifónica + ruido)**	Formato **Cartucho ROM**	Precio de lanzamiento **$269**



1983–1984
Atari 2800

Consola de 8 bits · Atari, Inc.

Versión japonesa del Atari 2600 distribuida por Sears Japón con un diseño industrial propio y mandos integrados en el cuerpo de la consola.

El Atari 2800 fue la versión japonesa de la Atari 2600, lanzada en la primavera de 1983 por Atari International Nippon. Atari había intentado entrar en el mercado japonés desde 1973 con sus arcades, pero con resultados mixtos. El 2800 fue un intento de conquistar el mercado de consolas doméstico japonés, con un diseño completamente renovado que se alejaba del estilo de madera de la 2600 original, adoptando un aspecto elegante, negro y futurista similar al que luego usarían la 5200 y la 7800. El diseño del 2800 era único: incorporaba cuatro puertos para mandos (el único modelo de 2600 con cuatro puertos), unos mandos combinados de joystick y paddle, y un aspecto más compacto y estilizado.

Procesador **MOS 6507**	Memoria **128 bytes**	Gráficos **TIA (Television Interface Adaptor)**
Sonido **TIA (2 canales mono)**	Formato **Cartucho ROM**	Precio de lanzamiento **$299**



1983–1984
Atari 5100 (5200 Jr.)

Consola de 8 bits · Atari, Inc.

Versión reducida y más económica de la Atari 5200, diseñada para competir con el Atari 2600 y la Intellivision. Eliminaba la bahía de almacenamiento de controles y utilizaba un conector de TV estándar en lugar del switchbox de la 5200.

El Atari 5100, comúnmente conocido como '5200 Jr.', fue un proyecto de Atari para crear una versión reducida y más económica de la Atari 5200 SuperSystem. Lanzado en 1983 como prototipo, el 5100 eliminaba las características más costosas de la 5200 original: el sistema de antena/switchbox, la bahía de almacenamiento para controles y la circuitería de expansión. El hardware del 5100 era esencialmente idéntico al de la 5200: el mismo procesador MOS 6502C, los chips ANTIC y GTIA para gráficos, y el chip POKEY para sonido.

Procesador **MOS 6502C (6502 con bloqueo)**	Memoria **16 KB**	Gráficos **ANTIC + GTIA**
Sonido **POKEY (4 canales)**	Formato **Cartucho ROM**	Precio de lanzamiento **~$199 (estimado)**



1983–1984

Sears Video Arcade II

Consola de 8 bits · Sears (fabricado por Atari, Inc.)

Rebranding del Atari 2800 vendido por Sears en Estados Unidos, con diseño renovado y mandos integrados. Versión americana del 2600 japonés.

El Sears Video Arcade II fue la versión rebranded de la Atari 2800 vendida exclusivamente a través de Sears en Estados Unidos. Lanzado en 1983, era técnicamente idéntico al Atari 2800 (que era a su vez una versión reconfigurada de la Atari 2600) pero con un diseño de carcasa adaptado al gusto del mercado americano. El Video Arcade II presentaba un diseño más compacto y elegante que la Atari 2600 original, con mandos integrados en el cuerpo de la consola en lugar de puertos para joysticks externos. Los controles eran una combinación de joystick y paddle, permitiendo jugar tanto a juegos de acción como a juegos de paddle ball sin necesidad de periféricos adicionales.

Procesador **MOS 6507**	Memoria **128 bytes**	Gráficos **TIA (Television Interface Adaptor)**
Sonido **TIA (2 canales mono)**	Formato **Cartucho ROM**	Precio de lanzamiento **$199**



1986–1992
Atari 2600 Jr.

Consola de 8 bits · Atari Corporation

Rediseño compacto y económico del Atari 2600 lanzado tras la crisis del videojuego para revitalizar la marca.

El Atari 2600 Jr. fue la última revisión del icónico VCS, lanzada por Atari Corporation en 1986. Originalmente diseñado en 1983 bajo el nombre en clave 'Bonnie' (basado en el proyecto CX-2000 'Val'), su lanzamiento se retrasó debido a la venta de Atari Inc. a Jack Tramiel en 1984. Finalmente, salió al mercado en 1986, principalmente en Norteamérica (versiones NTSC) y Europa (versiones PAL desde 1984). El diseño era radicalmente diferente al de los modelos anteriores: una carcasa mucho más pequeña y compacta, con una placa de metal cepillado con un arcoíris característico. El puerto de cartuchos se movió a la parte superior, a diferencia de los modelos originales que lo tenían en la parte trasera.

Procesador **MOS 6507**	Memoria **128 bytes**	Gráficos **TIA (Television Interface Adaptor)**
Sonido **TIA (2 canales mono)**	Formato **Cartucho ROM**	Precio de lanzamiento **$49**



1986–1992

Atari 7800

Consola de 8 bits · Atari Corporation

Lanzada en 1986 como la sucesora directa de la 2600, ofreciendo compatibilidad total con su extenso catálogo original. Con gráficos mejorados, más memoria y un precio competitivo de $79.95, fue diseñada para competir directamente con la NES de Nintendo.

La Atari 7800 ProSystem fue diseñada por General Computer Corporation (GCC) entre 1983 y 1984 como la sucesora de la fallida Atari 5200. Fue anunciada originalmente el 21 de mayo de 1984 con un precio de 140 dólares, pero su lanzamiento se suspendió tras la venta de Atari a Jack Tramiel en julio de 1984. Finalmente, salió al mercado nacionalmente en mayo de 1986, convirtiéndose en la primera consola con retrocompatibilidad incorporada: podía ejecutar casi todos los juegos de la Atari 2600 sin necesidad de adaptadores.

Procesador **Atari SALLY 6502**	Memoria **4 KB**	Gráficos **MARIA (GCC1702B, coprocesador gráfico, ~100 sprites)**
Sonido **TIA (solo sonido, compatible con 2600); opcional POKEY en cartucho**	Formato **Cartucho ROM**	Precio de lanzamiento **$79.95**



1987–1992
Atari XEGS

Consola/computador híbrido · Atari Corporation

Sistema híbrido entre consola y computador Atari XE que funcionaba tanto como consola de videojuegos como computador personal con teclado opcional.

El Atari XE Game System (XEGS) fue lanzado por Atari Corporation en 1987 como un híbrido entre consola de videojuegos y computadora doméstica. Era esencialmente una computadora Atari 65XE rediseñada con una carcasa de consola y un teclado desmontable. La idea surgió de conversaciones con grandes cadenas de tiendas de juguetes que preferían vender una 'consola de juegos moderna' a 150 dólares en lugar de una computadora doméstica a 80 dólares. El XEGS ofrecía lo mejor de ambos mundos: sin el teclado conectado, funcionaba como una consola de videojuegos que arrancaba directamente en Missile Command (incluido en la ROM).

Procesador **MOS 6502C**	Memoria **64 KB**	Gráficos **ANTIC + GTIA**
Sonido **POKEY (4 canales PSG)**	Formato **Cartucho / Diskette**	Precio de lanzamiento **$199**



1991–1992
Atari Panther

Consola de 32 bits · Atari Corporation

Consola de 32 bits cancelada que habría competido con SNES y Genesis. Cancelada cuando el proyecto Jaguar resultó más prometedor.

El Atari Panther fue un proyecto de consola de videojuegos de 32 bits desarrollado por Atari Corporation a finales de los años 80 y principios de los 90. El proyecto fue encabezado por el equipo de diseño de Atari y estaba destinado a competir directamente con la Super Nintendo y la Sega Genesis en el mercado de consolas de segunda y tercera generación. El hardware del Panther estaba basado en un procesador Motorola 68030 a 16 MHz como CPU principal, acompañado de un chip gráfico personalizado y 2 MB de RAM. El diseño prometía gráficos significativamente superiores a los de las 16 bits, con resolución de hasta 640x480 y una paleta de colores ampliada.

Procesador **Motorola 68030 @ 16 MHz**	Memoria **2 MB**	Gráficos **Panther custom GPU**
Sonido **DSP personalizado**	Formato **Cartucho**	Precio de lanzamiento **~$299 (estimado)**



1993–1996

Atari Jaguar

Consola de 64 bits · Atari Corporation

La última consola de Atari y la primera en ser comercializada como sistema de 64 bits. Lanzada en 1993 con un innovador diseño de múltiples procesadores (un Motorola 68000 y tres chips personalizados), ofrecía capacidades gráficas avanzadas para su época.

La Atari Jaguar fue lanzada en noviembre de 1993 como la última consola doméstica de Atari, con la controvertida etiqueta de 'primera consola de 64 bits'. Su desarrollo comenzó en 1989 junto con Flare Technology, que trabajaba en dos proyectos: Panther (32 bits) y Jaguar (64 bits). Como el Jaguar progresaba más rápido, Atari canceló el Panther en 1991 y se centró exclusivamente en la Jaguar. La consola utilizaba una arquitectura compleja con cinco procesadores distribuidos en tres chips: Tom (gráficos), Jerry (sonido/DSP) y un Motorola 68000 como coprocesador.

Procesador **Tom + Jerry + Motorola 68000**	Memoria **2 MB**	Gráficos **Tom (GPU 32-bit RISC @ 26.59 MHz + Object Processor 64-bit + Blitter 64-bit)**
Sonido **Jerry (DSP 32-bit RISC @ 26.59 MHz + 2× DAC estéreo 16-bit)**	Formato **Cartucho ROM**	Precio de lanzamiento **$249**



1995–1996

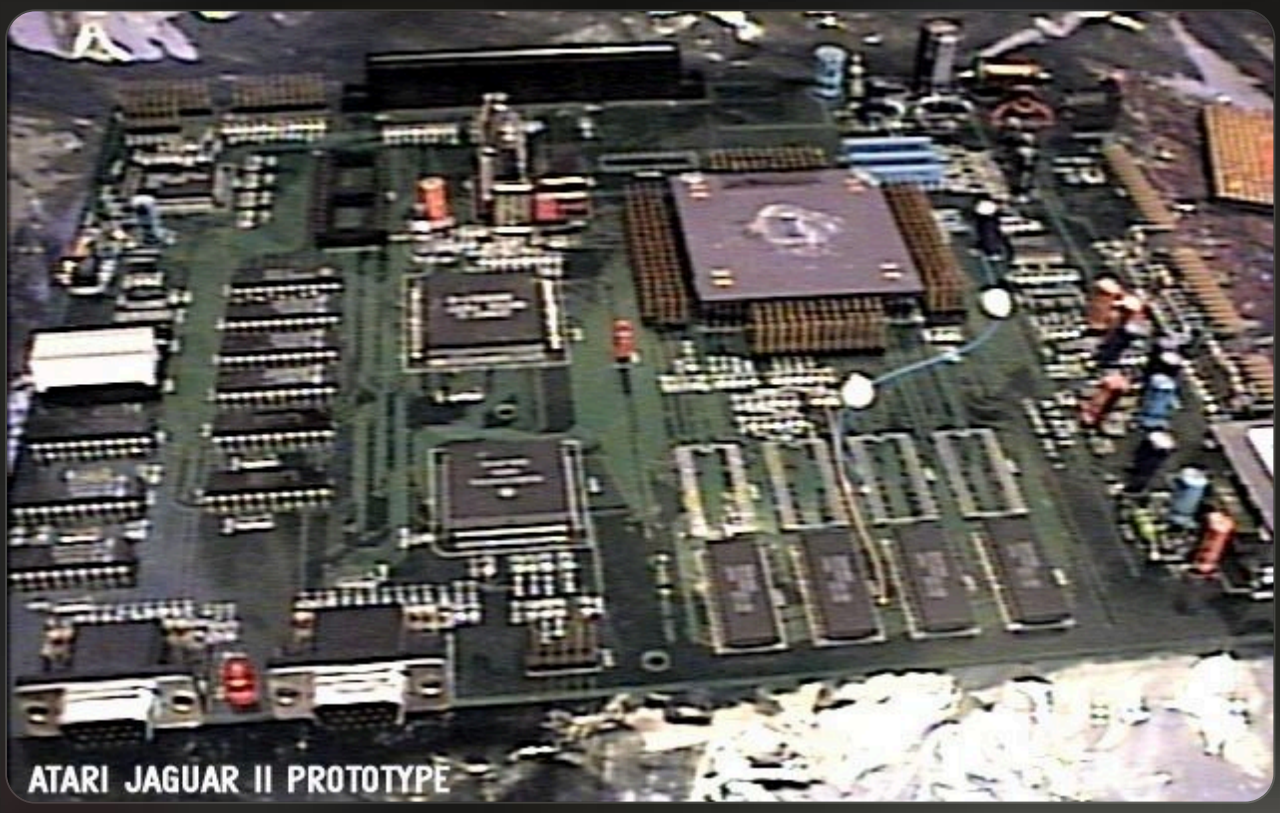
Atari Jaguar CD

Add-on CD · Atari Corporation

Unidad CD-ROM para la Atari Jaguar que permitía juegos en formato CD con mayor capacidad de almacenamiento y video FMV.

El Atari Jaguar CD fue un periférico de CD-ROM lanzado el 21 de septiembre de 1995 para la consola Atari Jaguar, con un precio de 149,95 dólares. Anunciado originalmente antes del lanzamiento de la Jaguar en 1993, sufrió múltiples retrasos y no llegó al mercado hasta dos años después. El dispositivo se conectaba a través de la ranura de cartuchos de la Jaguar e incluía su propio puerto de paso para cartuchos, permitiendo juegos que combinaban datos de CD y cartucho. El diseño del Jaguar CD fue muy criticado por su aspecto, que muchos compararon con un inodoro.

Procesador **Motorola 68000**	Memoria **N/D**	Gráficos **Tom (GPU 32-bit RISC + Object Processor + Blitter)**
Sonido **Jerry (DSP + 2× DAC estéreo 16-bit)**	Formato **CD-ROM**	Precio de lanzamiento **$149**



1996
Atari Jaguar II

Consola de 64 bits · Atari Corporation

Sucesora del Jaguar con unidad CD-ROM integrada y procesadores mejorados. Cancelada cuando Atari Corporation se fusionó con JTS.

El Atari Jaguar II fue el proyecto de sucesora del Atari Jaguar, desarrollado por Atari Corporation a mediados de los años 90. La consola estaba diseñada para corregir las deficiencias del Jaguar original, incluyendo la inclusión de una unidad CD-ROM integrada en lugar de cartuchos, procesadores más potentes y un ecosistema de desarrollo más accesible. El hardware propuesto incluía un procesador ARM 940 como CPU principal, un GPU RISC de 64 bits personalizado, 4 MB de RAM, y soporte para resoluciones de hasta 800x600. La unidad CD-ROM habilitaba la distribución de juegos a menor coste y permitía incluir cinemáticas FMV y audio de alta calidad. El desarrollo del Jaguar II avanzó significativamente, con varios prototipos funcionales y títulos en desarrollo.

Procesador **ARM 940**	Memoria **4 MB**	Gráficos **GPU RISC 64-bit custom**
Sonido **DSP mejorado**	Formato **CD-ROM**	Precio de lanzamiento **N/D**



2004–2005
Atari Flashback

Consola dedicada · Atari (fabricación por AtGames)

Primera consola dedicada de Atari, un plug-and-play que emula 20 juegos clásicos de 2600 incluyendo Asteroids, Breakout, Centipede, Pong, Space Invaders y Frogger. Diseñada por Curt Vendel (Legacy Engineering) y fabricada por AtGames en Asia.

El Atari Flashback fue anunciado en junio de 2004 como una consola dedicada de bajo coste que emulaba juegos clásicos de Atari. El proyecto fue liderado por Curt Vendel, presidente de Legacy Engineering y consultor de Atari, quien diseñó el hardware y supervisó el desarrollo del software de emulación. A diferencia del Atari 2600 original que usaba cartuchos, el Flashback incorporaba 20 juegos preinstalados en ROM. La selección incluía títulos icónicos como Asteroids, Breakout, Centipede, Pong y Space Invaders, junto con variantes como Quadrapong y Planet Patrol.

Procesador **Sunplus SPG (basado en SPG110)**	Memoria **32 KB**	Gráficos **Sunplus SPG (integrado)**
Sonido **Sonido integrado en chip SPG**	Formato **ROM interna (20 juegos)**	Precio de lanzamiento **$29.99**



Atari Flashback 2

2005–2006
Atari Flashback 2

Consola dedicada · AtGames para Atari

Segunda consola dedicada con 40 juegos incluyendo Missile Command, Yars' Revenge, River Raid y Pitfall. Incluía modo "arcade" y "consola" para cada juego.

El Atari Flashback 2 fue lanzado en 2005 como sucesor del exitoso Flashback original. Nuevamente diseñado por Curt Vendel de Legacy Engineering y fabricado por AtGames, esta segunda entrega duplicó la cantidad de juegos incluidos, pasando de 20 a 40 títulos. Entre los juegos se encontraban clásicos como Missile Command, Yars' Revenge, River Raid y Pitfall, además de incluir un modo "arcade" y "consola" que permitía elegir entre la presentación del arcade original o la versión doméstica. Una característica notable fue la inclusión de puertos DE-9 compatibles con los joysticks originales de Atari, lo que permitía a los usuarios usar sus controles clásicos.

Procesador **Sunplus SPG110**	Memoria **32 KB**	Gráficos **Sunplus SPG110 (integrado)**
Sonido **Sonido integrado en chip SPG110**	Formato **ROM interna (40 juegos)**	Precio de lanzamiento **$29.99**



2011–2012

Atari Flashback 3

Consola dedicada · AtGames para Atari

Primera Flashback con salida HDMI. 60 juegos incluyendo clásicos de 2600 y 7800.

Procesador **Sunplus SPG290**	Memoria **64 KB**	Gráficos **Sunplus SPG290 (integrado)**
Sonido **Sonido integrado en chip SPG290**	Formato **ROM interna (60 juegos)**	Precio de lanzamiento **$39.99**



2012–2013

Atari Flashback 4

Consola dedicada · AtGames para Atari

75 juegos con joystick inalámbrico por infrarrojos.

Procesador **Sunplus SPG290**	Memoria **64 KB**	Gráficos **Sunplus SPG290 (integrado)**
Sonido **Sonido integrado en chip SPG290**	Formato **ROM interna (75 juegos)**	Precio de lanzamiento **$39.99**



2014–2015

Atari Flashback 5

Consola dedicada · AtGames para Atari

82 juegos con dos joysticks inalámbricos incluidos.

Procesador **Sunplus SPG290**	Memoria **64 KB**	Gráficos **Sunplus SPG290 (integrado)**
Sonido **Sonido integrado en chip SPG290**	Formato **ROM interna (82 juegos)**	Precio de lanzamiento **$39.99**



2015–2016

Atari Flashback 6

Consola dedicada · AtGames para Atari

85 juegos con dos joysticks inalámbricos y soporte para joysticks originales.

Procesador **Sunplus SPG290**	Memoria **64 KB**	Gráficos **Sunplus SPG290 (integrado)**
Sonido **Sonido integrado en chip SPG290**	Formato **ROM interna (85 juegos)**	Precio de lanzamiento **$39.99**



2016–2017

Atari Flashback 7

Consola dedicada · AtGames para Atari

101 juegos con dos joysticks inalámbricos por Bluetooth.

Procesador **Sunplus SPG290**	Memoria **64 KB**	Gráficos **Sunplus SPG290 (integrado)**
Sonido **Sonido integrado en chip SPG290**	Formato **ROM interna (101 juegos)**	Precio de lanzamiento **$39.99**



2017–2018

Atari Flashback 8

Consola dedicada · AtGames para Atari

105 juegos con dos joysticks inalámbricos Bluetooth. Incluía por primera vez soporte para joysticks Arcade de Atari.

Procesador **Sunplus SPG290**	Memoria **64 KB**	Gráficos **Sunplus SPG290 (integrado)**
Sonido **Sonido integrado en chip SPG290**	Formato **ROM interna (105 juegos)**	Precio de lanzamiento **$39.99**



2018–2019
Atari Flashback 9

Consola dedicada · AtGames para Atari

110 juegos con hardware actualizado y emulación mejorada. Soporte para cartuchos originales de 2600.

Procesador **Allwinner R16 (ARM Cortex-A7)**	Memoria **256 MB**	Gráficos **Mali-400 MP2 (integrado en Allwinner R16)**
Sonido **Audio integrado en SoC Allwinner R16**	Formato **ROM interna (110 juegos)**	Precio de lanzamiento **$39.99**



2019–2020

Atari Flashback X

Consola dedicada · AtGames para Atari

Edición especial con 120 juegos y diseño retro de las consolas originales.

Procesador **Allwinner R16 (ARM Cortex-A7)**	Memoria **256 MB**	Gráficos **Mali-400 MP2 (integrado en Allwinner R16)**
Sonido **Audio integrado en SoC Allwinner R16**	Formato **ROM interna (120 juegos)**	Precio de lanzamiento **$49.99**



2021
Atari VCS (2021)

Consola moderna / PC híbrido · Atari, Inc.

Moderno sistema híbrido entre consola y PC con diseño que homenajea al Atari 2600 original. Ejecuta un sistema operativo Linux basado en Debian y puede arrancar Windows.

El Atari VCS (2021) es una consola moderna producida por Atari VCS LLC, una filial de Atari SA. Fue revelado por primera vez como 'Ataribox' en junio de 2017, y tras múltiples retrasos, finalmente se lanzó para patrocinadores en diciembre de 2020 y al público general en junio de 2021. Su diseño exterior rinde homenaje a la Atari 2600 original, con un panel frontal de nogal o negro, pero por dentro es un sistema completamente moderno basado en un procesador AMD Ryzen. El VCS funciona con AtariOS, un sistema operativo basado en Linux, que permite acceder a más de 100 juegos retro clásicos incluidos. También dispone de un 'PC Mode' que permite instalar Windows o Linux para jugar a títulos modernos y usar aplicaciones de PC.

Procesador **AMD Ryzen R1606G (Zen) @ 2.6 GHz**	Memoria **8 GB DDR4**	Gráficos **AMD Radeon Vega 3 (Ryzen R1606G, 3 CU, 1.2 GHz)**
Sonido **AMD Audio (HD Audio compatible 5.1/7.1)**	Formato **Descarga digital / USB**	Precio de lanzamiento **$299**



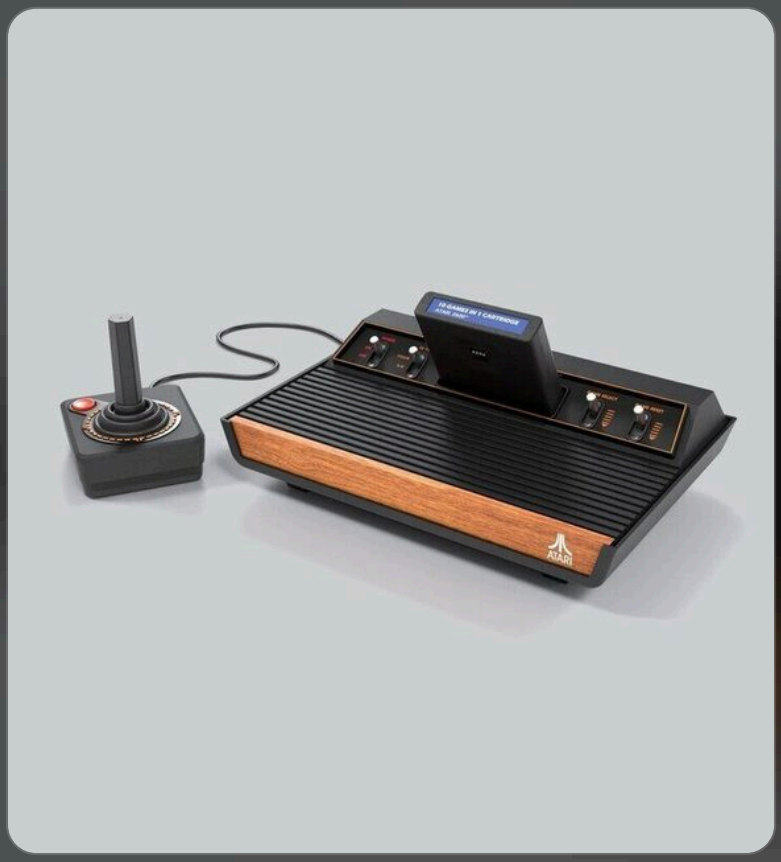
2022–2023

Atari Flashback 50th Anniversary

Consola dedicada · AtGames para Atari

Edición conmemorativa del 50 aniversario de Atari con 130 juegos y diseño premium.

Procesador **Allwinner R16**	Memoria **256 MB**	Gráficos **Mali-400 MP2 (integrado en Allwinner R16)**
Sonido **Audio integrado en SoC Allwinner R16**	Formato **ROM interna (130 juegos)**	Precio de lanzamiento **$49.99**



2023
Atari 2600+

Consola recreación moderna · Atari, Inc. / Plaion

Réplica a escala 80% del Atari 2600 de cuatro interruptores con salida HDMI y compatibilidad con cartuchos originales de 2600 y 7800 mediante emulación por software.

El Atari 2600+ fue lanzado en noviembre de 2023 como una recreación moderna de la icónica Atari 2600, desarrollada por Atari en colaboración con Plaion y Retro Games Ltd. Se trata de una réplica a escala reducida (aproximadamente el 80% del tamaño original) que utiliza tecnología de emulación para reproducir juegos de la Atari 2600 y la Atari 7800 en televisores modernos a través de HDMI. El 2600+ es compatible con cartuchos originales de Atari 2600 y 7800, así como con los nuevos cartuchos del programa Atari XP. Incluye un joystick CX40+ recreado inalámbrico (con conexión USB-C para carga) y admite modos de pantalla panorámica y 4:3.

Procesador **Rockchip 3128**	Memoria **256 MB DDR3**	Gráficos **Mali-400 MP2 (Rockchip 3128 integrado)**
Sonido **Rockchip integrado (salida HDMI/audio)**	Formato **Cartucho original 2600/7800**	Precio de lanzamiento **$129**



2023–2024

Atari Flashback 12 Gold

Consola dedicada · AtGames para Atari

150 juegos con edición premium dorada y joysticks de edición limitada.

Procesador **Allwinner R16**	Memoria **256 MB**	Gráficos **Mali-400 MP2 (integrado en Allwinner R16)**
Sonido **Audio integrado en SoC Allwinner R16**	Formato **ROM interna (150 juegos)**	Precio de lanzamiento **$59.99**



2024
Atari 400 Mini

Mini consola recreación · Atari, Inc. / Retro Games Ltd.

Réplica a media escala del Atari 400 con 25 juegos clásicos precargados, joystick THECXSTICK con 8 botones y emulación de toda la gama Atari 8-bit incluyendo XL, XE y 5200.

El Atari 400 Mini (oficialmente THE400 Mini) fue lanzado el 28 de marzo de 2024, desarrollado por Retro Games Ltd. y distribuido por Plaion. Se trata de una réplica a escala reducida (50% del tamaño original) de la icónica computadora Atari 400 de 1979, con tecnología de emulación moderna y salida HDMI. El dispositivo emula toda la gama de computadoras Atari de 8 bits, incluyendo los modelos 400, 800, 600XL, 800XL, 1200XL, 65XE, 130XE y la consola Atari 5200. THE400 Mini incluye 25 juegos preinstalados que cubren la era dorada de los juegos de 8 bits de Atari, incluyendo títulos como Star Raiders, Centipede, Millipede, Miner 2049er, Bristles, y muchos otros.

Procesador **AllWinner H3**	Memoria **256 MB**	Gráficos **Mali-400 MP2 (AllWinner H3)**
Sonido **AllWinner H3 integrado (HDMI audio + jack)**	Formato **Interna (25 juegos) + USB**	Precio de lanzamiento **$119**



2024
Atari 7800+

Consola recreación moderna · Atari, Inc. / Plaion

Réplica compacta del Atari 7800 ProSystem con mando CX78+ inalámbrico y compatibilidad con cartuchos originales de 2600 y 7800. Incluye Bentley Bear's Crystal Quest.

El Atari 7800+ fue lanzado en diciembre de 2024 como la segunda consola de la serie '+', siguiendo el éxito del 2600+. Al igual que su predecesor, es una réplica a escala reducida (80% del tamaño original) del diseño de la Atari 7800 original, pero con tecnología moderna de emulación y salida HDMI. Su diseño se inspira en la versión europea de la 7800, con el característico patrón de rayas de colores en la parte frontal. El 7800+ es compatible tanto con cartuchos de Atari 2600 como de Atari 7800, permitiendo acceder a la biblioteca combinada de ambas consolas. Incluye un mando inalámbrico CX78+ recreado (el gamepad que se lanzó originalmente en Europa para la 7800), ideal para juegos que requieren dos botones.

Procesador **Rockchip 3128**	Memoria **256 MB DDR3**	Gráficos **Mali-400 MP2 (Rockchip 3128 integrado)**
Sonido **Rockchip integrado (salida HDMI/audio)**	Formato **Cartucho original 2600/7800**	Precio de lanzamiento **$149**

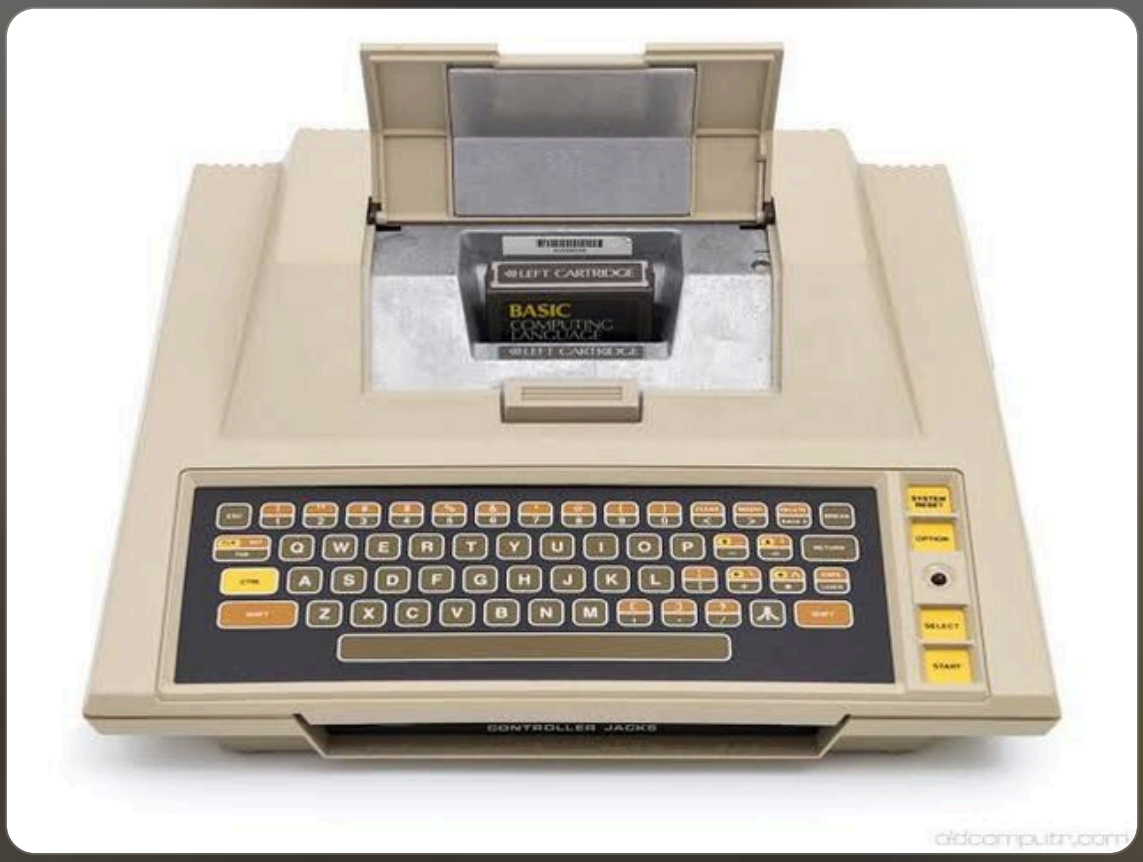
Capítulo 04

Computadores

Las líneas de 8 bits, ST y Falcon. 29 sistemas, de 1979 a 1992.

Atarium

04



1979–1983

Atari 400

Computador 8 bits · Atari, Inc.

El primer ordenador doméstico de Atari, lanzado en 1979 como una máquina de entrada económica. Destacaba por sus innovadores chips gráfico (ANTIC) y de sonido (POKEY), que ofrecían capacidades multimedia muy superiores a otros ordenadores de la época.

El Atari 400 (nombre en clave 'Candy') fue lanzado por Atari en noviembre de 1979 como la versión de entrada de la familia de computadoras de 8 bits de Atari. Fue diseñado originalmente como la sucesora de la Atari VCS (2600), pero la dirección de Atari decidió convertirlo en una computadora doméstica para competir con el Apple II y el Commodore PET. El proyecto fue liderado por Jay Miner, quien más tarde diseñaría el chipset del Commodore Amiga. El 400 presentaba un diseño innovador en forma de cuña, con un teclado de membrana a prueba de derrames (ideal para niños) y una puerta en la parte superior que cubría la ranura de cartuchos.

Procesador **MOS 6502**	Memoria **8 KB**	Gráficos **ANTIC + CTIA/GTIA**
Sonido **POKEY (4 canales PSG, 1.79 MHz)**	Formato **Cassette / Cartucho**	Precio de lanzamiento **$349**



1979–1983

Atari 800

Computador 8 bits · Atari, Inc.

La versión premium del ordenador doméstico de Atari, lanzado junto al 400 en 1979 pero con teclado mecánico completo y más slots de expansión.

El Atari 800 (nombre en clave 'Colleen') fue lanzado simultáneamente con el Atari 400 en noviembre de 1979 como la computadora de gama alta de Atari. A diferencia del 400, el 800 estaba diseñado para usuarios más exigentes, con un teclado completo de tamaño real, dos ranuras para cartuchos, salida de monitor y ranuras de expansión internas accesibles que permitían ampliar la RAM hasta 48 KB mediante tarjetas. La arquitectura del 800 era revolucionaria. En lugar de una sola placa base, utilizaba múltiples tarjetas de circuito dentro de un chasis de aluminio, similar a los sistemas de bus S-100. Esto permitía una flexibilidad de expansión inusual para la época.

Procesador **MOS 6502**	Memoria **48 KB**	Gráficos **ANTIC + GTIA**
Sonido **POKEY (4 canales PSG)**	Formato **Diskette / Cassette**	Precio de lanzamiento **$999**



1983

Atari 1200XL

Computador 8 bits · Atari, Inc.

Primer modelo de la línea XL con teclado de teclas completas y funciones de ayuda, pero fue criticado por eliminar la ranura de expansión interna.

El Atari 1200XL fue lanzado en marzo de 1983 como el primer modelo de la nueva serie XL de computadoras de 8 bits de Atari. Con un precio de 900 dólares, presentaba un diseño elegante y moderno en plata y negro que reemplazaba el aspecto beige de los modelos 400/800. Incorporaba 64 KB de RAM, un procesador 6502C mejorado y un nuevo sistema operativo de 14 KB con funciones ampliadas, incluyendo teclas de función programables (F1-F4) y una tecla HELP. El 1200XL era un diseño de placa única que reducía drásticamente el número de chips respecto a los modelos anteriores, abaratando la producción.

Procesador **MOS 6502C**	Memoria **64 KB**	Gráficos **ANTIC + GTIA**
Sonido **POKEY (4 canales PSG)**	Formato **Diskette / Cassette**	Precio de lanzamiento **$899**



1983–1984
Atari 1400XL

Computador 8 bits · Atari, Inc.

Computadora de gama alta de la serie XL nunca lanzada, con modem integrado, 64 KB de RAM y bus de expansión PBI. Fue cancelada tras la venta de Atari a Jack Tramiel.

El Atari 1400XL fue una computadora de gama alta diseñada como parte de la gama XL de Atari, anunciada en 1983 pero nunca llegada a producción comercial. Era esencialmente una versión ampliada del 1200XL con 64 KB de RAM, un modem acoplado a línea telefónica integrado, y un bus de expansión PBI (Peripheral Bus Interface) de 8 bits que permitía conectar periféricos de alto rendimiento. El diseño del 1400XL incluía mejoras significativas sobre el 1200XL: el modem integrado de 300 baudos permitía comunicaciones sin hardware adicional, el bus PBI proporcionaba expansibilidad que el 1200XL carecía, y la cantidad de RAM se ampliaba a 64 KB. También incluía una ranura de expansión detrás similar a la del Atari 800.

Procesador **MOS 6502C**	Memoria **64 KB**	Gráficos **ANTIC + GTIA**
Sonido **POKEY (4 canales)**	Formato **Diskette / Cassette**	Precio de lanzamiento **~$599 (estimado)**



1983–1984
Atari 1450XLD

Computador 8 bits · Atari, Inc.

La computadora más ambiciosa jamás diseñada por Atari, con disco duro interno, disquete de alta densidad y 64 KB de RAM. Cancelada antes de su lanzamiento.

El Atari 1450XLD fue la máquina más ambiciosa jamás diseñada en la línea de 8 bits de Atari. Era la versión de gama alta del 1400XL, con la "D" significando "Daisywheel" (impresora) o más probablemente "Dual" refiriéndose a sus capacidades de almacenamiento expandidas. El prototipo incluía un disquete interno de 5.25" de alta densidad, un disco duro interno, 64 KB de RAM, y el bus PBI para expansión. El diseño del 1450XLD era impresionante para su época: un gabinete tipo "pizza oven" (horno de pizza) con espacio para un disco duro interno, algo extremadamente raro en computadoras domésticas de 1983.

Procesador **MOS 6502C**	Memoria **64 KB**	Gráficos **ANTIC + GTIA**
Sonido **POKEY (4 canales)**	Formato **Diskette 5.25" interno + HDD**	Precio de lanzamiento **~$899 (estimado)**



1983–1984

Atari 1450XLD (Prototipo)

Computador 8 bits · Atari, Inc.

La computadora más ambiciosa jamás diseñada por Atari, con disco duro interno, disquete de alta densidad y 64 KB de RAM. Cancelada antes de su lanzamiento.

El Atari 1450XLD fue la máquina más ambiciosa jamás diseñada en la línea de 8 bits de Atari. Era la versión de gama alta del 1400XL, con la "D" significando "Daisywheel" (impresora) o más probablemente "Dual" refiriéndose a sus capacidades de almacenamiento expandidas. El prototipo incluía un disquete interno de 5.25" de alta densidad, un disco duro interno, 64 KB de RAM, y el bus PBI para expansión. El diseño del 1450XLD era impresionante para su época: un gabinete tipo "pizza oven" (horno de pizza) con espacio para un disco duro interno, algo extremadamente raro en computadoras domésticas de 1983.

Procesador **MOS 6502C**	Memoria **64 KB**	Gráficos **ANTIC + GTIA**
Sonido **POKEY (4 canales)**	Formato **Diskette 5.25" interno + HDD**	Precio de lanzamiento **~$899 (estimado)**



1983–1984

Atari 600XL

Computador 8 bits · Atari, Inc.

Computador económico de la serie XL con solo 16 KB de RAM pero ampliable mediante el bus de expansión paralelo.

El Atari 600XL fue lanzado a finales de 1983 como el modelo de entrada de la nueva serie XL, sucesor directo del Atari 400. Originalmente concebido como 'Sweet 8' o 'Liz NY', el 600XL estaba diseñado para ser más asequible y competitivo frente al Commodore VIC-20 y el Sinclair ZX Spectrum. Venía con 16 KB de RAM (ampliables a 64 KB mediante el módulo 1064), BASIC integrado en ROM y un bus de expansión PBI (Parallel Bus Interface). Al igual que el 800XL, el 600XL presentaba un diseño compacto y elegante similar al del 1200XL, pero más pequeño de adelante hacia atrás. Incluía un teclado completo de tamaño completo (a diferencia del teclado de membrana del 400), aunque de menor calidad que el del 800. Solo tenía salida de televisión (sin salida de monitor) y dos puertos para joystick.

Procesador **MOS 6502C**	Memoria **16 KB**	Gráficos **ANTIC + GTIA**
Sonido **POKEY (4 canales PSG)**	Formato **Cassette / Diskette**	Precio de lanzamiento **$299**



1983–1985
Atari 800XL

Computador 8 bits · Atari, Inc.

La evolución definitiva de la línea 8-bit de Atari, lanzada en 1983 como parte de la serie XL. Incorporaba 64 KB de RAM, un diseño más compacto y el puerto de expansión paralelo.

El Atari 800XL, lanzado a finales de 1983, fue el modelo más exitoso de toda la serie de computadoras de 8 bits de Atari. Diseñado como sucesor del 1200XL y del 800, corregía los errores de su predecesor: incluía BASIC integrado, bus de expansión PBI, 64 KB de RAM y compatibilidad con la mayoría del software existente. Su nombre en código durante el desarrollo fue 'Surely Plus'. El 800XL presentaba un diseño similar al 1200XL pero más compacto. Incluía salida de vídeo compuesto y RF, dos puertos de joystick, y el bus PBI que permitía la conexión de dispositivos de expansión como unidades de disco, interfaces de red y otros periféricos.

Procesador **MOS 6502C**	Memoria **64 KB**	Gráficos **ANTIC + GTIA**
Sonido **POKEY (4 canales PSG)**	Formato **Cassette / Diskette**	Precio de lanzamiento **$499**



1985–1987

Atari 130XE

Computador 8 bits · Atari Corporation

Versión XE de 128 KB con banco de memoria conmutado, el modelo más potente de la serie Atari 8-bit doméstica.

El Atari 130XE, lanzado en 1985 junto con el 65XE, fue la computadora de 8 bits más potente de Atari, con 128 KB de RAM gestionados mediante bank switching. La 'X' de XE significaba XL-Compatible y la 'E' Enhanced, y el '130' indicaba sus 128 KB de memoria. Fue el primer modelo de Atari en superar la barrera de los 64 KB en una computadora de 8 bits sin necesidad de expansiones externas. El 130XE compartía el mismo diseño que el 65XE pero con una carcasa ligeramente más grande para alojar los chips de memoria adicionales. Incluía el Enhanced Cartridge Interface (ECI), una versión más compacta del bus PBI que permitía conectar periféricos de alta velocidad.

Procesador **MOS 6502C**	Memoria **128 KB**	Gráficos **ANTIC + GTIA**
Sonido **POKEY (4 canales PSG)**	Formato **Cassette / Diskette**	Precio de lanzamiento **$399**



1985–1988
Atari 520ST

Computador 16/32 bits · Atari Corporation

El primer computador de la familia ST, con interfaz gráfica GEM y puertos MIDI integrados que lo convirtieron en el estándar de la música digital.

El Atari 520ST fue lanzado en abril-junio de 1985 como la primera computadora de 16 bits de Atari Corporation, marcando el debut de la compañía bajo la dirección de Jack Tramiel (quien había fundado Commodore). El nombre 'ST' significaba 'Sixteen/Thirty-two' (dieciséis/treinta y dos), por el bus de datos de 16 bits y el bus de direcciones de 32 bits del procesador Motorola 68000. Fue la primera computadora personal con una interfaz gráfica de usuario (GUI) a color integrada, utilizando el entorno GEM de Digital Research. El 520ST fue un prodigio de ingeniería de costes: Tramiel exigió un diseño que pudiera venderse a un precio muy bajo para competir con el Commodore Amiga y el Apple Macintosh.

Procesador **Motorola 68000 @ 8 MHz**	Memoria **512 KB**	Gráficos **Shifter + GLUE (gráficos bitplanar)**
Sonido **Yamaha YM2149 (3 canales PSG + 1 ruido, 6 octavas)**	Formato **Diskette 3.5**	Precio de lanzamiento **$799**



1985–1987

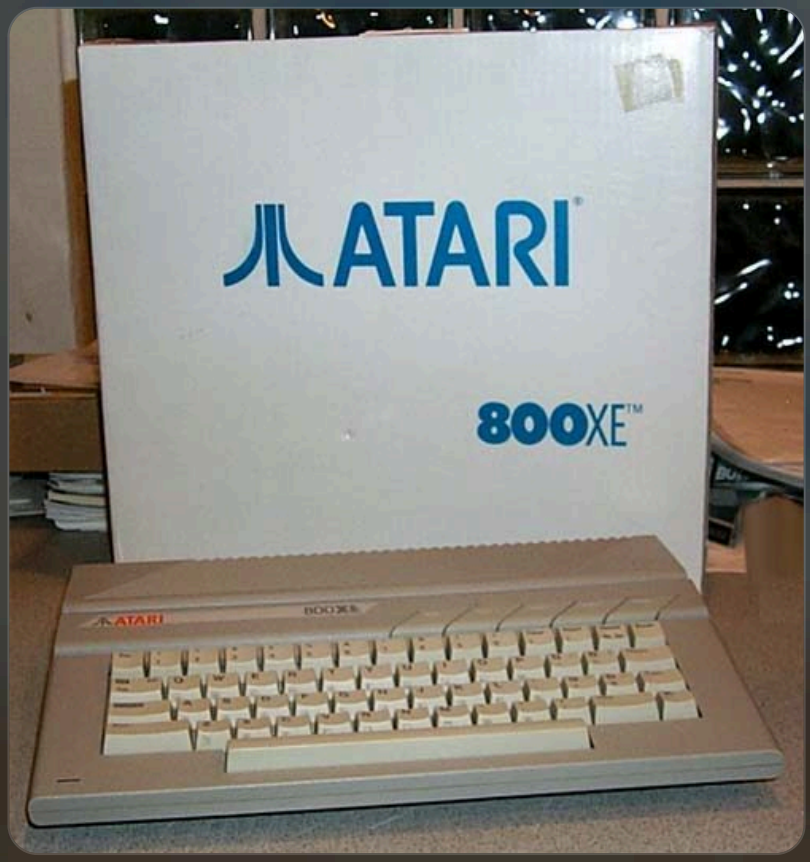
Atari 65XE

Computador 8 bits · Atari Corporation

Rediseño económico de la línea XE compatible con el software Atari XL, con teclado de membrana y diseño inspirado en el Atari 800XL.

El Atari 65XE fue lanzado en 1985 como parte de la nueva serie XE (XL-Expanded) de Atari Corporation, tras la compra de la compañía por Jack Tramiel. Era esencialmente un Atari 800XL rediseñado para parecerse estéticamente a la nueva línea de computadoras Atari ST de 16 bits, con una carcasa gris claro y teclado blanco. Su nombre original iba a ser 900XLF, y el '65' hacía referencia a los 64 KB de RAM. El 65XE eliminó el bus PBI del 800XL en las versiones norteamericanas (las versiones europeas incluían el ECI, Enhanced Cartridge Interface). Incorporaba el nuevo chip FREDDY para gestión de memoria, heredado de los cancelados proyectos 1400XL/1450XLD.

Procesador **MOS 6502C**	Memoria **64 KB**	Gráficos **ANTIC + GTIA**
Sonido **POKEY (4 canales PSG)**	Formato **Cassette / Diskette**	Precio de lanzamiento **$249**



1985–1987

Atari 800XE

Computador 8 bits · Atari, Inc.

Versión europea del 65XE vendida en Alemania y Europa del Este con el nombre "800XE" para aprovechar la popularidad del 800XL.

El Atari 800XE fue una variante regional del 65XE diseñada específicamente para el mercado europeo, particularmente Alemania y Europa del Este. Fue renombrado como "800XE" para aprovechar la fuerte reputación del exitoso Atari 800XL en esos mercados, donde el nombre "XL" tenía mayor reconocimiento. El hardware era esencialmente idéntico al 65XE: el mismo procesador MOS 6502C, 64 KB de RAM, y los mismos chips de sonido y gráficos ANTIC y GTIA. Las diferencias eran principalmente cosméticas, con una carcasa similar al 800XL pero con la etiqueta "800XE" y la numeración adaptada al mercado europeo. El 800XE fue lanzado en un momento en que la familia de 8 bits de Atari ya estaba en declive, superseded por los ordenadores ST de 16/32 bits.

Procesador **MOS 6502C**	Memoria **64 KB**	Gráficos **ANTIC (display list) + GTIA**
Sonido **POKEY (4 canales, 8 bits)**	Formato **Cassette / Diskette**	Precio de lanzamiento **N/D**



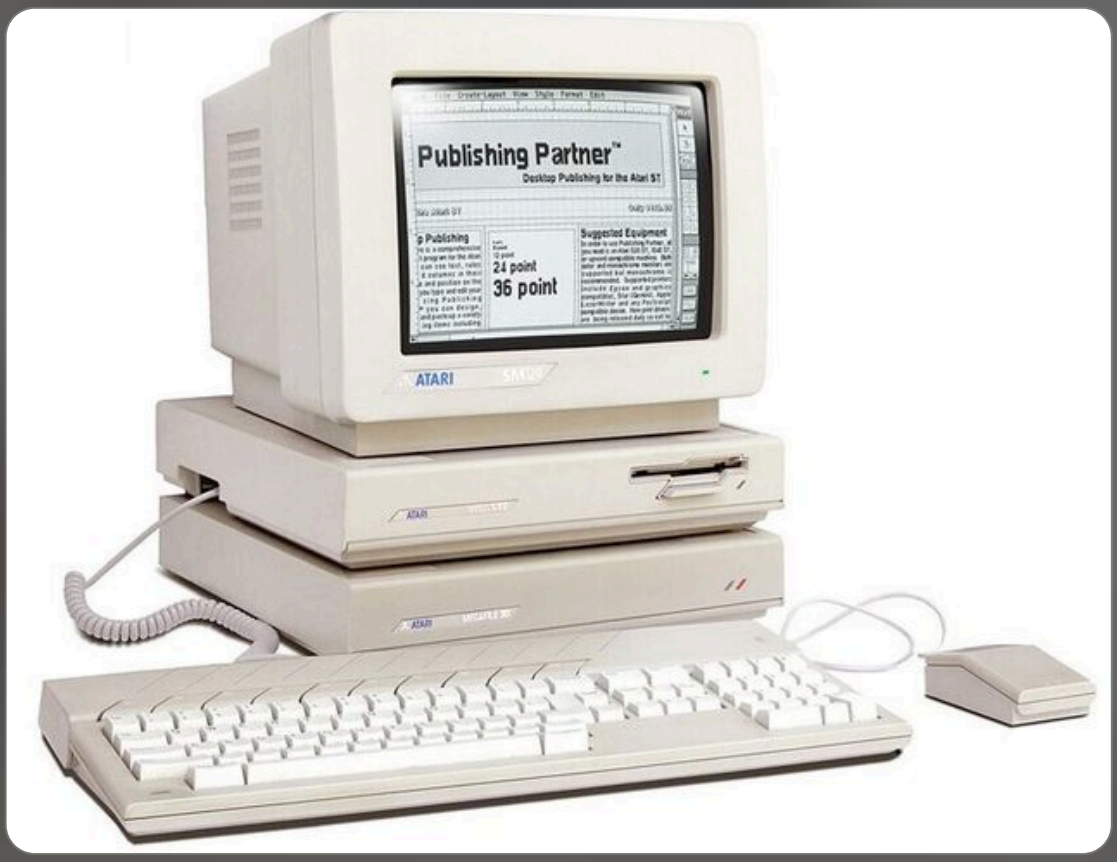
1986–1989
Atari 1040STF

Computador 16/32 bits · Atari Corporation

Evolución del 520ST con unidad de disquete integrada y 1 MB de RAM, convirtiéndose en el modelo más popular de la gama ST.

El Atari 1040STF (a menudo escrito 1040STf) fue lanzado en 1986 como una evolución del 520ST, convirtiéndose en el modelo más popular de la serie ST. La 'F' indicaba que incorporaba una unidad de disquete integrada (Floppy), y el '1040' se refería a 1 MB de RAM (1040 KB). Fue la primera computadora doméstica en ofrecer 1 MB de RAM a un coste inferior a 1 dólar por kilobyte, un hito en la historia de la informática. El 1040STF integraba en una sola carcasa la CPU, la fuente de alimentación y la unidad de disquete de doble cara (720 KB), eliminando los voluminosos componentes externos del 520ST. Los puertos de ratón y joystick se movieron a un hueco bajo el teclado. La versión 'FM' (1040STFM) incluía un modulador RF para conectar a un televisor.

Procesador **Motorola 68000**	Memoria **1 MB**	Gráficos **Shifter + GLUE**
Sonido **Yamaha YM2149 (3 canales PSG)**	Formato **Diskette 3.5**	Precio de lanzamiento **$999**



1987–1990

Atari Mega ST

Workstation · Atari Corporation

Modelo profesional de la gama ST con teclado separado, carcasa horizontal y capacidad de disco duro interno orientado a entornos de producción.

El Atari Mega ST (también conocido como MEGA ST) fue lanzado en 1987 como una versión profesional de la serie ST, dirigida al mercado de negocios, diseño gráfico y autoedición (DTP). Presentaba un diseño modular tipo 'pizza box' con el teclado separado de la unidad principal, similar a los ordenadores profesionales de la época. Estaba disponible en versiones con 1 MB (Mega 1), 2 MB (Mega 2) y 4 MB (Mega 4) de RAM. El Mega ST introdujo el chip BLiTTER (acelerador gráfico por hardware), que mejoraba significativamente el rendimiento en operaciones de movimiento de bloques de memoria, esenciales para gráficos y autoedición. También incluía un reloj en tiempo real con batería, un conector de expansión interno y una ranura para cartuchos.

Procesador **Motorola 68000**	Memoria **2 MB**	Gráficos **Shifter + GLUE**
Sonido **Yamaha YM2149 (3 canales PSG)**	Formato **Diskette / HDD**	Precio de lanzamiento **$1,499**



1987–1988

Atari PC-1

PC compatible · Atari Corporation

Primera PC compatible IBM XT de Atari, todo-en-uno con teclado, ratón y puertos integrados.

El Atari PC-1 fue la primera entrada de Atari en el mercado de PCs compatibles con IBM, lanzado en 1987. Representaba un cambio estratégico importante para la compañía, que hasta entonces se había centrado en sus propias arquitecturas propietarias (8 bits y ST). El PC-1 era un clones del IBM PC XT, alimentado por un Intel 8088 a 4.77 MHz con 640 KB de RAM. El diseño del PC-1 era compacto e incluía teclado y ratón integrados, similar al enfoque todo-en-uno que Atari había utilizado con éxito en los ordenadores ST. El sistema soportaba tarjetas de expansión estándar de PC y venía con MS-DOS preinstalado. La resolución gráfica era compatible con CGA y Hercules. Aunque el PC-1 era funcional y bien construido, llegó tarde a un mercado de clones de PC ya saturado.

Procesador **Intel 8088 @ 4.77 MHz**	Memoria **640 KB**	Gráficos **CGA/Hercules (integrado en placa base)**
Sonido **PC Speaker**	Formato **Diskette 5.25"**	Precio de lanzamiento **~$999**



1987–1988

Atari PC-2

PC compatible · Atari Corporation

Versión mejorada del PC-1 con disco duro opcional.

El Atari PC-2 fue la evolución del PC-1, lanzada en 1987 como una versión mejorada con disco duro opcional. Mantenía el mismo procesador Intel 8088 a 4.77 MHz y 640 KB de RAM del PC-1, pero añadía la opción de un disco duro de 20 MB, lo que mejoraba significativamente la experiencia de uso al eliminar la necesidad de cambiar disquetes constantemente. El PC-2 destinaba al mercado de usuarios que necesitaban más almacenamiento que el PC-1 podía ofrecer, pero que no estaban dispuestos a pagar el premium de un IBM PC XT completo. El disco duro opcional era una ventaja competitiva importante en el segmento de PCs de entrada. Como el PC-1, el PC-2 competía en un mercado dominado por los clones de PC establecidos. Atari esperaba atraer a sus clientes existentes de ST y 8 bits al ecosistema de PC, pero la transición fue difícil.

Procesador **Intel 8088 @ 4.77 MHz**	Memoria **640 KB**	Gráficos **CGA/Hercules (integrado en placa base)**
Sonido **PC Speaker**	Formato **Diskette 5.25" + HDD opcional**	Precio de lanzamiento **~$1,199**



1988–1989

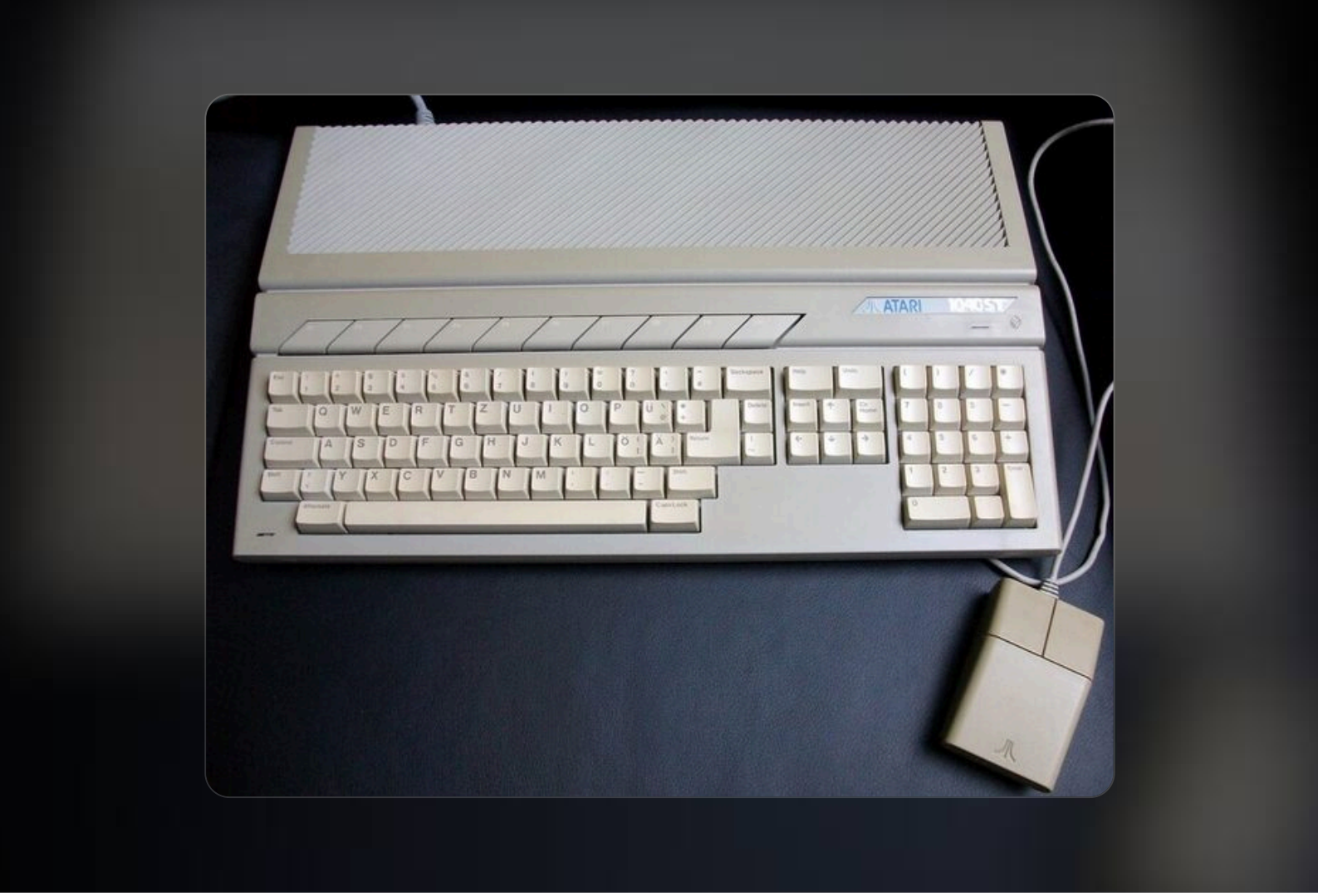
Atari PC-3

PC compatible · Atari Corporation

PC compatible de 16 bits con procesador 80286.

El Atari PC-3 marcó la transición de la línea PC de Atari de 8 bits a 16 bits, con un procesador Intel 80286 a 6 MHz y 1 MB de RAM. Lanzado en 1988, el PC-3 era un IBM PC AT compatible que ofrecía un rendimiento significativamente superior a los PC-1 y PC-2 basados en 8088. El PC-3 incluía soporte gráfico EGA, una unidad de disquete de 3.5" y un disco duro de 20 MB. El aumento de RAM a 1 MB permitía ejecutar aplicaciones más exigentes y versiones más recientes de DOS y Windows. El salto a la arquitectura 80286 era necesario para mantenerse competitivo en el mercado de PCs, que estaba migrando rápidamente a 16 bits. Sin embargo, el PC-3 llegó cuando los fabricantes de clones ya ofrecían 80286 a precios competitivos, limitando la ventaja competitiva de Atari. El PC-3 fue el modelo más vendido de la línea PC de Atari, aunque las cifras totales seguían siendo modestas.

Procesador **Intel 80286 @ 6 MHz**	Memoria **1 MB**	Gráficos **EGA (integrado en placa base)**
Sonido **PC Speaker**	Formato **Diskette 3.5" + HDD**	Precio de lanzamiento **~$1,499**



1989–1992
Atari 1040STE

Computador 16/32 bits · Atari Corporation

Versión mejorada del 1040STF con paleta de 4096 colores, chip Blitter, sonido DMA estéreo y puertos de joystick laterales mejorados.

El Atari 1040STE fue la versión de gama alta de la serie STE, presentada en 1989 como evolución del popular 1040STF. Incorporaba todas las mejoras multimedia de la serie STE: una paleta ampliada a 4,096 colores (frente a los 512 del ST original), un chip Blitter para transferencias rápidas de bloques de memoria, sonido DMA estéreo de 8 bits con 4 canales, y puertos de joystick laterales en lugar del conector DB-9 delantero del ST. El 1040STE conservaba la arquitectura todo-en-uno del 1040STF con teclado integrado y unidad de disquete de 3.5" en el mismo gabinete. Su Motorola 68000 a 8 MHz le daba rendimiento suficiente para aplicaciones de productividad y diseño gráfico, mientras que las mejoras multimedia lo hacían atractivo para usuarios de música y vídeo.

Procesador **Motorola 68000 @ 8 MHz**	Memoria **1 MB**	Gráficos **Shifter + Blitter**
Sonido **YM2149 (3 canales) + DMA estéreo (4 canales, 8 bits)**	Formato **Diskette 3.5"**	Precio de lanzamiento **$899**



1989–1992
Atari 520STE

Computador 16/32 bits · Atari Corporation

Versión de entrada de la serie STE con 512 KB de RAM y todas las mejoras multimedia del STE.

El Atari 520STE fue la versión de entrada de la serie STE, lanzada simultáneamente con el 1040STE en 1989. Compartía todas las mejoras multimedia de la serie STE —paleta de 4,096 colores, chip Blitter, sonido DMA estéreo— pero con 512 KB de RAM en lugar de 1 MB, ofreciendo un precio de entrada más bajo de $699. El 520STE estaba diseñado para usuarios que querían las capacidades multimedia mejoradas del STE sin el coste del modelo de 1 MB. La RAM podía ampliarse mediante tarjetas de expansión, y el sistema era compatible con todo el software del ST estándar. Aunque su RAM limitada era una desventaja para algunas aplicaciones, el 520STE fue popular entre músicos que utilizaban el hardware MIDI del ST para secuenciación musical, ya que la cantidad de RAM era menos crítica para ese uso.

Procesador **Motorola 68000 @ 8 MHz**	Memoria **512 KB**	Gráficos **Shifter + Blitter**
Sonido **YM2149 (3 canales) + DMA estéreo (4 canales, 8 bits)**	Formato **Diskette 3.5"**	Precio de lanzamiento **$699**



1989–1991
Atari ABC 286/30

PC compatible · Atari Corporation

Computadora de negocios compatible IBM AT.

El Atari ABC 286/30 fue una computadora de negocios compatible con IBM AT, lanzada en 1989 como parte de la línea ABC (Atari Business Computer) dirigida al mercado europeo, particularmente Alemania. El "286/30" en su nombre se refería al procesador Intel 80286 y posiblemente al tamaño del disco duro (30 MB).

El ABC 286/30 estaba equipado con un Intel 80286 a 12 MHz, más rápido que los 8 MHz de los PC-4 y PC-5, y 1 MB de RAM expandible. Incluía soporte EGA/VGA y un disco duro de 30 MB, especificaciones adecuadas para aplicaciones de productividad empresarial como Lotus 1-2-3, dBase y WordPerfect. La línea ABC fue diseñada específicamente para el mercado europeo, donde Atari tenía una presencia más fuerte que en Estados Unidos.

Procesador **Intel 80286 @ 12 MHz**	Memoria **1 MB**	Gráficos **EGA/VGA (integrado en placa base)**
Sonido **PC Speaker**	Formato **Diskette 3.5" + HDD**	Precio de lanzamiento **N/D**



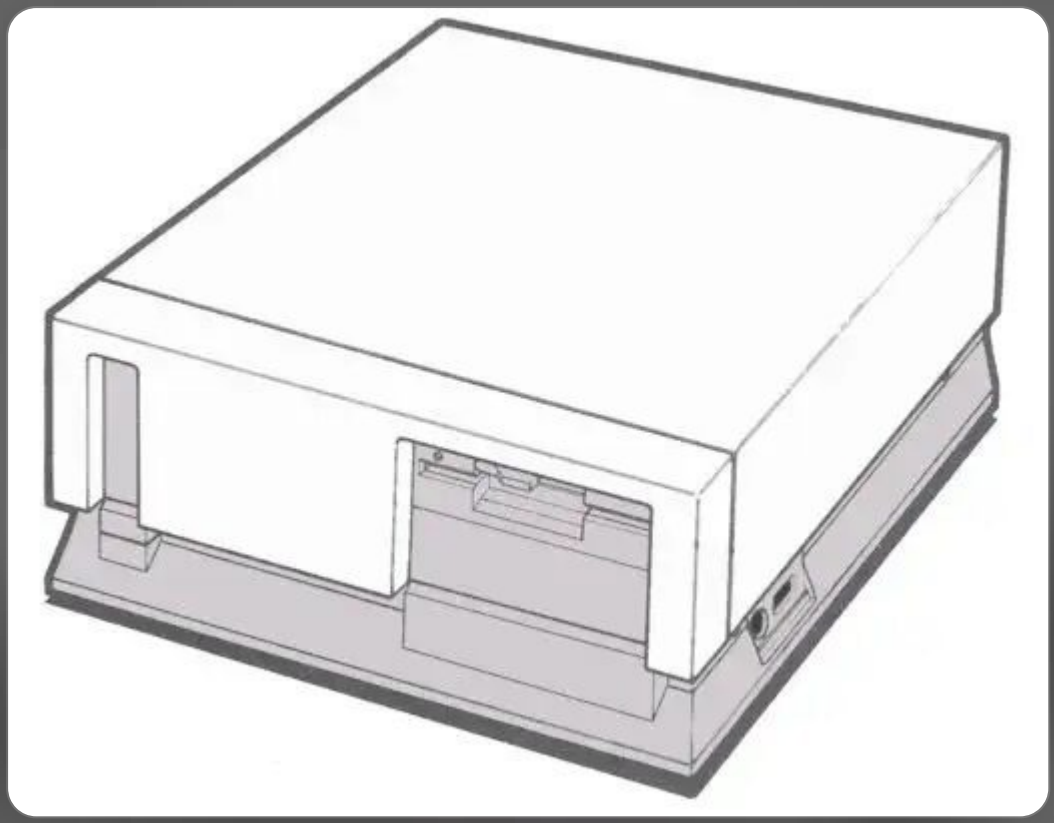
1989–1990
Atari PC-4

PC compatible · Atari Corporation

Evolución del PC-3 con procesador más rápido.

El Atari PC-4 fue la evolución directa del PC-3, lanzado en 1989 con un procesador Intel 80286 a 8 MHz (frente a los 6 MHz del PC-3) y soporte gráfico EGA/VGA. El aumento de velocidad del procesador y la compatibilidad con VGA, que se estaba convirtiendo en el estándar gráfico, hacían del PC-4 una máquina más future-proof. El PC-4 incluía 1 MB de RAM expandible, un disco duro de 20-40 MB, y una unidad de disquete de 3.5". La compatibilidad VGA permitía resoluciones de hasta 320x200 con 256 colores o 640x480 con 16 colores, adecuadas tanto para productividad como para juegos. El PC-4 era la oferta de gama alta de Atari en el mercado de PCs, dirigida a usuarios profesionales que necesitaban rendimiento y compatibilidad.

Procesador **Intel 80286 @ 8 MHz**	Memoria **1 MB**	Gráficos **EGA/VGA (integrado en placa base)**
Sonido **PC Speaker**	Formato **Diskette 3.5" + HDD**	Precio de lanzamiento **~$1,699**



1989–1990
Atari PC-5

PC compatible · Atari Corporation

PC compatible de gama media.

El Atari PC-5 fue la versión de gama media de la línea PC de Atari, lanzado en 1989 con un procesador Intel 80286 a 8 MHz y 1 MB de RAM. El PC-5 estaba posicionado como una alternativa más económica al PC-4, manteniendo el mismo procesador pero con un precio de entrada más bajo. El PC-5 incluía soporte VGA, un disco duro de 20 MB y una unidad de disquete de 3.5". Aunque era funcional y bien especificado, el PC-5 llegaba a un mercado saturado de clones de PC de 286 a precios competitivos. El posicionamiento del PC-5 era difícil: era demasiado caro para competir con los clones más baratos, pero carecía de las características premium que justificaban los precios más altos de fabricantes como Compaq. Atari esperaba atraer a sus clientes existentes, pero muchos usuarios de ST y 8 bits preferían quedarse en el ecosistema Atari o migrar a PCs de otros fabricantes.

Procesador **Intel 80286 @ 8 MHz**	Memoria **1 MB**	Gráficos **VGA (integrado en placa base)**
Sonido **PC Speaker**	Formato **Diskette 3.5" + HDD**	Precio de lanzamiento **~$1,299**



1989–1992
Atari STE

Computador 16/32 bits · Atari Corporation

Versión mejorada del ST con paleta de 4096 colores, chip de sonido DMA y capacidad deblitter de hardware para gráficos más rápidos.

El Atari 520STE y 1040STE (Enhanced) fueron lanzados a finales de 1989 como una versión mejorada de la serie ST, diseñada para cerrar la brecha con el Commodore Amiga en capacidades multimedia. El modelo 520STE tenía 512 KB de RAM, mientras que el 1040STE ofrecía 1 MB. Ambos compartían la misma carcasa grande del 1040STF, con la unidad de disquete integrada. Las mejoras del STE respecto al ST estándar eran significativas: la paleta de colores se amplió de 512 a 4096 colores, se incorporó el chip BLiTTER (heredado del Mega ST) para aceleración gráfica, se añadió soporte de sonido PCM estéreo de 8 bits mediante DMA, y la memoria RAM era ampliable fácilmente mediante módulos SIMM.

Procesador **Motorola 68000**	Memoria **1 MB**	Gráficos **Shifter + GLUE + Blitter (coprocesador de movimiento de bloques)**
Sonido **Yamaha YM2149 + DMA PCM (8-bit, 2 canales, hasta 50 kHz)**	Formato **Diskette**	Precio de lanzamiento **$899**



1989–1991

Atari Transputer Workstation

Workstation · Atari Corporation

Workstation de procesamiento paralelo basada en procesadores Inmos Transputer T800, diseñada para computación de alto rendimiento. Una de las estaciones de trabajo más innovadoras y raras de Atari.

El Atari Transputer Workstation (ATW) fue una estación de trabajo de computación paralela desarrollada por Atari Corporation en colaboración con Inmos, el fabricante británico del procesador Transputer. Lanzada en 1989, el ATW era una de las estaciones de trabajo más innovadoras de su época, basada en la arquitectura de procesamiento paralelo del Inmos T800 Transputer. El hardware del ATW podía configurarse con uno a cuatro procesadores Inmos T800, cada uno con capacidad de punto flotante y comunicaciones seriales integradas para procesamiento paralelo.

Procesador **Inmos T800 transputer (4×)**	Memoria **2 MB (expandible a 16 MB)**	Gráficos **Transputer gráfico (Grosvenor)**
Sonido **Yamaha YM2149**	Formato **SCSI HDD + Diskette**	Precio de lanzamiento **~$5,000–$15,000 (según configuración)**



1990–1992

Atari ABC 386DX II

PC compatible · Atari Corporation

PC compatible de gama alta con procesador 386DX.

El Atari ABC 386DX II fue la oferta de gama alta de la línea ABC, equipada con un procesador Intel 386DX a 25 MHz y 4 MB de RAM. Lanzado en 1990, era la máquina más potente de la línea de negocios de Atari, destinada a usuarios profesionales que necesitaban máximo rendimiento. El 386DX a 25 MHz era uno de los procesadores más rápidos disponibles en 1990, y combinado con 4 MB de RAM proporcionaba un rendimiento excepcional para aplicaciones de productividad, bases de datos y hojas de cálculo. El disco duro de 80-120 MB ofrecía almacenamiento generoso para la época. El ABC 386DX II era un producto nicho, dirigido a empresas y profesionales que valoraban la marca Atari y la calidad de construcción. Competía directamente con los 386DX de Compaq, Dell y AST, que dominaban el mercado de PCs de gama alta.

Procesador **Intel 386DX @ 25 MHz**	Memoria **4 MB**	Gráficos **VGA (integrado en placa base)**
Sonido **PC Speaker + Sound Blaster compatible**	Formato **Diskette 3.5" + HDD**	Precio de lanzamiento **N/D**



1990–1992

Atari ABC 386SX II

PC compatible · Atari Corporation

PC compatible con procesador 386SX.

El Atari ABC 386SX II fue la evolución de la línea ABC hacia la arquitectura Intel 386, lanzado en 1990. El procesador Intel 386SX a 16 MHz ofrecía un rendimiento significativamente superior al 80286, permitiendo ejecutar aplicaciones más exigentes y versiones más recientes de DOS y Windows 3.0. El 386SX era una versión económica del 386DX, con un bus de datos de 16 bits (frente a los 32 bits del DX) pero con la misma arquitectura interna de 32 bits. Esto lo hacía más barato que el 386DX mientras ofrecía una mejora de rendimiento sustancial sobre el 286. El ABC 386SX II incluía 2 MB de RAM, un disco duro de 40-80 MB, y soporte VGA completo. Con 2 MB de RAM, podía ejecutar Windows 3.0 de manera razonable, una ventaja competitiva importante en 1990.

Procesador **Intel 386SX @ 16 MHz**	Memoria **2 MB**	Gráficos **VGA (integrado en placa base)**
Sonido **PC Speaker + Sound Blaster compatible**	Formato **Diskette 3.5" + HDD**	Precio de lanzamiento **N/D**



1990–1993
Atari TT030

Workstation · Atari Corporation

Workstation profesional de 32 bits basada en el Motorola 68030 con resolución de 1280x960 píxeles y bus de expansión VME.

El Atari TT030 fue lanzado en 1990 como una estación de trabajo profesional de gama alta, basada en el procesador Motorola 68030 a 32 MHz. El nombre 'TT' significaba 'Thirty-two/Thirty-two', indicando que tanto el bus de datos como el de direcciones eran de 32 bits (a diferencia del ST, que tenía bus de datos de 16 bits). Se vendía a 2.995 dólares con 2 MB de RAM, monitor monocromo y un disco duro SCSI de 50 MB. El TT030 representaba un salto generacional respecto al ST. Incluía un nuevo chip gráfico capaz de resoluciones de 640×480 en 256 colores (y modos de alta resolución de 1280×960), un coprocesador matemático 68882 opcional, ranura de expansión VME, puerto de red LocalTalk y un nuevo sistema operativo TOS 3.x con un escritorio mejorado.

Procesador **Motorola 68030 @ 32 MHz**	Memoria **2 MB**	Gráficos **TT Shifter + TT Blitter (gráficos a 1280×960, 2–16 colores)**
Sonido **Yamaha YM2149 (3 canales PSG)**	Formato **SCSI HDD**	Precio de lanzamiento **$2,995**



1991–1993
Atari Mega STE

Workstation · Atari Corporation

Versión acelerada del Mega ST con CPU a 16 MHz, interfaz SCSI integrada y diseño de caja horizontal profesional.

El Atari Mega STE fue lanzado a finales de 1991 como la evolución final de la serie ST de 16 bits, combinando el diseño modular del TT030 con el hardware mejorado del STE. Utilizaba el mismo procesador 68000 pero a una velocidad conmutable entre 8 MHz y 16 MHz (con 16 KB de caché), ofreciendo un rendimiento muy superior al ST estándar. Incluía opcionalmente un coprocesador matemático 68881 o 68882. El Mega STE incorporaba un controlador SCSI interno para disco duro, una unidad de disquete de alta densidad (1,44 MB), puerto de red LocalTalk, ranura de expansión VME y el sistema operativo TOS 2.00, que ofrecía un escritorio mejorado con mejor soporte para discos duros y nuevas funcionalidades. Su diseño era el mismo que el del TT030 pero en color gris claro.

Procesador **Motorola 68000 @ 16 MHz**	Memoria **2 MB**	Gráficos **Shifter + GLUE + Blitter**
Sonido **Yamaha YM2149 + DMA PCM (8-bit)**	Formato **Diskette / HDD**	Precio de lanzamiento **$1,699**



1992–1994
Atari Falcon030

Computador multimedia · Atari Corporation

La última estación de trabajo y ordenador personal de 32 bits de Atari, lanzada en 1992. Incorporaba un potente procesador Motorola 68030 a 16 MHz, hasta 14 MB de RAM y un DSP (procesador digital de señales) para audio y procesamiento en tiempo real.

El Atari Falcon030 fue lanzado en 1992 como la última computadora personal de Atari, un canto del cisne tecnológico que integraba lo mejor de la ingeniería de Atari en un solo sistema. Basado en un procesador Motorola 68030 a 16 MHz, incluía un DSP Motorola 56001 de 24 bits para procesamiento de audio digital, capacidades gráficas avanzadas con resolución de hasta 640×480 en 256 colores (y modos de 16 bits), y un sistema de sonido estéreo de 16 bits con capacidad de grabación y reproducción de calidad CD. El Falcon030 fue diseñado como una computadora multimedia avanzada, compitiendo con el Commodore Amiga 1200 y el Apple Macintosh.

Procesador **Motorola 68030 + DSP56001**	Memoria **4 MB**	Gráficos **VIDEL (controlador de video totalmente programable)**
Sonido **Yamaha YM2149 + DSP56001 (32-bit, 50 kHz, 8 canales estéreo) + SDMA**	Formato **IDE HDD / Diskette**	Precio de lanzamiento **$1,499**

Capítulo 05

Arcade

Las máquinas de los salones de juego. 14 sistemas, de 1972 a 1995.

Atarium

05



1972–1974
Atari Pong Arcade

Arcade · Atari, Inc.

El arcade que inició la industria comercial del videojuego moderno. Lanzado en 1972 por Nolan Bushnell y Ted Dabney, su éxito masivo en bares y salones recreativos llevó a Atari a convertirse en un gigante del entretenimiento electrónico.

Pong fue el primer videojuego con éxito comercial de la historia, lanzado por Atari en noviembre de 1972. Fue creado por Allan Alcorn como un ejercicio de entrenamiento asignado por Nolan Bushnell, cofundador de Atari. El juego simulaba un partido de tenis de mesa con dos paletas y una pelota cuadrada, con un sistema de puntuación digital. Bushnell se inspiró tras ver una demostración de la consola Magnavox Odyssey, que incluía un juego de tenis similar. La máquina original usaba lógica TTL discreta sin microprocesador, y fue construida en un gabinete de madera con un televisor en blanco y negro de 12 pulgadas.

Procesador **Circuitos TTL discretos**	Gráficos **N/A (circuitos TTL discretos)**	Sonido **Generador de tonos discreto (beeps)**
Formato **Circuitería integrada**	Precio de lanzamiento **$1,200 (arcade unit)**	Unidades vendidas **35.000**



1974–1976
Touch Me (Arcade)

Arcade dedicado · Atari, Inc.

Juego arcade de memoria secuencial lanzado por Atari en 1974, precursor directo del legendario Simon de Hasbro. El jugador debía repetir secuencias de luces y sonidos cada vez más largas.

Touch Me fue un juego arcade lanzado por Atari Inc. en 1974, antes incluso de la Atari VCS. El concepto era simple pero adictivo: el jugador observaba una secuencia de luces que se iluminaban en un orden específico acompañadas de sonidos, y debía repetir la secuencia tocando los botones correspondientes en el mismo orden. Cada ronda correcta añadía un paso más a la secuencia, aumentando progresivamente la dificultad. La versión arcade estaba alojada en un gabinete corto con cuatro botones circulares grandes del mismo color. El jugador podía cometer tres errores antes de que el juego terminara.

Procesador **Lógica TTL discreta**	Gráficos **N/A (luces indicadoras)**	Sonido **Generador de tonos discreto**
Formato **Circuitería integrada**	Precio de lanzamiento **$500 (arcade unit)**	Unidades vendidas **N/D**



1979–1985

Atari Vector Hardware Platform

Plataforma Arcade Vectorial · Atari, Inc.

Plataforma de hardware arcade vectorial compartida por más de 13 juegos icónicos de Atari entre 1979 y 1985.

La plataforma Vector Hardware de Atari fue una de las innovaciones más importantes en la historia de los videojuegos arcade. Desarrollada a finales de los años 70, utilizaba monitores de vector/XY (también conocidos como 'display de rayos catódicos vectoriales') en lugar de los monitores raster estándar, permitiendo gráficos con líneas perfectamente nítidas y efectos de escala, rotación y translación en tiempo real. El primer juego en usar esta plataforma fue Lunar Lander (1979), seguido por el masivo éxito de Asteroids (1979), que se convirtió en el juego arcade más exitoso de Atari.

Procesador **MOS 6502 @ 1.5 MHz (mayoría) / Motorola 68000 @ 6.048 MHz (Quantum)**	Memoria **2 KB – 16 KB (varía por juego)**	Gráficos **Vector XY Monitor (no raster)**
Sonido **POKEY (2 canales) o custom**	Formato **ROM + Vector XY Monitor**	Precio de lanzamiento **N/A (hardware arcade)**



1982–1984

Atari 6502 Color Raster Hardware

Plataforma Arcade Raster · Atari, Inc.

Plataforma de hardware arcade raster de Atari basada en el procesador MOS 6502, utilizada para juegos icónicos como Food Fight, I Robot y Cloak & Dagger. Representó la transición de Atari de hardware vectorial a raster en sus gabinetes arcade.

La plataforma 6502 Color Raster de Atari representó la transición de la compañía de hardware vectorial a raster en sus gabinetes arcade. Desarrollada a principios de los años 80, utilizaba el mismo procesador MOS 6502 que las computadoras domésticas de Atari, lo que permitía reutilizar conocimiento y componentes existentes.

Procesador **MOS 6502 @ 1.789 MHz**	Memoria **2 KB – 16 KB**	Gráficos **Custom Raster Graphics**
Sonido **POKEY (4 canales)**	Formato **ROM + Raster Monitor**	Precio de lanzamiento **N/A (hardware arcade)**



1984–1987
Atari System 1

Placa arcade · Atari Games

Primer sistema arcade modular de Atari Games con placas de juego intercambiables. Destacó por títulos como Marble Madness y Gauntlet.

El Atari System 1 fue la primera plataforma de hardware arcade actualizable de Atari Games, introducida en 1984. Representó un cambio importante en la estrategia de Atari para el mercado de las máquinas recreativas, permitiendo a los operadores actualizar los juegos cambiando una placa de cartucho en lugar de reemplazar toda la máquina. El System 1 utilizaba un procesador Motorola 68010 a 7,159 MHz como CPU principal y un MOS 6502 para el audio. La placa base del System 1 contenía el sistema base, mientras que una placa de cartucho intercambiable contenía los ROMs del programa, los gráficos y el chip de protección anti-copia SLAPSTIC. El sistema podía generar 256 colores de una paleta de 1024, con una resolución máxima de 336 × 240 píxeles.

Procesador **Motorola 68010 @ 7.159 MHz**	Memoria **N/D**	Gráficos **TLL/ASICs gráficos (main board + cartucho con shift registers)**
Sonido **Yamaha YM2151 FM (8 canales) + 2× POKEY + TMS5220 (voz) + 6502 sound CPU**	Formato **Cartucho ROM arcade**	Precio de lanzamiento **$3,500 (arcade kit)**



1985–1988
Atari Gauntlet

Arcade · Atari Games

Legendario juego arcade de acción RPG cooperativo para 4 jugadores, uno de los arcades más vendidos de Atari.

Gauntlet fue un juego arcade de acción RPG cooperativo desarrollado y publicado por Atari Games en 1985. Fue diseñado por Ed Logg y Don Cameron, y se convirtió en uno de los arcades más exitosos de la historia, con aproximadamente 35,000 unidades vendidas. El juego permitía hasta 4 jugadores simultáneos, cada uno eligiendo entre cuatro personajes: Warrior (Thor), Wizard (Merlin), Valkyrie (Thyra) y Elf (Questor). Cada personaje tenía habilidades únicas: el Warrior era fuerte en combate cuerpo a cuerpo, el Wizard lanzaba hechizos mágicos, la Valkyrie era equilibrada, y el Elf era rápido y ágil. El hardware del Gauntlet era impresionante para 1985: un procesador Motorola 68001 a 7.16 MHz, 64 KB de RAM, y un sistema de sprites que podía mostrar numerosos enemigos en pantalla simultáneamente.

Procesador **Motorola 68001 @ 7.16 MHz**	Memoria **64 KB**	Gráficos **Custom Atari hardware (sprites)**
Sonido **YM2149 + TMS5220 (speech: "Warrior needs food badly")**	Formato **ROM**	Precio de lanzamiento **arcade unit**



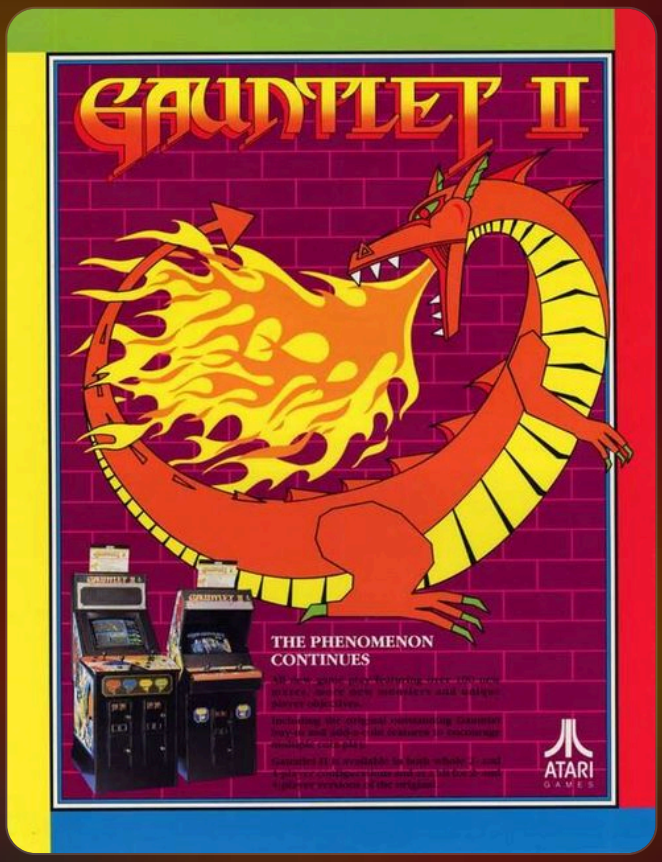
1985–1988
Atari System 2

Placa arcade · Atari Games

Hardware arcade de alta resolución que potenció clásicos como Paperboy, 720° y Super Sprint con gráficos nítidos y coloridos.

El Atari System 2 fue introducido en 1985, poco después del System 1, como una plataforma arcade de mayor resolución. La diferencia más notable era el uso de una resolución de 512 × 384 píxeles (frente a los 336 × 240 del System 1), que requería un monitor de resolución media. A diferencia del System 1, que usaba una placa base y un cartucho, el System 2 separaba el hardware en una placa de CPU y una placa de vídeo, con los EPROMs distribuidos entre ambas. La CPU principal del System 2 era un DEC T-11 a 10 MHz (un microprocesador compatible con el PDP-11), un procesador inusual para una máquina recreativa. La CPU de sonido seguía siendo un MOS 6502 a 1,789 MHz, con dos chips POKEY, un Yamaha YM2151 y un TMS5220 para voz.

Procesador **DEC T-11 @ 10 MHz**	Memoria **N/D**	Gráficos **Chips VLSI gráficos personalizados (128 sprites, varios tamaños)**
Sonido **Yamaha YM2151 FM + 2× POKEY + TMS5220 (voz) + 6502 sound CPU**	Formato **ROM arcade**	Precio de lanzamiento **$3,500 (arcade kit)**



1986–1989
Atari Gauntlet II

Arcade · Atari Games

Secuela del exitoso Gauntlet con nuevos niveles y mejoras gráficas.

Gauntlet II fue la secuela del exitoso Gauntlet, lanzada por Atari Games en 1986. El juego mantuvo la fórmula cooperativa de 4 jugadores del original pero añadió nuevos niveles, enemigos mejorados y gráficos actualizados. El hardware del Gauntlet II era esencialmente el mismo que el del original: un Motorola 68001 a 7.16 MHz con 64 KB de RAM. Las mejoras eran principalmente de software, con nuevos diseños de niveles, más variedad de enemigos y efectos visuales adicionales. Gauntlet II incluía características nuevas como la opción de jugar con los personajes del original o con nuevos personajes, niveles completamente nuevos con diseños más complejos, y la capacidad de los jugadores de verse a sí mismos en el mapa del nivel. El juego también mejoró la inteligencia artificial de los enemigos.

Procesador **Motorola 68001 @ 7.16 MHz**	Memoria **64 KB**	Gráficos **Custom Atari hardware (sprites mejorados)**
Sonido **YM2149 + TMS5220 (speech)**	Formato **ROM**	Precio de lanzamiento **arcade unit**



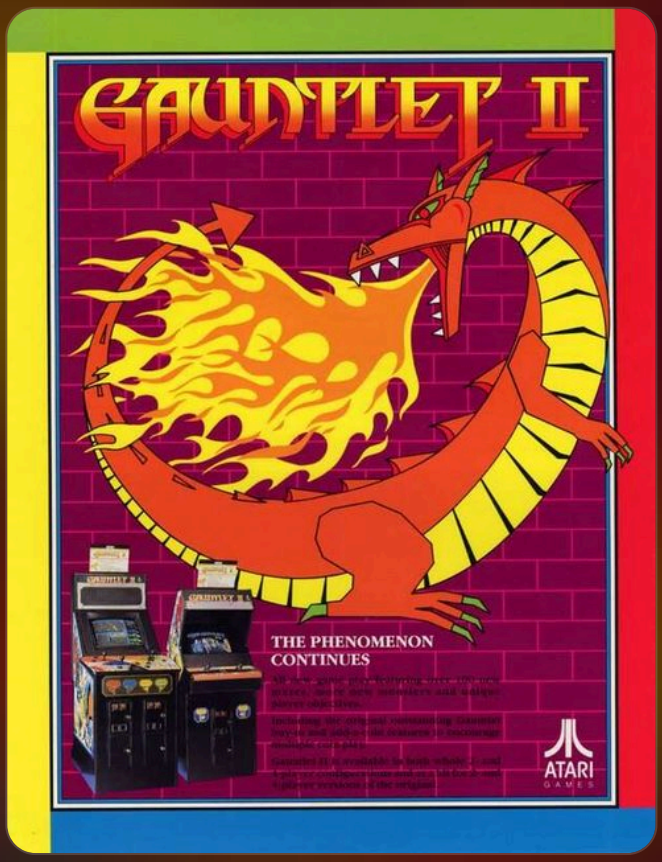
1988–1992
Atari System E

Arcade · Atari Games

Sistema arcade de Atari con gráficos raster y sprites, usado para juegos como Blasteroids y Fire Truck.

El Atari System E fue un sistema de hardware arcade introducido por Atari Games en 1988. Utilizaba un procesador Motorola 68000 a 7.16 MHz como CPU principal, acompañado de un chip gráfico personalizado para la renderización de sprites y gráficos raster. Con 2 MB de RAM y una resolución de 320x224, el System E ofrecía gráficos de alta calidad para su época. El System E fue diseñado como una plataforma de gama media para Atari Games, llenando el hueco entre el System 2 (más antiguo y menos potente) y el System 6 (más reciente y avanzado). El hardware era suficiente para juegos de acción y aventura que no requerían el máximo rendimiento gráfico. Juegos notables del System E incluyen Blasteroids (una secuela de Asteroids con gráficos raster) y Fire Truck (un juego de conducción de camiones de bomberos).

Procesador **Motorola 68000 @ 7.16 MHz**	Memoria **2 MB**	Gráficos **Custom Atari video hardware**
Sonido **YM2149 + TMS5220 (speech)**	Formato **ROM**	Precio de lanzamiento **arcade unit**



1989–1994

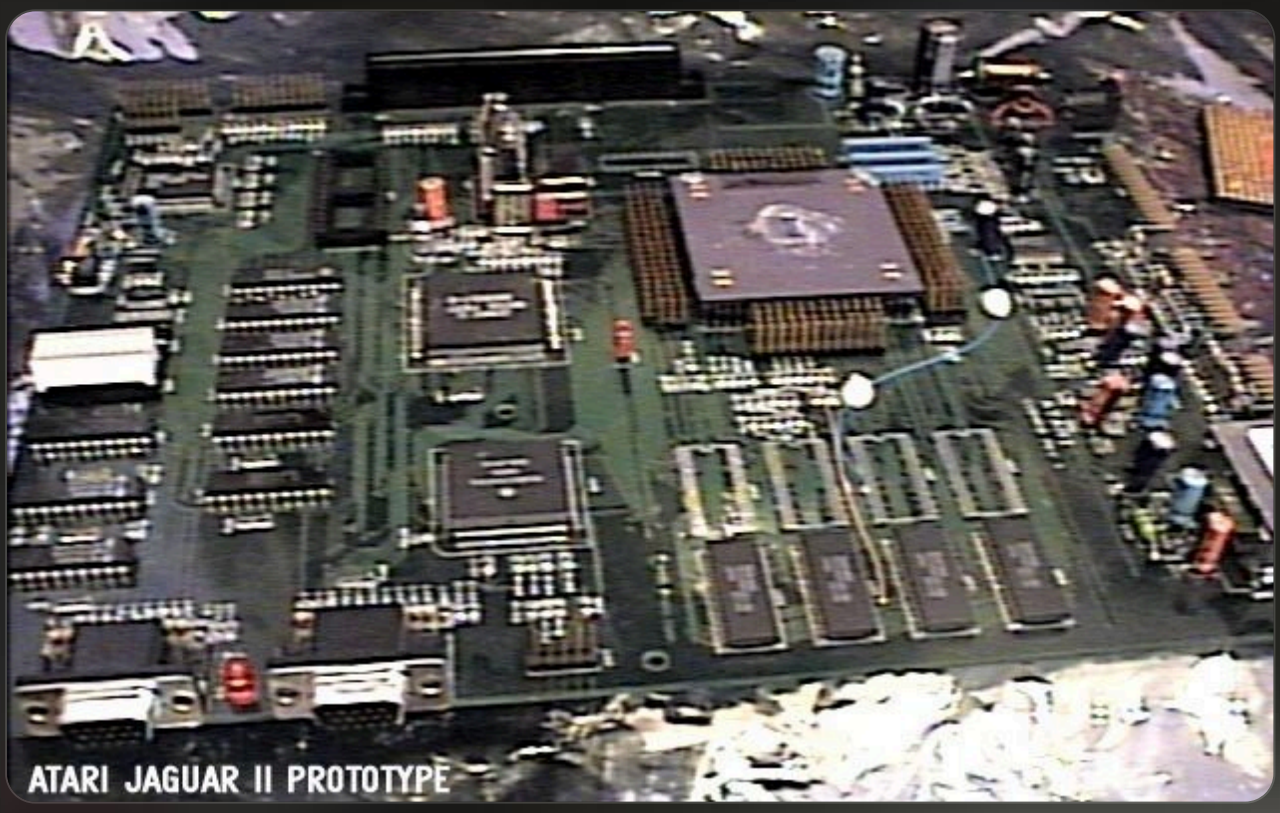
Atari System 6

Arcade · Atari Games

Sistema arcade de gama media de Atari, evolución del System 2/3.

El Atari System 6 fue un sistema de hardware arcade introducido por Atari Games en 1989, como evolución de los sistemas System 2 y System 3. Utilizaba un procesador Motorola 68000 a 7.16 MHz y 2 MB de RAM, con capacidades gráficas mejoradas respecto a sus predecesores. El System 6 fue diseñado como una plataforma de gama media que pudiera ejecutar una variedad de géneros de juegos, desde acción hasta carreras. El hardware incluía soporte para sprites múltiples, fondos scrollables y efectos de transparencia, cualidades importantes para los juegos de la época. Juegos notables del System 6 incluyen numerous títulos de Atari Games que combinaban acción arcade con gráficos coloridos. El sistema era popular entre operadores de arcades por su equilibrio entre coste y rendimiento.

Procesador **Motorola 68000 @ 7.16 MHz**	Memoria **2 MB**	Gráficos **Custom Atari video hardware mejorado**
Sonido **YM2149 + DAC**	Formato **ROM**	Precio de lanzamiento **arcade unit**



1994–1996
Atari CoJag

Placa arcade · Atari Games

Placa arcade basada en el chipset del Atari Jaguar con CPU mejorada y más RAM, usada principalmente para títulos con video FMV como Area 51 y Maximum Force.

El Atari CoJag (Coin-Op Jaguar) fue una placa arcade lanzada por Atari Games en 1994, basada en el chipset de la consola Atari Jaguar. El nombre 'CoJag' combinaba 'Coin-Op' y 'Jaguar'. A diferencia de la Jaguar de consumo, el CoJag utilizaba procesadores más potentes (68020 o MIPS R3000 según la versión), más RAM, un bus ROM de 64 bits completo y opcionalmente un disco duro. El CoJag fue diseñado específicamente para juegos de pistola de luz (light gun), aprovechando la potencia gráfica del chipset Jaguar. Solo se lanzaron comercialmente dos juegos para esta plataforma: Area 51 (1995) y Maximum Force (1997), ambos shooters sobre raíles con pistola de luz.

Procesador **Motorola 68020 @ 25 MHz o MIPS R3000 @ 33 MHz**	Memoria **4–6 MB**	Gráficos **Tom (Jaguar chipset) + CPU principal R3000 @ 33 MHz o 68EC020 @ 25 MHz**
Sonido **Jerry (Jaguar DSP) + 2× DAC**	Formato **ROM + HDD**	Precio de lanzamiento **N/D**



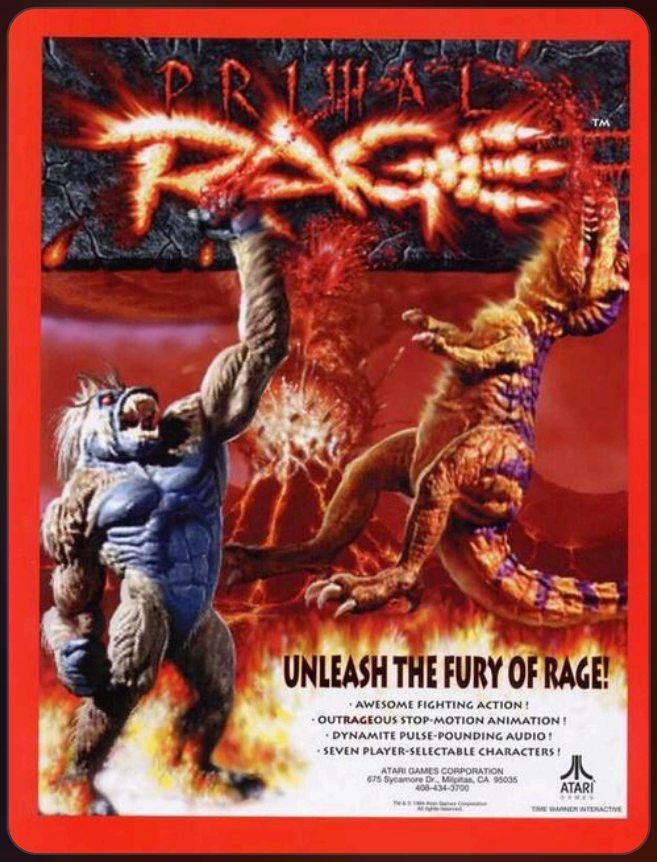
1994–1996
Atari Gauntlet Legends

Arcade · Atari Games

Cuarta entrega de la saga Gauntlet con gráficos 3D y modo cooperativo para 4 jugadores.

Gauntlet Legends fue la cuarta entrega de la saga Gauntlet arcade, desarrollada por Atari Games y publicada en 1994. Representó una actualización visual significativa para la franquicia, con gráficos poligonales 3D y un hardware considerablemente más potente que sus predecesores. El hardware del Gauntlet Legends estaba basado en un procesador Motorola 68020 a 12 MHz con 8 MB de RAM, una actualización masiva respecto a los 64 KB de los juegos originales. Los gráficos utilizaban polígonos 3D texturizados para los personajes y entornos, manteniendo la perspectiva top-down de la serie pero con una calidad visual mucho más moderna. El juego mantuvo la fórmula cooperativa de 4 jugadores, con los cuatro personajes clásicos (Warrior, Wizard, Valkyrie, Elf) y nuevos enemigos y niveles.

Procesador **Motorola 68020 @ 12 MHz**	Memoria **8 MB**	Gráficos **Custom Atari 3D hardware**
Sonido **DSP con audio digital**	Formato **ROM**	Precio de lanzamiento **arcade unit**



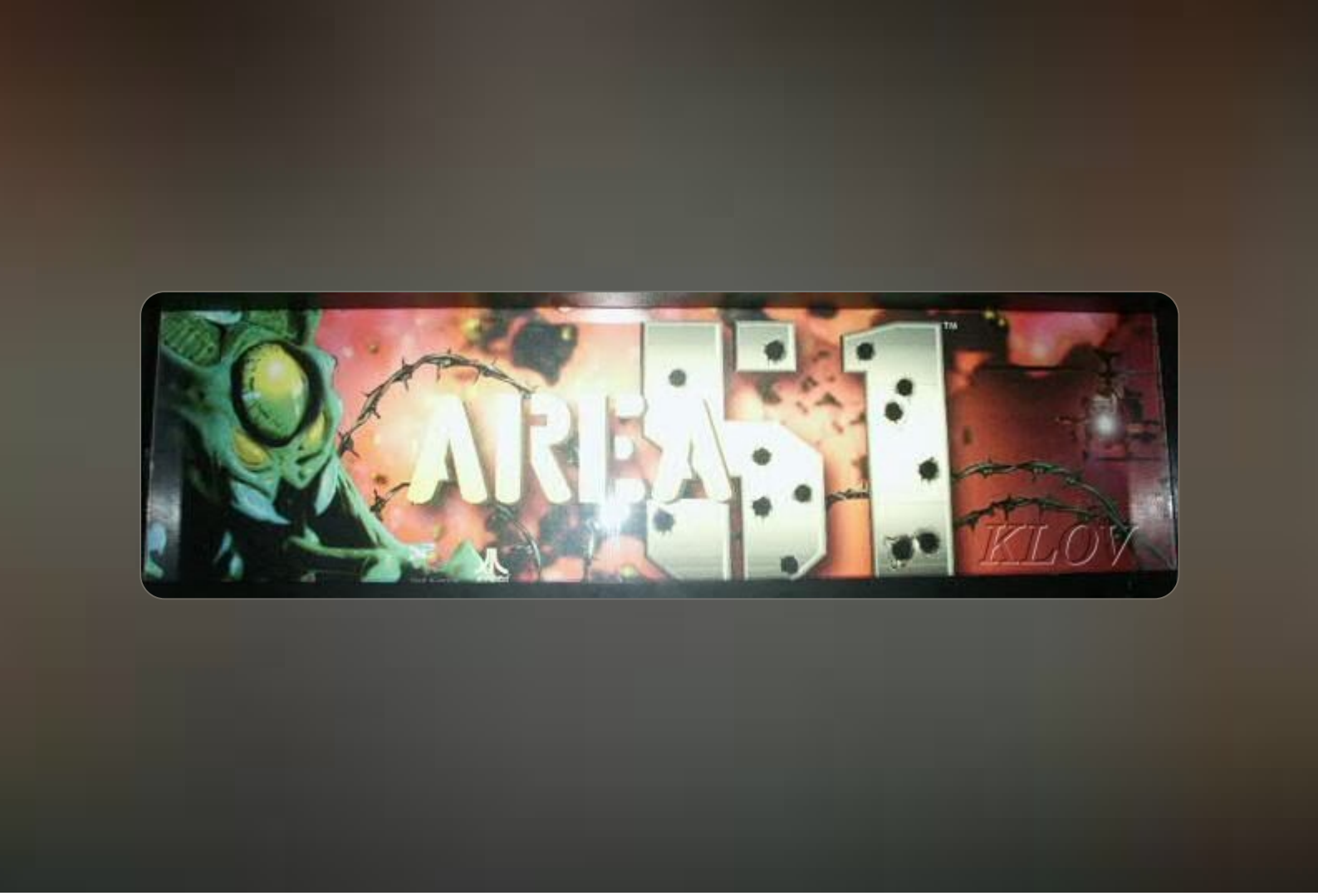
1994–1996
Atari Primal Rage

Arcade · Atari Games

Lucha entre dinosaurios y simios gigantes con gráficos digitizados.

Primal Rage fue un juego de lucha arcade desarrollado por Atari Games y publicado en 1994. El juego se distinguía por sus personajes: dinosaurios y simios gigantes que luchaban en ciudades destruidas, todo renderizado con gráficos digitizados que combinaban modelos de arcilla con animación por computadora. El hardware del Primal Rage estaba basado en un Motorola 68020 a 12 MHz con 8 MB de RAM, capaz de renderizar sprites digitizados de alta calidad. Los personajes incluían Bluemax (un T-Rex azul), Chaos (un gorila rojo), Armadon (un triceratops), Sauron (un T-Rex verde) y Diablo (un gorila oscuro), cada uno con movimientos y ataques únicos. El juego fue un éxito en arcades, attracido por sus gráficos impresionantes y su concepto único de lucha entre criaturas prehistóricas gigantes.

Procesador **Motorola 68020 @ 12 MHz**	Memoria **8 MB**	Gráficos **Custom hardware para sprites digitizados**
Sonido **YM2151 + OKI MSM6295**	Formato **ROM**	Precio de lanzamiento **arcade unit**



1995–1998
Atari Area 51

Arcade · Atari Games

Shoot 'em up interactivo con video FMV, uno de los arcades más populares de los 90.

Area 51 fue un shoot 'em up interactivo arcade desarrollado por Atari Games y Time Warner Interactive en 1995. El juego combinaba secuencias de video FMV (Full Motion Video) con gráficos generados por computadora, creando una experiencia inmersiva donde los jugadores disparaban a aliens en una base militar. El hardware del Area 51 estaba basado en un Motorola 68020 a 12 MHz con 8 MB de RAM, capaz de decodificar y mostrar video FMV en tiempo real mientras superponía gráficos generados por computadora. El gabinete incluía un arma de luz (light gun) para apuntar y disparar a los enemigos en pantalla. El juego fue un éxito masivo en arcades, convirtiéndose en uno de los títulos más populares de mediados de los 90.

Procesador **Motorola 68020 @ 12 MHz**	Memoria **8 MB**	Gráficos **Custom video hardware + FMV decoder**
Sonido **DSP con audio digital + FMV audio**	Formato **ROM + Laserdisc**	Precio de lanzamiento **arcade unit**

Capítulo 06

Portátiles

Atari en la palma de la mano. 9 sistemas, de 1978 a 2024.

Atarium

06



1978–1980

Touch Me (Portátil)

Juego electrónico portátil · Atari, Inc.

Versión portátil del arcade Touch Me lanzada en 1978 como respuesta al éxito de Simon. Cuatro botones de colores que se iluminaban en secuencias aleatorias, con una pantalla LCD que mostraba la puntuación. Jugable con una sola mano y alimentado por pilas.

El Touch Me portátil fue lanzado por Atari en 1978 como respuesta directa al éxito masivo de Simon de Milton Bradley, que a su vez había sido inspirado por el arcade Touch Me de Atari de 1974. La versión portátil era un dispositivo compacto con cuatro botones de colores (rojo, amarillo, azul y verde) que se iluminaban en secuencias aleatorias, y una pantalla LCD numérica que mostraba la puntuación del jugador. El dispositivo era alimentado por pilas y podía jugar con una sola mano, lo que lo hacía ideal para el uso en viajes.

Procesador **Chip CMOS personalizado**	Sonido **Generador de tonos piezoeléctrico**	Formato **Juego integrado**
Precio de lanzamiento **$19.95**	Unidades vendidas **N/D**	



1989–1995

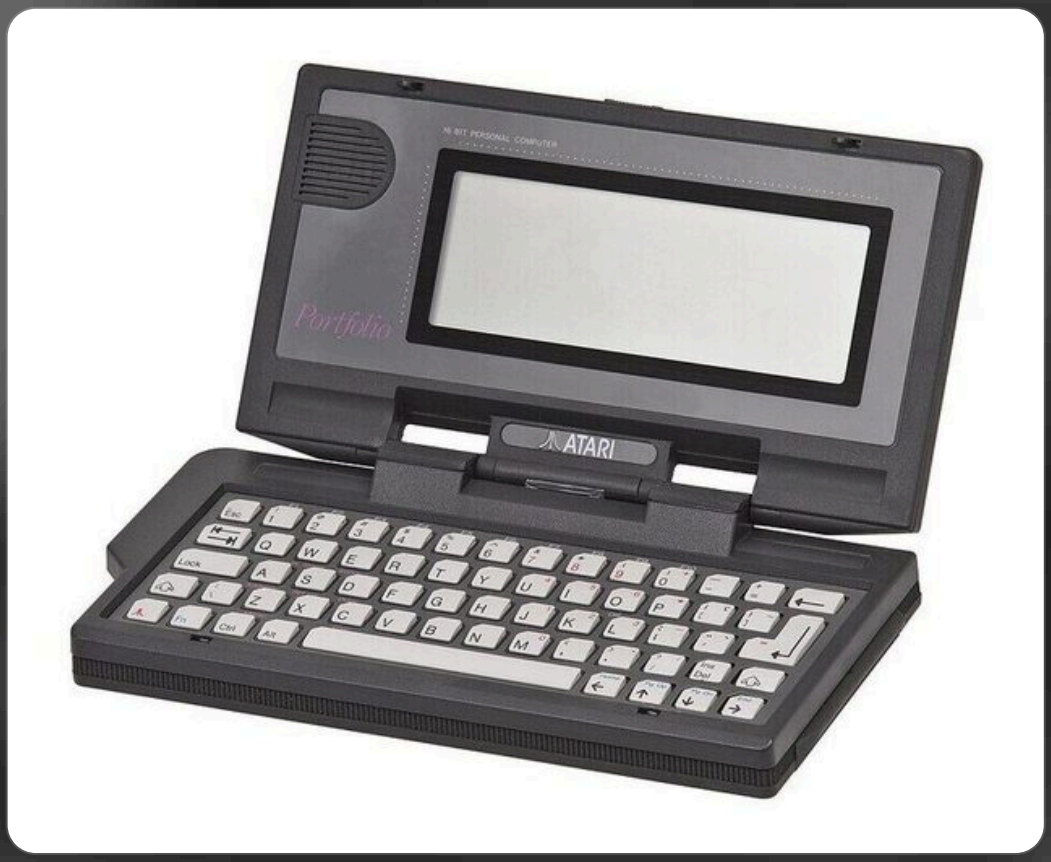
Atari Lynx

Consola portátil · Atari Corporation

La primera consola portátil del mundo con pantalla a color retroiluminada y gráficos 3D escalables.

El Atari Lynx, lanzado el 1 de septiembre de 1989, fue la primera consola portátil del mundo con pantalla LCD a color retroiluminada. Su historia comienza con Epyx, una compañía de software que encargó a los exingenieros de Amiga Dave Needle y RJ Mical el diseño de una portátil revolucionaria, cuyo nombre en clave era 'Handy'. Epyx mostró el prototipo en el CES de invierno de 1989, pero problemas financieros llevaron a la compañía a vender el diseño a Atari, que lo lanzó como Atari Lynx. El Lynx era técnicamente muy superior a su competidor principal, el Nintendo Game Boy. Tenía un procesador Motorola 65C02 a 4 MHz, 64 KB de RAM, y una pantalla de 3,5 pulgadas capaz de mostrar 16 colores simultáneos de una paleta de 4096. Incluía hardware de escalado y rotación de sprites, permitiendo efectos pseudo-3D.

Procesador **65SC02 @ 4 MHz**	Memoria **64 KB**	Gráficos **Suzy (blitter 16-bit, escalado/tilt de sprites por hardware)**
Sonido **Mikey (4 canales: 8-bit DAC o PSG, 8-bit estéreo)**	Formato **Cartucho**	Precio de lanzamiento **$179**



1989–1993
Atari Portfolio

Palmtop · Atari Corporation

Primer PC palmtop compatible con MS-DOS del mundo. Apareció en la película Terminator 2 como el dispositivo con el que John Connor hackea un cajero automático.

El Atari Portfolio, lanzado en junio de 1989, está reconocido como el primer ordenador de bolsillo (palmtop) compatible con IBM PC de la historia. Fue desarrollado originalmente por la compañía británica DIP Research como DIP Pocket PC, y Atari licenció el diseño para comercializarlo mundialmente. El nombre original iba a ser 'PC Folio', pero un problema de marca registrada obligó a cambiarlo a Portfolio. El Portfolio funcionaba con un procesador Intel 80C88 a 4,9152 MHz, 128 KB de RAM, y un sistema operativo propietario llamado DIP-DOS compatible con MS-DOS 2.11. Su pantalla LCD monocroma sin retroiluminación mostraba 40 caracteres por 8 líneas (240 × 64 píxeles).

Procesador **Intel 80C88**	Memoria **128 KB**	Gráficos **Controlador LCD integrado (monocromo)**
Sonido **Altavoz piezoeléctrico DTMF (622–2489 Hz)**	Formato **BeeCard**	Precio de lanzamiento **$399**



1989–1991
Atari STacy

Portátil · Atari Corporation

Primera versión portátil del Atari ST, un ordenador "luggable" de 6.9 kg con pantalla LCD retroiluminada de 10.4" y trackball integrado. Disponible en versiones Stacy (1MB), Stacy 2 (2MB+20MB HDD) y Stacy 4 (4MB+40MB HDD).

El Atari STacy fue la primera tentativa de Atari de crear un ordenador portátil basado en la plataforma ST.

Anunciado originalmente en 1987, no llegó al mercado hasta diciembre de 1989. El diseño priorizaba la funcionalidad sobre la portabilidad: pesaba 6.9 kg (15.2 libras) y medía 338 × 381 × 84 mm. Incluía una pantalla LCD Epson de 10.4" con retroiluminación, un trackball integrado, teclado completo de 95 teclas, y toda la conectividad del ST estándar incluyendo dos puertos MIDI.

Procesador **Motorola 68HC000 @ 8 MHz**	Memoria **1–4 MB**	Gráficos **Shifter (gráficos ST estándar)**
Sonido **YM2149 (3 canales) + DMA estéreo**	Formato **Diskette 3.5" + SCSI HDD**	Precio de lanzamiento **$1,495–$2,999**



1991–1995

Atari Lynx II

Consola portátil · Atari Corporation

Versión compacta y mejorada del Atari Lynx con diseño ergonómico refinado, pantalla más brillante y mejor eficiencia energética.

El Atari Lynx II fue lanzado en julio de 1991 como una revisión mejorada del Lynx original. Atari respondió a las críticas del modelo original rediseñando la portátil para hacerla más pequeña, ligera y cómoda. El nuevo modelo medía 235 × 108 × 51 mm, significativamente más compacto que el original, e incorporaba agarres de goma para mejorar la ergonomía. Las mejoras técnicas incluyeron una pantalla LCD retroiluminada más brillante y clara, con un interruptor de ahorro de energía que permitía apagar la retroiluminación para prolongar la duración de las baterías. El Lynx II también añadió un conector de auriculares estéreo (el original solo ofrecía sonido mono) y un diseño de ranura de cartucho mejorado que facilitaba la inserción y extracción de los juegos.

Procesador **65SC02 @ 4 MHz**	Memoria **64 KB**	Gráficos **Suzy (blitter 16-bit)**
Sonido **Mikey (4 canales, estéreo)**	Formato **Cartucho**	Precio de lanzamiento **$99**



1991–1993

Atari ST Book

Portátil · Atari Corporation

Segunda y última portátil basada en el ST, radicalmente más ligera que el Stacy (1.9 kg vs 6.9 kg). Diseñada para máxima portabilidad, sacrificó la retroiluminación y el disquete interno. Con 36 mm de grosor, fue uno de los ordenadores portátiles más delgados de su época.

El Atari ST Book fue la segunda y última tentativa de Atari de crear un ordenador portátil basado en el ST, sucesor directo del pesado STacy. Diseñado por Tracey Hall, el ST Book priorizaba radicalmente la portabilidad: medía solo 36 mm de grosor (comparable a un portátil moderno) y pesaba 1.9 kg, una reducción drástica respecto a los 6.9 kg del STacy.

Procesador **Motorola 68HC000 @ 8 MHz**	Memoria **1 MB (expandible a 4 MB)**	Gráficos **Shifter (gráficos ST estándar)**
Sonido **YM2149 (3 canales)**	Formato **Disco duro IDE interno (40/80/120 MB)**	Precio de lanzamiento **~$1,200**



1991

Atari ST Pad / STylus

Tablet · Atari Corporation

Prototipo de tableta basada en el ST con pantalla táctil. Nunca llegó a producción comercial.

El Atari ST Pad, también conocido como STylus, fue un prototipo de tableta electrónica desarrollado por Atari Corporation en 1991. El dispositivo estaba basado en la plataforma ST, utilizando un procesador Motorola 68HC000 a 8 MHz y 1 MB de RAM, con una pantalla LCD táctil de 640x400 en modo monocromo. El concepto del ST Pad era innovador para su época: una tableta portátil con pantalla táctil que permitía la interacción directa mediante un puntero o stylus (de ahí el nombre alternativo STylus). El hardware incluía puertos Serial y MIDI, manteniendo la conectividad que hacía popular a la línea ST entre músicos. El desarrollo del ST Pad avanzó hasta prototipos funcionales, pero el proyecto fue cancelado antes de llegar a producción comercial.

Procesador **Motorola 68HC000 @ 8 MHz**	Memoria **1 MB**	Gráficos **Shifter (gráficos ST)**
Sonido **YM2149 (3 canales)**	Precio de lanzamiento **N/D**	Unidades vendidas **0**



2016–2018
Atari Flashback Portable

Portátil dedicada · AtGames para Atari

Versión portátil de la Flashback con pantalla LCD de 4.3 pulgadas, 70 juegos preinstalados y soporte para tarjetas microSD.

Procesador **Allwinner V316**	Memoria **128 MB**	Gráficos **GPU integrada en Allwinner V316**
Sonido **Audio integrado + auricular 3.5mm**	Formato **ROM interna (70 juegos)**	Precio de lanzamiento **$39.99**



2024
Atari Gamestation Go

Consola portátil moderna · Atari, Inc. / My Arcade

Handheld moderna con más de 200 juegos integrados y seis métodos de control: paddle, trackball, teclado numérico, D-Pad, gatillos y botones clásicos. Tecnología SmartGlow que ilumina los controles óptimos para cada juego.

El Atari Gamestation Go es una consola portátil moderna lanzada en 2024, desarrollada en colaboración con My Arcade. Se trata de un dispositivo handheld que incluye más de 200 juegos preinstalados que abarcan toda la historia de Atari, desde los títulos clásicos de la Atari 2600, 5200 y 7800 hasta juegos modernos de la serie Recharged y títulos licenciados de PAC-MAN, Jaleco y Piko International.

Procesador **N/D**	Memoria **N/D**	Gráficos **GPU integrada (Rockchip/AllWinner, especificaciones no reveladas)**
Sonido **Audio estéreo integrado + jack 3.5 mm**	Formato **Interna (200+ juegos)**	Precio de lanzamiento **$149**

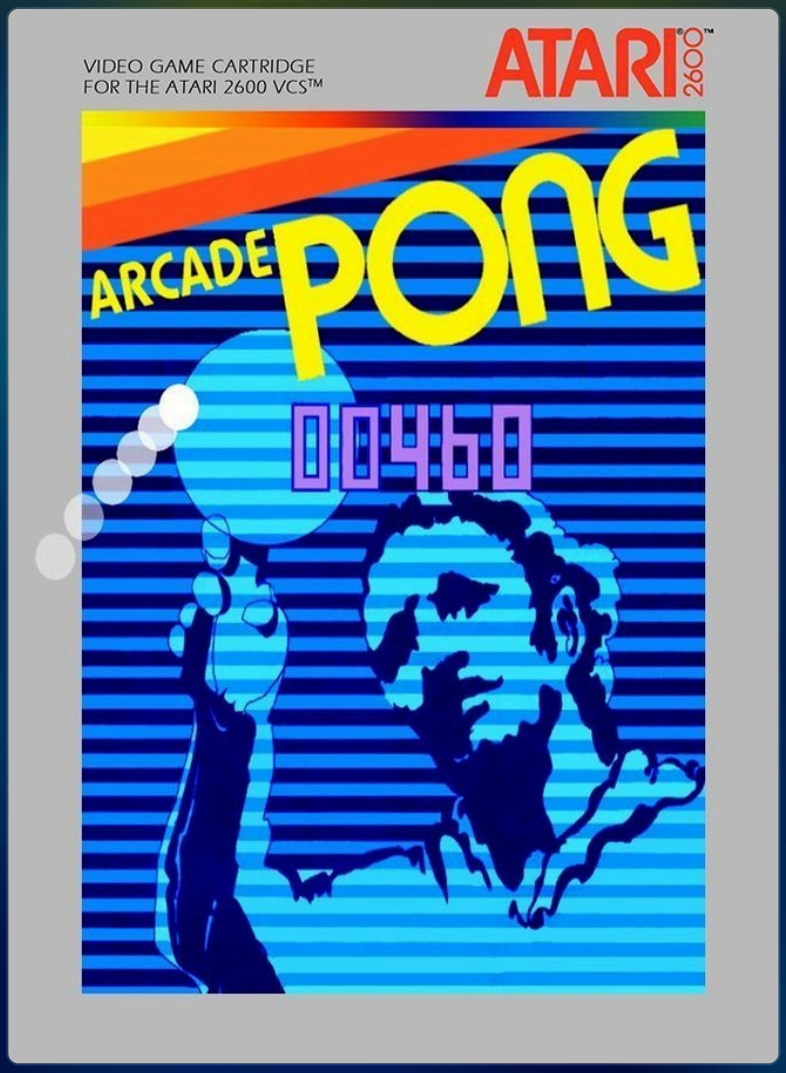
Capítulo 07

Juegos legendarios

36 clásicos, de Pong a Tempest 2000.

Atarium

07

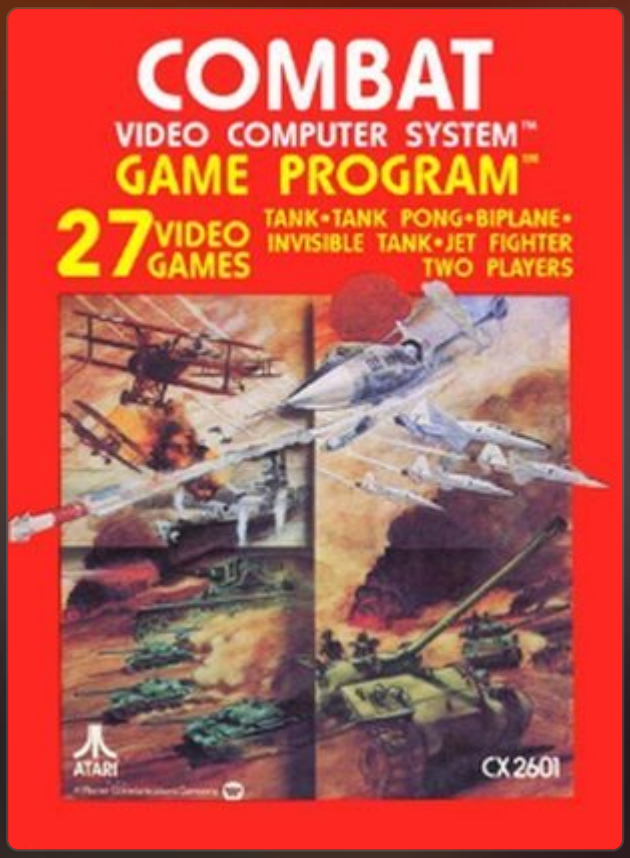


1972
Pong

Arcade (Atari) · Allan Alcorn · Deportes / Arcade

El primer gran éxito comercial de los videojuegos. Simula un partido de tenis de mesa donde dos jugadores golpean una pelota con paletas. Dio inicio a la industria moderna del videojuego.

Ilustración de la caja de Pong para Arcade (Atari). © Sus respectivos titulares.



1977
Combat

Atari 2600 · Atari, Inc. · Acción

El juego incluido con la consola desde su lanzamiento en 1977 hasta 1982. Ofrece 27 variaciones de combates entre tanques, biplanos y jets, siendo el responsable de introducir a millones de jugadores al mundo de los videojuegos.

Ilustración de la caja de Combat para Atari 2600. © Sus respectivos titulares.

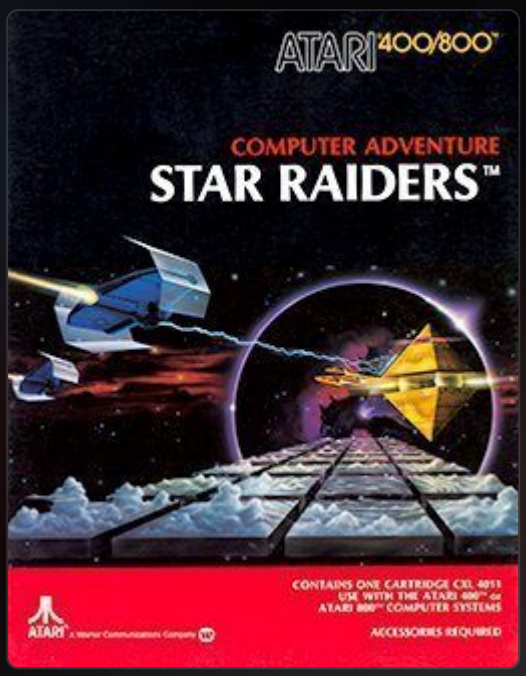


1978
Breakout

Atari 2600 · Steve Wozniak · Arcade

El clásico de romper ladrillos con una pelota y una paleta. Diseñado originalmente en hardware por Steve Wozniak con la ayuda de Steve Jobs para Atari. El port del 2600 introdujo múltiples variantes y capas de ladrillos de colores.

Ilustración de la caja de Breakout para Atari 2600. © Sus respectivos titulares.

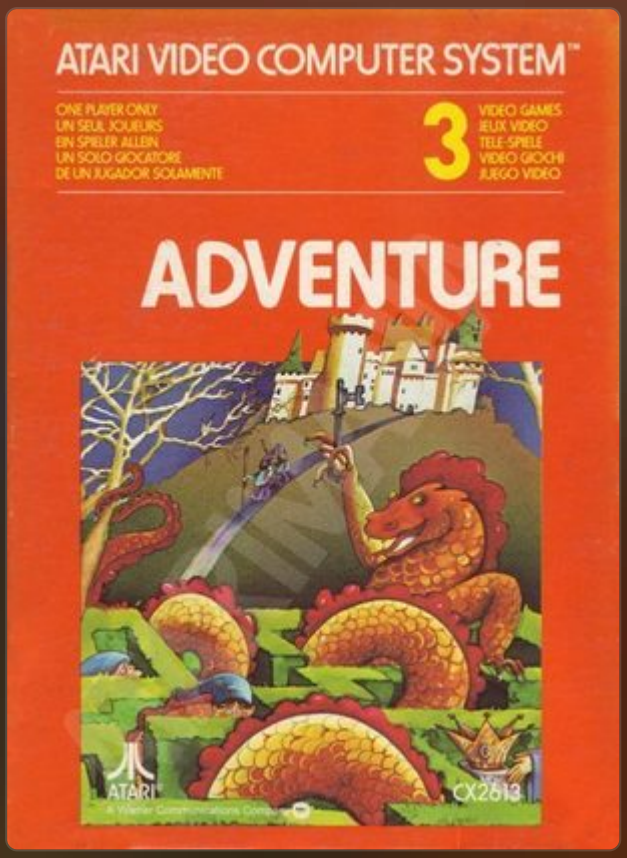


1979
Star Raiders

Atari 400/800/XL/XE · Doug Neubauer · Combate espacial

Simulador de combate espacial en primera persona considerado la aplicación asesina de la plataforma. El piloto debe defender estaciones espaciales usando radar, escudos y torpedos fotónicos en tiempo real.

Ilustración de la caja de Star Raiders para Atari 400/800/XL/XE. © Sus respectivos titulares.

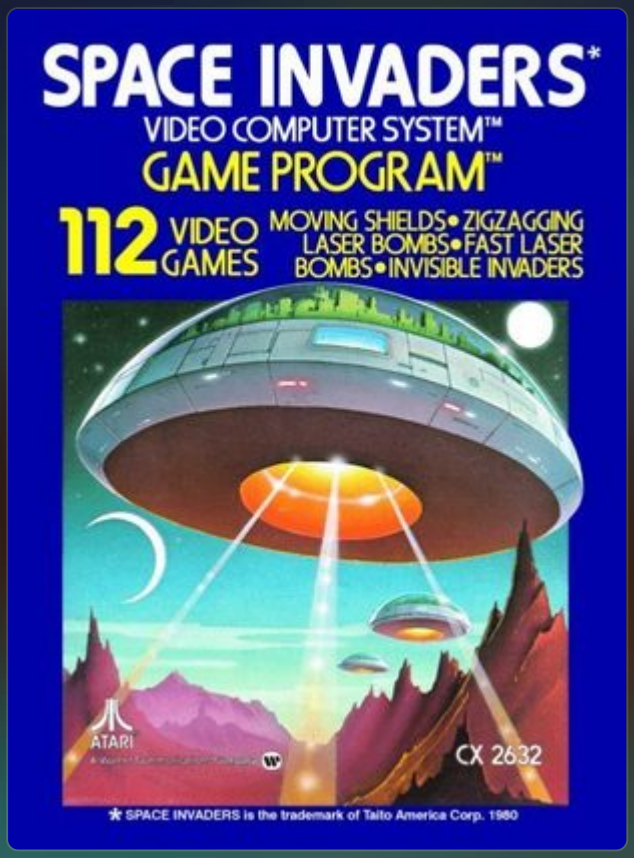


1980
Adventure

Atari 2600 · Warren Robinett · Acción-Aventura

Uno de los primeros juegos de aventura gráfica. Controlas un cuadrado que representa a un aventurero explorando castillos, recolectando un cáliz dorado y evitando dragones. Famoso por contener el primer Easter egg de la historia de los videojuegos.

Ilustración de la caja de Adventure para Atari 2600. © Sus respectivos titulares.



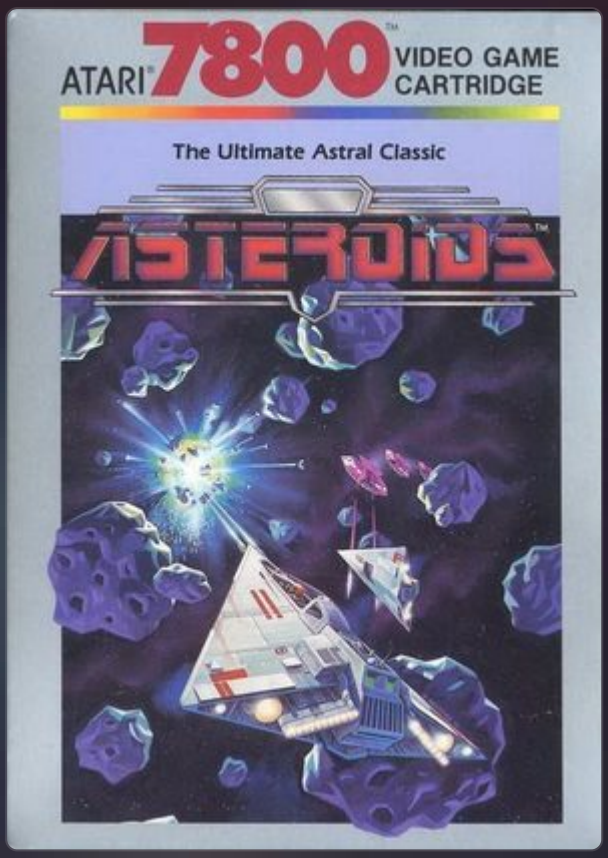
1980

Space Invaders

Atari 2600 · Rick Maurer · Disparos

Adaptación del legendario arcade de Taito. El jugador controla un cañón láser que se mueve horizontalmente para disparar a oleadas de invasores alienígenas que descienden cada vez más rápido.

Ilustración de la caja de Space Invaders para Atari 2600. © Sus respectivos titulares.

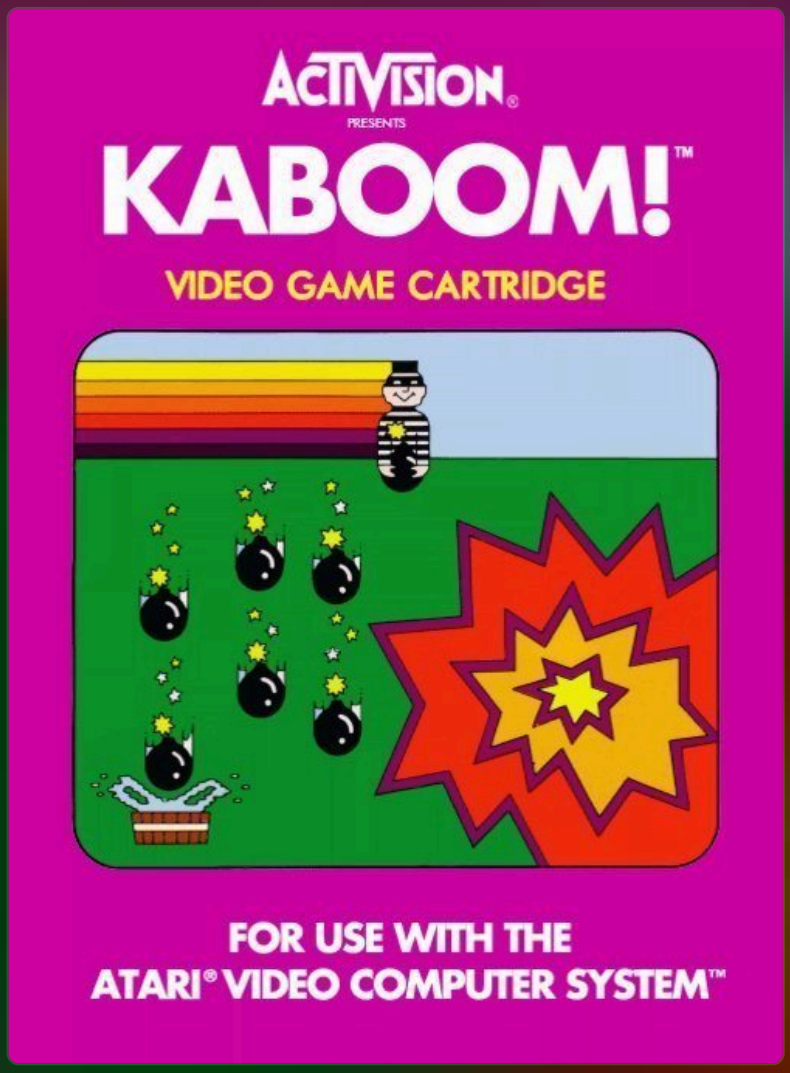


1981
Asteroids

Atari 2600 · Brad Stewart · Disparos

Adaptación del famoso arcade vectorial. Controlas una nave espacial que debe destruir asteroides mientras evita colisiones. Los asteroides se fragmentan en piezas más pequeñas al ser disparados.

Ilustración de la caja de Asteroids para Atari 2600. © Sus respectivos titulares.



1981
Kaboom!

Atari 2600 · Larry Kaplan, David Crane · Acción

Un bombero loco arroja bombas desde lo alto de un edificio y debes atraparlas con un cubo de agua. La velocidad aumenta con cada nivel. Uno de los mejores juegos con control paddle.

Ilustración de la caja de Kaboom! para Atari 2600. © Sus respectivos titulares.



1981
Missile Command

Atari 2600 · Rob Fulop · Estrategia

Debes defender seis ciudades de misiles enemigos lanzando misiles antiaéreos desde tres bases. La versión de 2600 incluye un modo de juego innovador con control mediante paddle.

Ilustración de la caja de Missile Command para Atari 2600. © Sus respectivos titulares.

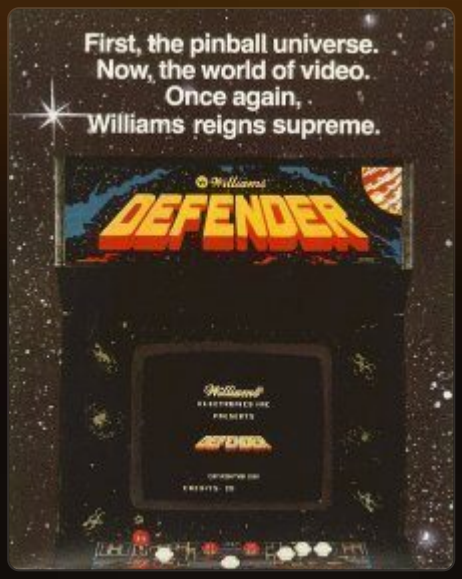


1982
Berzerk

Atari 2600 · Dan Hitchens · Disparos

Laberinto de disparos donde controlas a un humanoide que debe eliminar robots con frases de texto sintetizado. Famoso por ser uno de los primeros juegos con voz digitalizada.

Ilustración de la caja de Berzerk para Atari 2600. © Sus respectivos titulares.

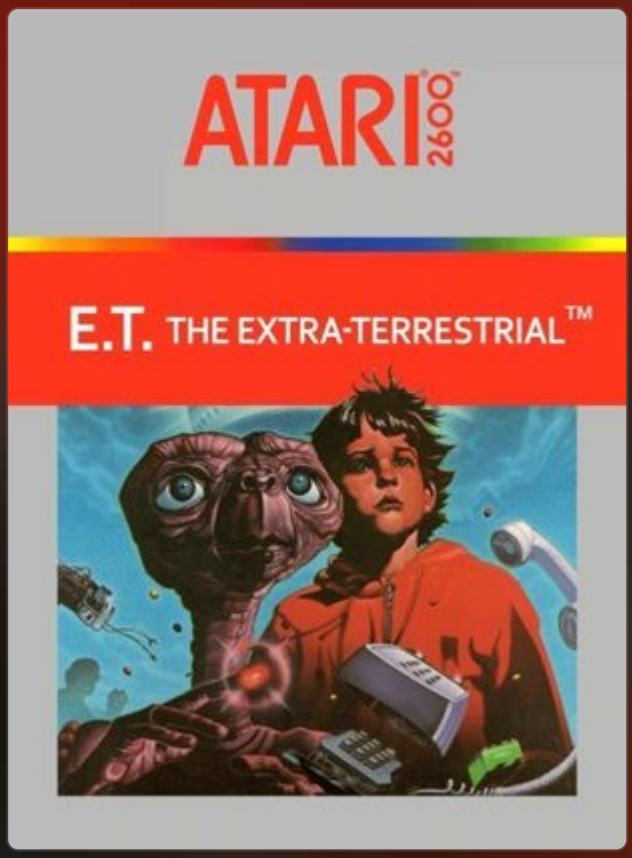


1982
Defender

Atari 2600 · Bob Polaro · Disparos

Adaptación del arcade de Williams. Pilotas una nave sobre un paisaje alienígena, eliminando invasores que intentan secuestrar humanoides de la superficie.

Ilustración de la caja de Defender para Atari 2600. © Sus respectivos titulares.



1982
E.T. the Extra-Terrestrial

Atari 2600 · Howard Scott Warshaw · Aventura

Infame juego basado en la película. E.T. debe recolectar piezas de un teléfono para llamar a su nave. Famoso por ser considerado uno de los peores juegos de la historia y por su papel en la crisis del videojuego de 1983.

Ilustración de la caja de E.T. the Extra-Terrestrial para Atari 2600. © Sus respectivos titulares.

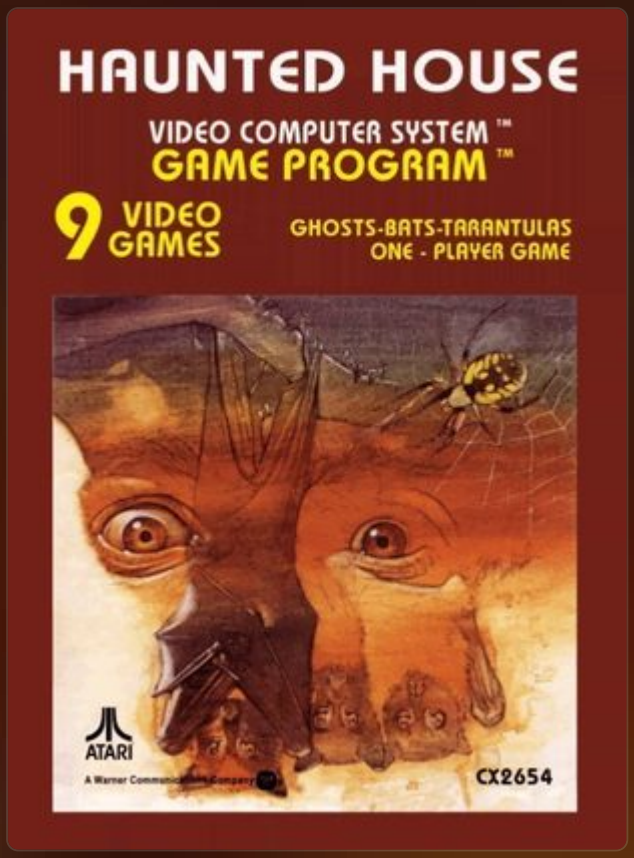


1982
Frogger

Atari 2600 · APh Technological Consulting · Acción

Adaptación del arcade clásico. Guías a una rana a través de una carretera llena de autos y un río con troncos y tortugas para llegar a su casa. Un icono de los videojuegos.

Ilustración de la caja de Frogger para Atari 2600. © Sus respectivos titulares.

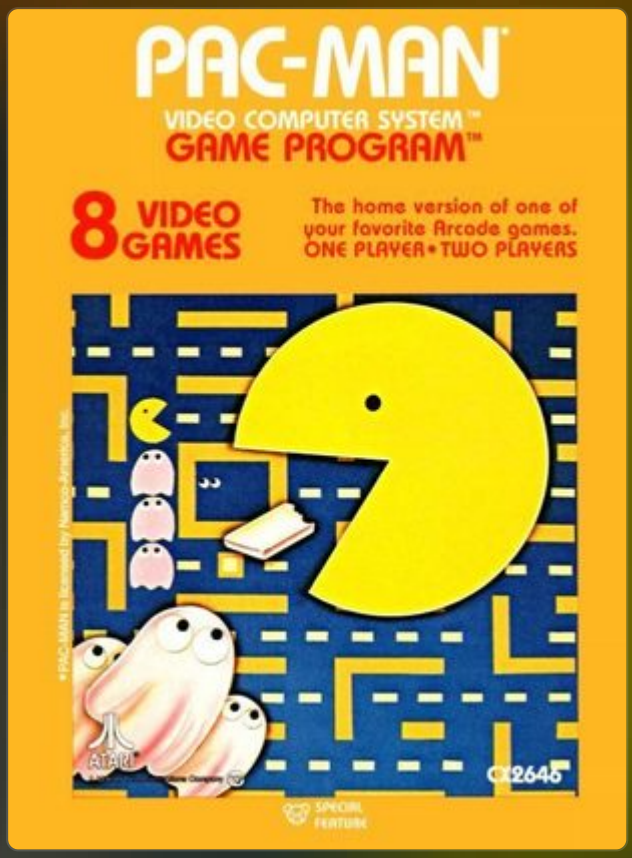


1982
Haunted House

Atari 2600 · James Andreasen · Aventura

Exploras una mansión oscura buscando piezas de una urna mágica. Solo ves un pequeño círculo de luz a tu alrededor. Murciélagos y fantasmas acechan en la oscuridad.

Ilustración de la caja de Haunted House para Atari 2600. © Sus respectivos titulares.

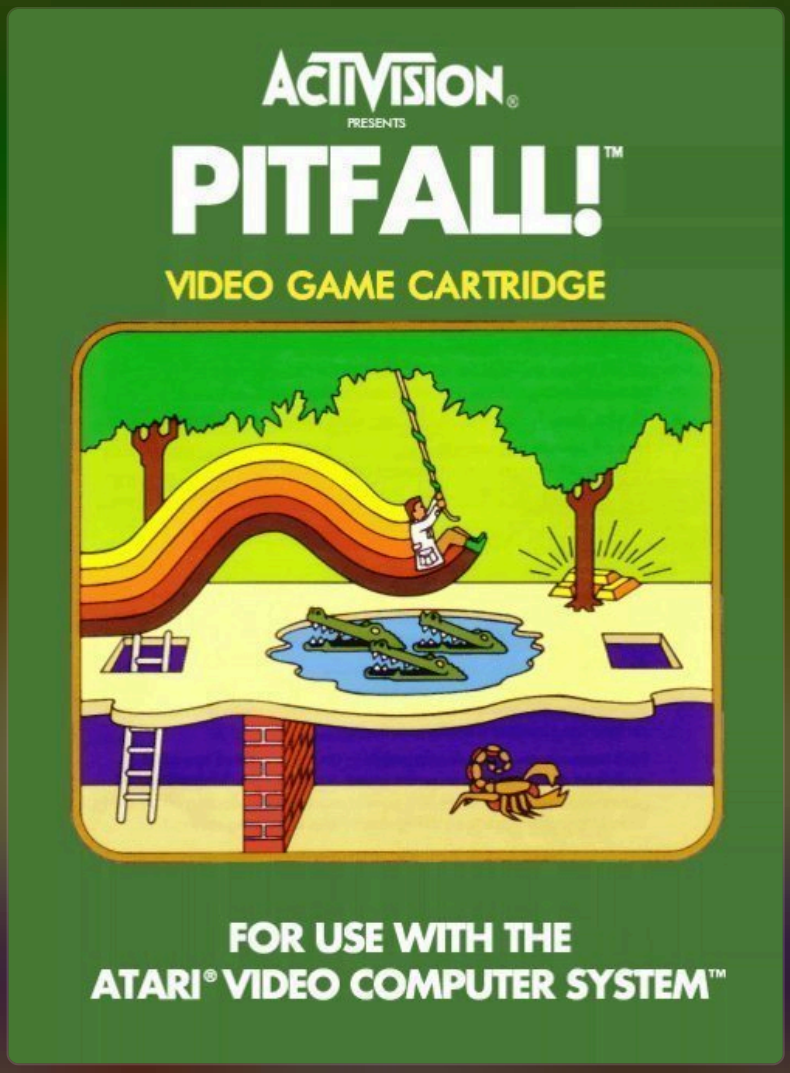


1982
Pac-Man

Atari 2600 · Tod Frye · Laberinto

La controvertida adaptación del arcade más famoso del mundo. Aunque criticada por sus gráficos simplificados y parpadeo, fue el juego más vendido para el Atari 2600 con 8 millones de copias.

Ilustración de la caja de Pac-Man para Atari 2600. © Sus respectivos titulares.

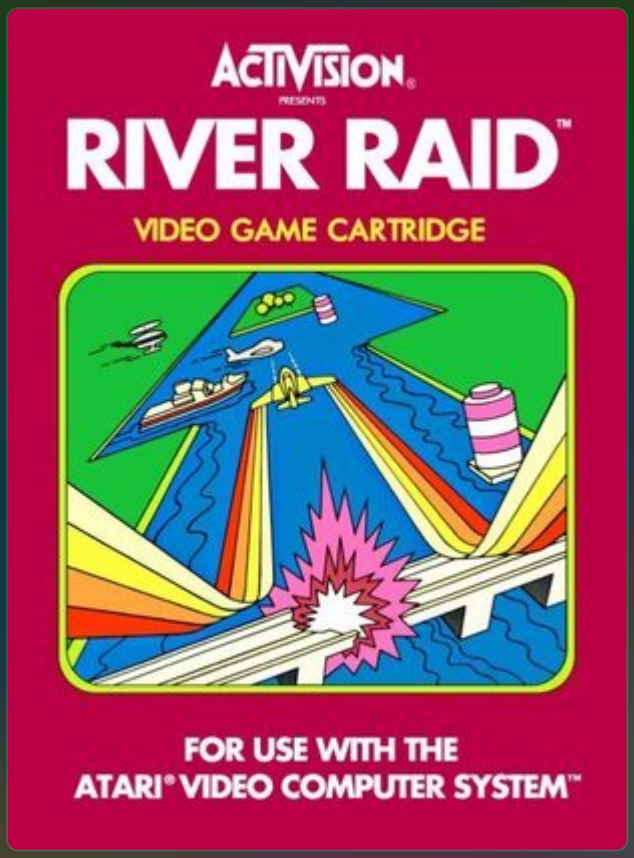


1982
Pitfall!

Atari 2600 · David Crane · Plataformas

Controlas a Pitfall Harry, un aventurero que corre por la jungla saltando fosas, evitando cocodrilos, escorpiones y troncos rodantes para encontrar tesoros. Uno de los juegos más icónicos del sistema.

Ilustración de la caja de Pitfall! para Atari 2600. © Sus respectivos titulares.

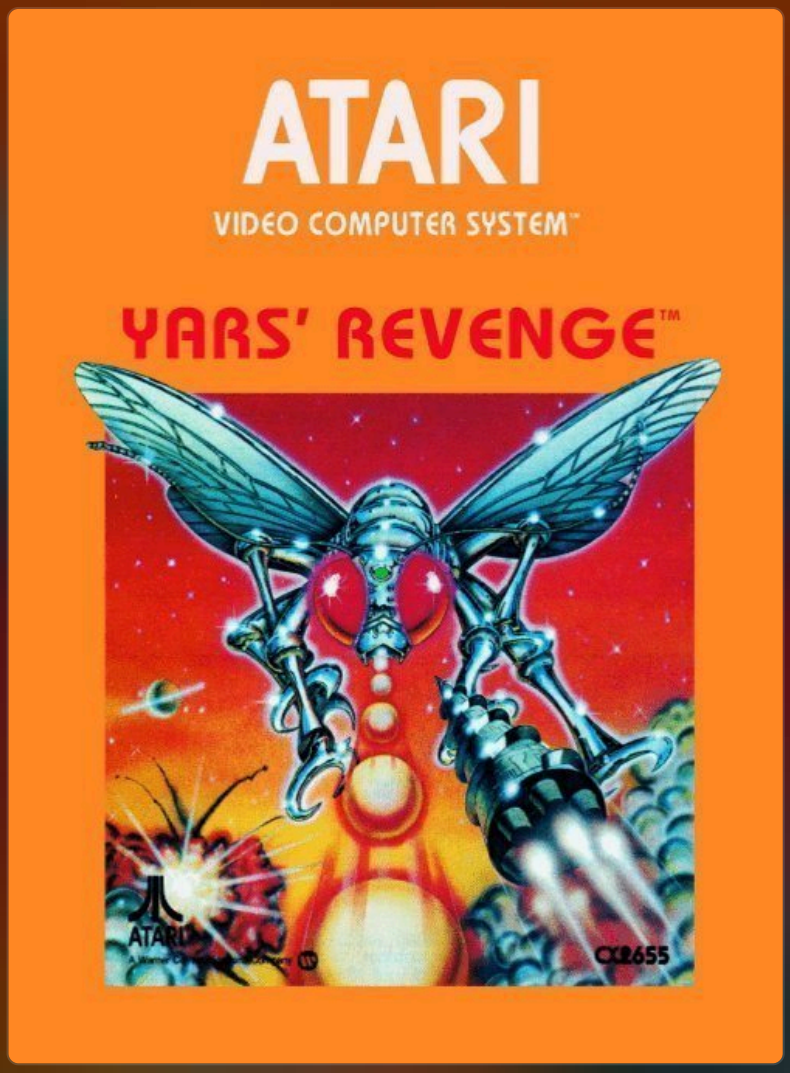


1982
River Raid

Atari 2600 · Carol Shaw · Disparos

Vuelas un avión de combate sobre un río, disparando a los enemigos que aparecen mientras esquivas las orillas. Famoso por su desplazamiento vertical continuo y su música hipnótica.

Ilustración de la caja de River Raid para Atari 2600. © Sus respectivos titulares.



1982
Yars' Revenge

Atari 2600 · Howard Scott Warshaw · Disparos

Controlas una mosca espacial que debe destruir un escudo protector y luego disparar al núcleo enemigo. Basado libremente en el cómic Star Raiders. Fue un éxito de ventas masivo.

Ilustración de la caja de Yars' Revenge para Atari 2600. © Sus respectivos titulares.

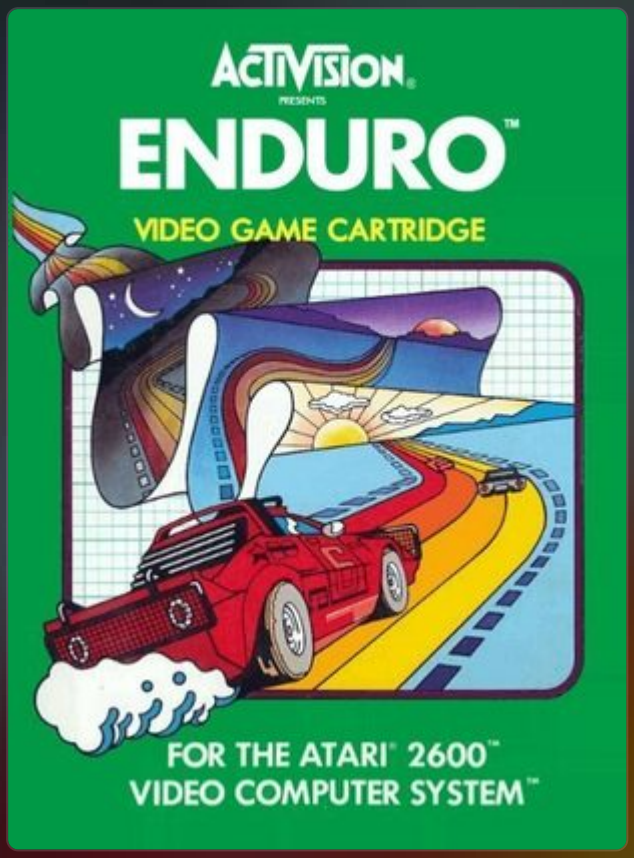


1983
Centipede

Atari 2600 · Atari, Inc. · Disparos

Adaptación del arcade. Disparas a un ciempiés que desciende por hongos mientras esquivas pulgas, arañas y escorpiones. Usas un control de trackball o paddle.

Ilustración de la caja de Centipede para Atari 2600. © Sus respectivos titulares.



1983
Enduro

Atari 2600 · Larry Miller · Carreras

Juego de carreras de resistencia donde debes adelantar a 200 autos en un día. El clima cambia entre sol, niebla, lluvia y nieve, afectando la visibilidad y el agarre en la pista.

Ilustración de la caja de Enduro para Atari 2600. © Sus respectivos titulares.

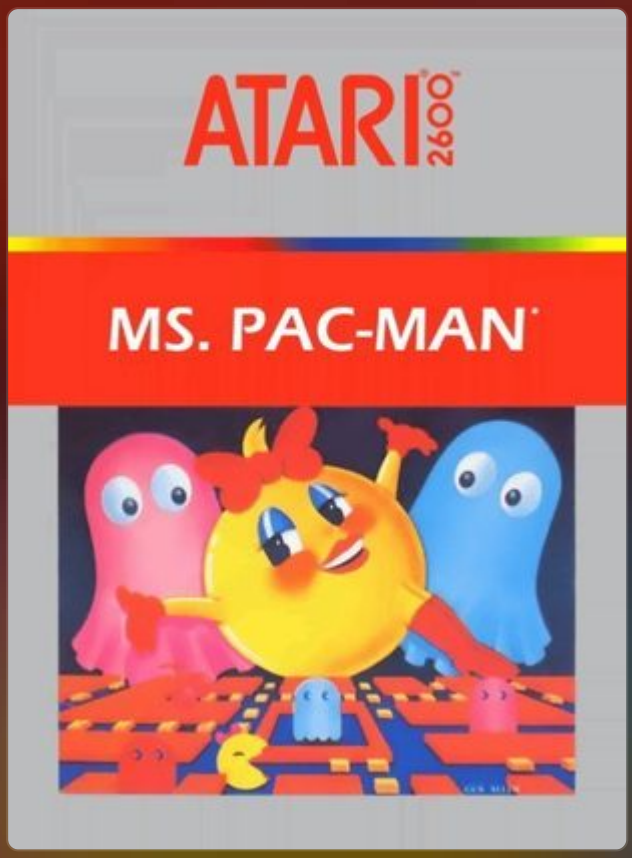


1983
M.U.L.E.

Atari 400/800/XL/XE · Ozark Softscape (Dani Bunten) · Estrategia económica

Pionero juego multijugador de simulación económica donde hasta cuatro colonos compiten por recursos en un planeta alienígena usando mulas robóticas para extraer y comerciar.

Ilustración de la caja de M.U.L.E. para Atari 400/800/XL/XE. © Sus respectivos titulares.

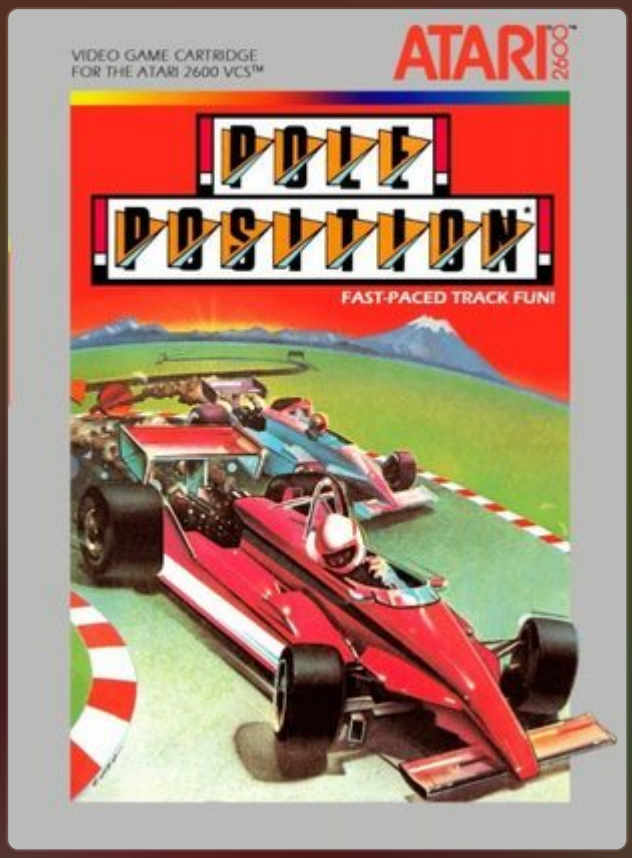


1983
Ms. Pac-Man

Atari 2600 · Mike Horowitz, Josh Littlefield · Laberinto

Adaptación del famoso arcade. Ms. Pac-Man debe comer todos los puntos en el laberinto mientras evade a los fantasmas. Incluye frutas bonus y nuevos diseños de laberintos.

Ilustración de la caja de Ms. Pac-Man para Atari 2600. © Sus respectivos titulares.

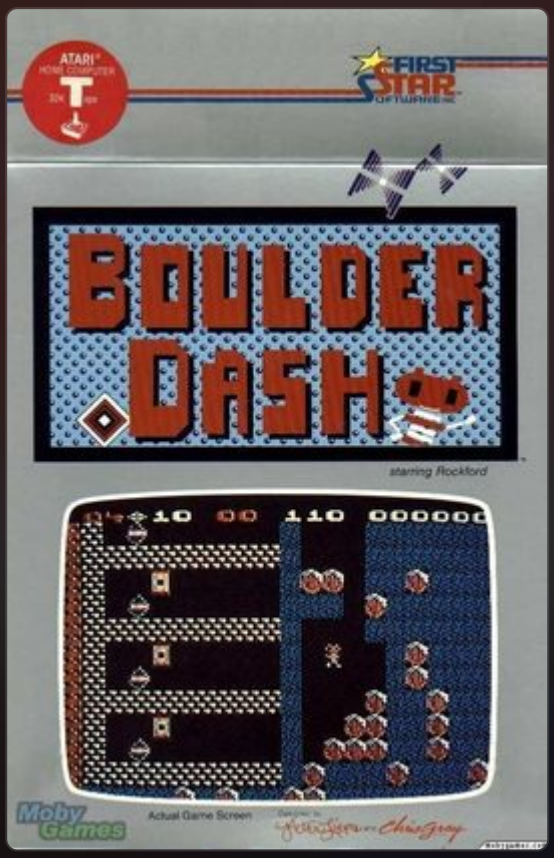


1983
Pole Position

Atari 2600 · Doug Macrae, John Allred · Carreras

Adaptación del arcade de carreras de Namco. Debes clasificarte manejando por un circuito, esquivando otros autos y pasando banderas de verificación antes de que se acabe el tiempo.

Ilustración de la caja de Pole Position para Atari 2600. © Sus respectivos titulares.



1984

Boulder Dash

Atari 400/800/XL/XE · Peter Liepa, Chris Gray · Puzzle

Clásico juego de rompecabezas donde el protagonista excava cavernas recogiendo diamantes mientras evita rocas que caen, enemigos y trampas mortales.

Ilustración de la caja de Boulder Dash para Atari 400/800/XL/XE. © Sus respectivos titulares.



1984

H.E.R.O.

Atari 2600 · Activision · Plataformas

Controlas a Roderick Hero, un minero con mochila propulsora que debe rescatar a sus compañeros atrapados en cavernas. Usas un rayo láser para eliminar obstáculos y enemigos.

Ilustración de la caja de H.E.R.O. para Atari 2600. © Sus respectivos titulares.

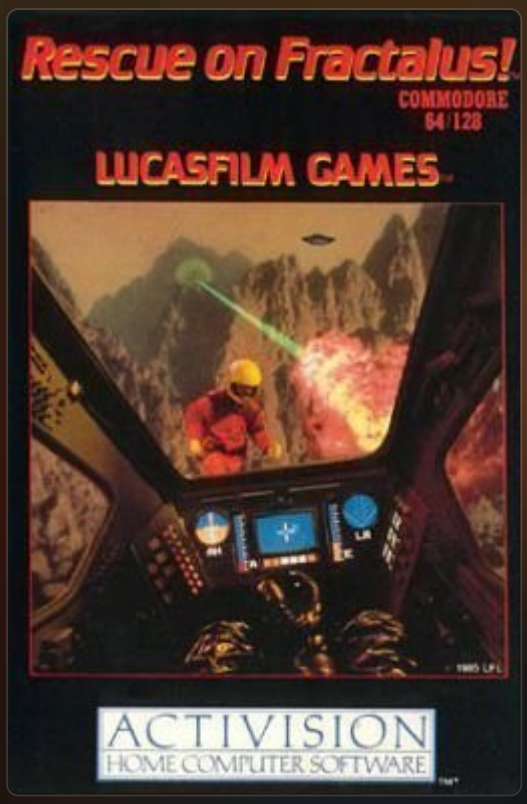


1985
Ballblazer

Atari 400/800/XL/XE · Lucasfilm Games · Deportes futurista

Deporte futurista uno contra uno donde los jugadores controlan rotoforks en un campo tridimensional, compitiendo por lanzar un balón de energía a la portería contraria.

Ilustración de la caja de Ballblazer para Atari 400/800/XL/XE. © Sus respectivos titulares.



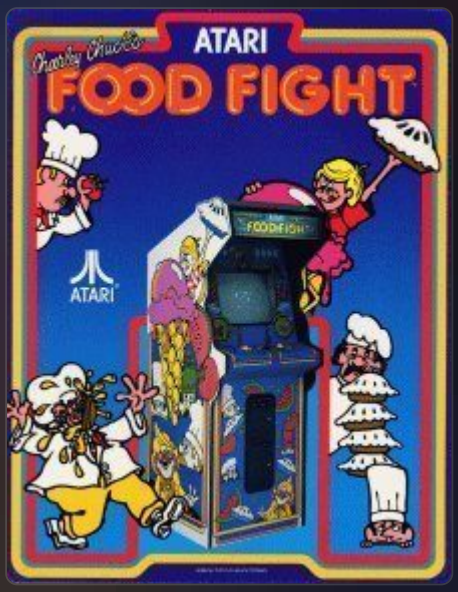
1985

Rescue on Fractalus!

Atari 400/800/XL/XE · Lucasfilm Games (David Fox, Loren Carpenter) · Acción

Revolucionario juego de acción con paisajes fractales generados proceduralmente. El jugador pilota una nave de rescate en un planeta alienígena, esquivando fuego enemigo y rescatando pilotos caídos.

Ilustración de la caja de Rescue on Fractalus! para Atari 400/800/XL/XE. © Sus respectivos titulares.



1986
Food Fight

Atari 7800 · GCC · Acción / Arcade

Uno de los juegos exclusivos más queridos del 7800. El pequeño Charley Chuck debe llegar a su helado antes de que se derrita, lanzando comida a cuatro malvados chefs. Destaca por sus coloridos sprites y física fluida, siendo uno de los mejores showcases del chip MARIA.

Ilustración de la caja de Food Fight para Atari 7800. © Sus respectivos titulares.

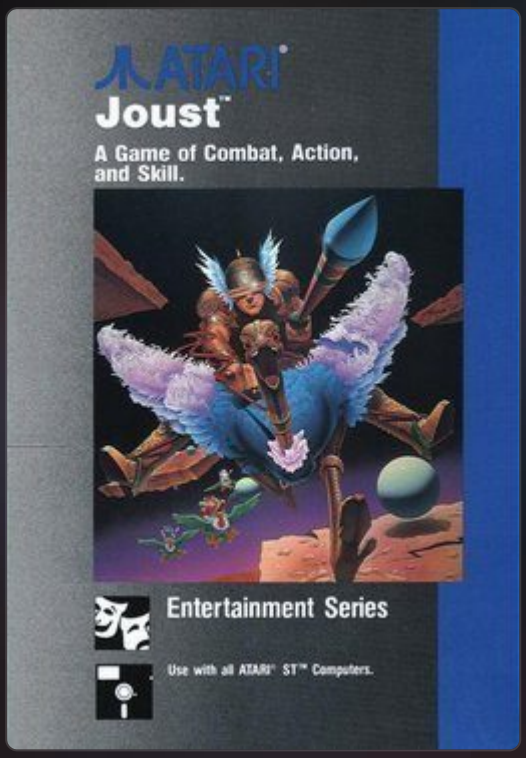


1987
Dungeon Master

Atari ST · Doug Bell y Andy Jaros · RPG

Aclamado RPG de mazmorras en primera persona con combate en tiempo real. Guías a un grupo de héroes a través de laberintos llenos de monstruos, trampas y acertijos. Su sistema de control con ratón fue revolucionario y sentó las bases del género.

Ilustración de la caja de Dungeon Master para Atari ST. © Sus respectivos titulares.



1987
Joust

Atari 7800 · Williams Electronics / Atari · Plataformas / Acción

Port del clásico arcade de Williams. El jugador monta un avestruz alado y combate jinetes rivales en un duelo aéreo donde el que golpea desde arriba vence. Incluye el modo cooperativo y competitivo para dos jugadores simultáneos.

Ilustración de la caja de Joust para Atari 7800. © Sus respectivos titulares.

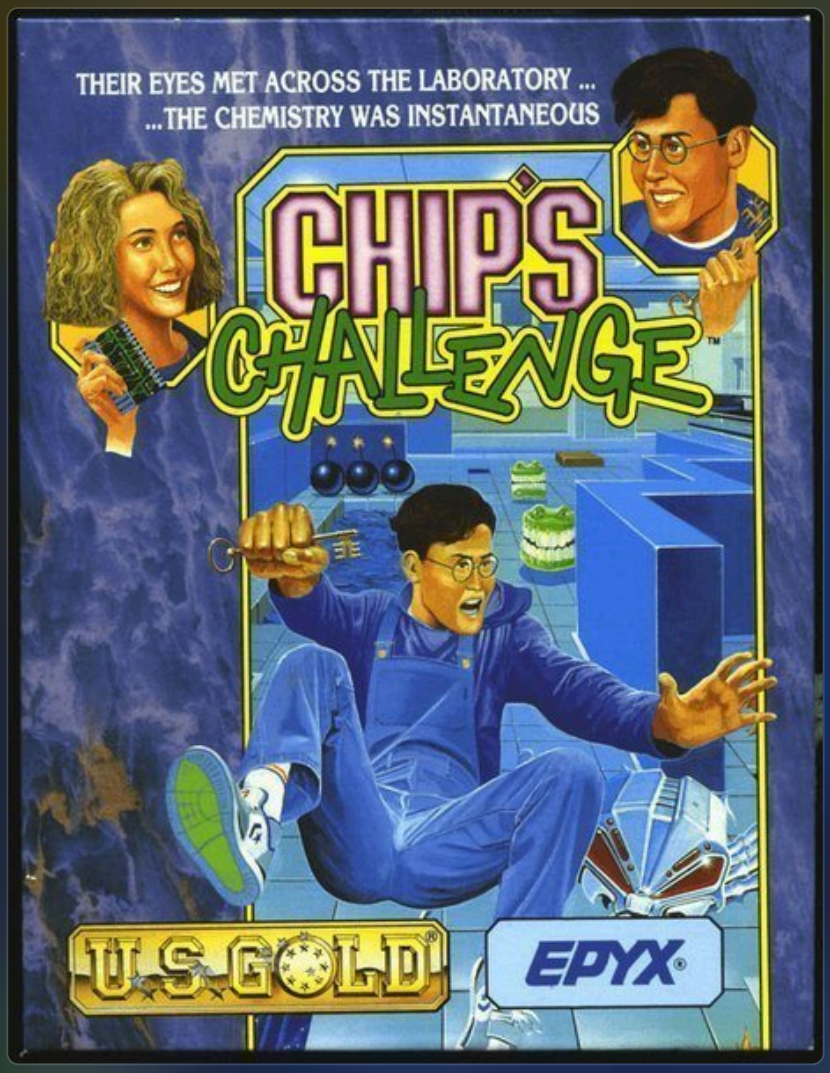


1989
California Games

Atari Lynx · Epyx · Deportes

Juego multideporte con temática californiana. Incluye skate, surf, footbag, bicicleta BMX, frisbee y roller skates.

Ilustración de la caja de California Games para Atari Lynx. © Sus respectivos titulares.



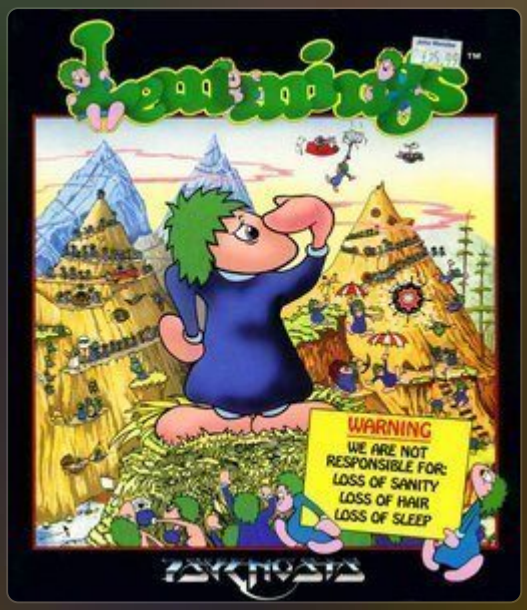
1989

Chip's Challenge

Atari Lynx · Epyx · Puzzle

Juego de puzzles donde controlas a Chip en laberintos. Recoge chips y evita enemigos para avanzar.

Ilustración de la caja de Chip's Challenge para Atari Lynx. © Sus respectivos titulares.



1991
Lemmings

Atari ST · DMA Design · Puzles

Adictivo juego de puzles donde debes guiar a una horda de lemmings hasta la salida asignándoles habilidades como paraguas, escalada o excavación. Un fenómeno cultural que definió el género de los juegos de puzles con física.

Ilustración de la caja de Lemmings para Atari ST. © Sus respectivos titulares.



1994
Doom

Atari Jaguar · id Software · Disparos en Primera Persona

El clásico matamarcianos demoníaco en Marte. Versión Jaguar considerada una de las mejores conversiones de la época.

Ilustración de la caja de Doom para Atari Jaguar. © Sus respectivos titulares.



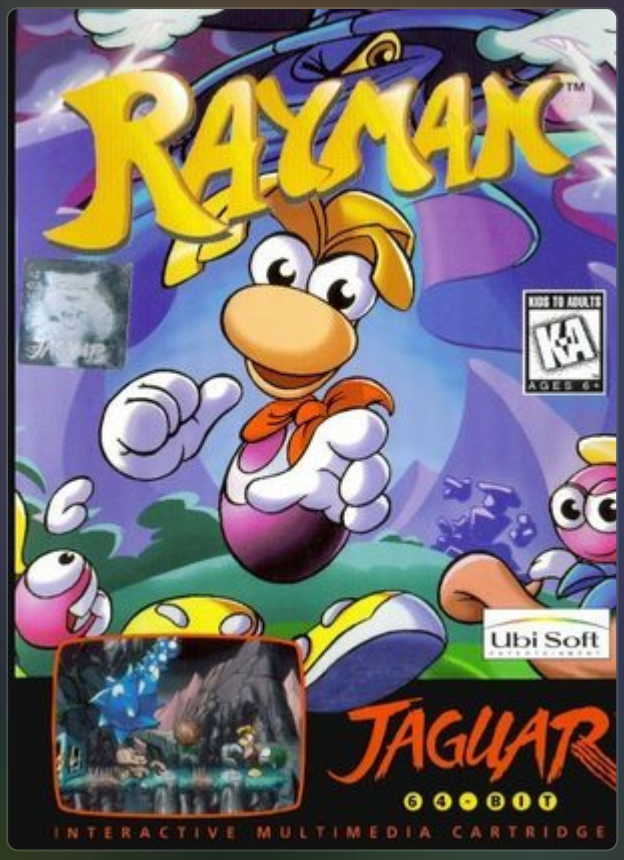
1994

Tempest 2000

Atari Jaguar · Llamasoft (Jeff Minter) · Matamarcianos

Reimaginación psicodélica del clásico Tempest con gráficos 3D vectoriales, música techno y una jugabilidad trepidante.

Ilustración de la caja de Tempest 2000 para Atari Jaguar. © Sus respectivos titulares.



1995
Rayman

Atari Jaguar · Ubi Pictures · Plataformas

Acompaña a Rayman en su aventura para rescatar a los Electoons y derrotar al Sr. Dark. Versión Jaguar con gráficos mejorados.

Ilustración de la caja de Rayman para Atari Jaguar. © Sus respectivos titulares.

Capítulo 08

Accesorios y periféricos

203 joysticks, paddles, unidades de disco, módems y más.

Atarium

08



1976 · Periferico musical

Atari Video Music VMT-100

Dispositivo unico que generaba patrones de video abstractos sincronizados con musica, precursor de la cultura VJ.

Compatible con **Atari Home Pong, Atari 2600**	Conexión **Entrada RF a televisor**	Tecnología **Sintetizador de video analogico**
Peso **~1.0 kg**	Precio de lanzamiento **US$ 200**	



1977 · Controlador

Atari CX-21 Joystick

El joystick original incluido con el Atari 2600 Heavy Sixer, con palanca de metal y funda de goma. Iconico y reconocible, definio la experiencia de juego de una generacion.

Compatible con **Atari 2600**	Conexión **DB-9 (DE-9) macho, 9 pines**	Tecnología **Digital (interruptores de palanca metalica)**
Botones **1 boton de accion + palanca 8 direcciones**	Peso **~200 g**	



1977 · Controlador

Atari CX30 Paddle Controllers

Controladores analógicos de tipo dial (potenciómetro rotatorio) utilizados en pares para juegos como Pong, Breakout, Night Driver y Warlords.

Compatible con **Atari 2600, Atari 7800**	Conexión **DB-9 (DE-9) macho, 9 pines (2 puertos por par)**	Tecnología **Analógico (potenciómetro rotatorio)**
Botones **1 botón por paddle + dial rotatorio 270°**	Peso **~150 g (por par)**	Precio de lanzamiento **US$ 12**



1977 · Controlador

CX20 Paddle Controller Set

Par de controladores de dial analógico incluidos con el Atari 2600. Cada unidad tiene un dial giratorio y un botón de acción, ideales para juegos como Breakout, Super Breakout y Night Driver.

Compatible con **Atari 2600, Atari 7800**	Conexión **DB-9 (DE-9) macho, 9 pines**	Tecnología **Analógico (potenciómetro rotatorio)**
Botones **1 botón por paddle + dial rotatorio**	Peso **~120 g (cada uno)**	Precio de lanzamiento **US$ 10**



1977 · Controlador

CX40 Joystick

El icónico joystick de un solo botón y palanca rígida que definió una generación de videojuegos.

Compatible con **Atari 2600, Atari 7800, Atari 400/800, Atari ST**	Conexión **DB-9 (DE-9) macho, 9 pines**	Tecnología **Digital (interruptores mecánicos de contacto)**
Botones **1 botón de acción + palanca 8 direcciones**	Peso **~200 g**	Precio de lanzamiento **US$ 15**



1978 · Controlador

Atari 2700 Wireless Controller

Controlador inalambrico por rayos infrarrojos para el Atari 2700, uno de los primeros mandos inalambricos de la historia.

Compatible con **Atari 2700**	Conexión **Inalambrico (infrarrojo, receptor base)**	Tecnología **Infrarrojo con receptor en la consola**
Botones **1 boton + palanca**	Peso **~200 g**	Precio de lanzamiento **US$ 25**



1979 · Unidad de almacenamiento

Atari 410 Program Recorder

La unidad de cassette original de la línea de 8 bits de Atari de primera generación. Utilizaba el bus SIO para cargar y guardar programas, con una velocidad de 600 baudios.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari 400, Atari 800	SIO (Serial I/O, 13 pines)	Grabadora de casete digital (control por ordenador)

Peso	Precio de lanzamiento
~800 g	US$ 90



1979 · Impresora

Atari 820 Dot Matrix Printer

Primera impresora matrix de puntos para la linea de 8 bits, con velocidad de 40 cps y resolucion basica.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari 400, Atari 800	SIO (Serial I/O, 13 pines)	Matrix de puntos

Peso	Precio de lanzamiento
~4.0 kg	US$ 375



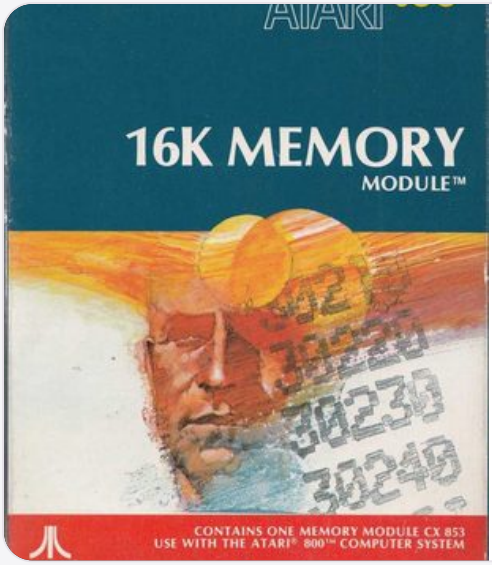
1979 · Expansión de memoria

Atari CX852 8K RAM Module

Módulo de expansión de 8 KB de RAM para el Atari 800, insertado en los slots internos de expansión de memoria. Permitía ampliar la memoria base de 8 KB a 16 KB o más.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari 800	Slot de expansión interno Atari 800	DRAM 4116 (4K x 1 bit)

Peso	Precio de lanzamiento
~30 g	US$ 50



1979 · Expansión de memoria

Atari CX853 16K RAM Module

Módulo de expansión de 16 KB de RAM para el Atari 800, insertado en los slots internos. Permitía alcanzar 32 KB o 48 KB de RAM total con dos módulos.

Compatible con **Atari 800**	Conexión **Slot de expansión interno Atari 800**	Tecnología **DRAM 4116 (4K x 1 bit) x2**
Peso **~40 g**	Precio de lanzamiento **US$ 100**	



1979 · Controlador

Atari Keyboard Controller CX-41

Controlador de teclado membrane de 12 teclas para juegos como Star Raiders, Berzerk y Clue. Incluia superposiciones de juego intercambiables.

Compatible con **Atari 2600**	Conexión **DB-9 (DE-9) macho, 9 pines**	Tecnología **Teclado membrane capacitivo**
Botones **12 teclas de membrana (0-9, #, *) + superposiciones**	Peso **~150 g**	Precio de lanzamiento **US$ 25**

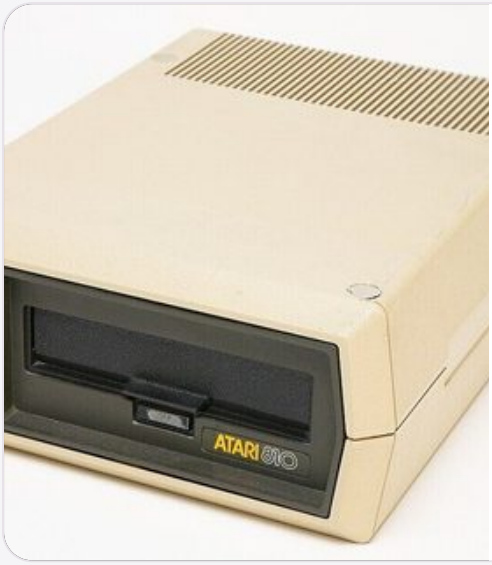


1979 · Fuente de alimentacion

Atari Power Supply CX-1003

Fuente de alimentacion externa AC/DC para los ordenadores de 8 bits. Reemplazo del original que tendia a sobrecalentarse.

Compatible con **Atari 400, Atari 800**	Conexión **Conector DC barril**	Tecnología **Transformador AC/DC lineal**
Peso **~500 g**	Precio de lanzamiento **US$ 25**	



1980 · Unidad de almacenamiento

Atari 810 Disk Drive

La primera unidad de disquete de 5.25 pulgadas para la línea de 8 bits de Atari.

Compatible con
Atari 400, Atari 800

Conexión
SIO (Serial I/O, 13 pines, 2 puertos para daisy-chain)

Tecnología
Disquetera de 5.25" SSSD (Single-Sided Single-Density)

Peso
~2.5 kg

Precio de lanzamiento
US$ 600



1980 · Unidad de almacenamiento

Atari 815 Dual Disk Drive

Unidad de disquete dual de 5.25" con doble densidad, capaz de leer y escribir 180 KB por disco. Versión mejorada del 810 con capacidad duplicada y soporte para doble densidad.

Compatible con
Atari 400, Atari 800

Conexión
SIO (Serial I/O, 13 pines)

Tecnología
Disquete magnético de 5.25" doble densidad

Peso
~5 kg

Precio de lanzamiento
US$ 600



1980 · Controlador

Atari CX-20 Driving Controller

Volante de 360° para juegos de carreras, diseñado para Indy 500. El primer controlador de volante de Atari, con giro completo y botón de aceleración.

Compatible con
Atari 2600

Conexión
DB-9 (DE-9) macho, 9 pines

Tecnología
Analógico (potenciómetro rotatorio)

Botones
1 botón de aceleración + volante 360°

Peso
~500 g

Precio de lanzamiento
US$ 20



1981 · Unidad de almacenamiento

Atari 1010 Program Recorder

La unidad de cassette estándar de la línea de 8 bits de Atari, conectada mediante el bus SIO propietario de alta velocidad.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari XL/XE

Conexión
SIO (Serial I/O, 13 pines)

Tecnología
Grabadora de casete digital (estilo XL, más compacta)

Peso
~600 g

Precio de lanzamiento
US$ 60



1981 · Modem

Hayes Smartmodem 300

El modem que definió el estándar de la industria. Conexión directa a línea telefónica, 300 baudios, comandos AT. Requiere interfaz Atari 850 o equivalente para conexión RS-232.

Compatible con
Atari 400, Atari 800

Conexión
RS-232 (requiere interfaz 850 o equivalente)

Tecnología
Conexión directa Bell 103

Precio de lanzamiento
US$ 299



1981 · Modem

Novation CAT Modem

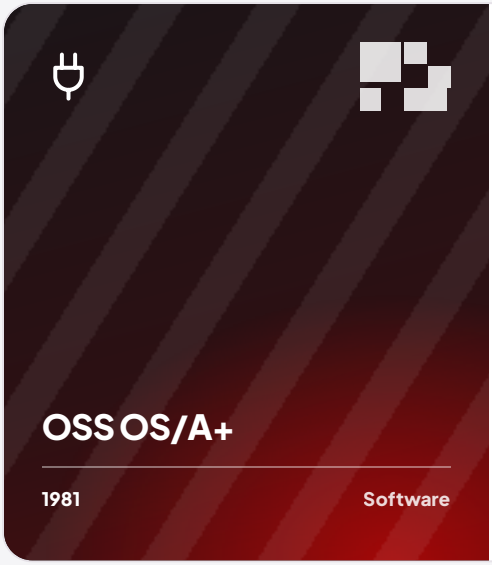
Modem acústico de 300 baudios que se conecta al puerto de joystick. Primer modem de bajo costo para Atari, sin necesidad de interfaz 850. Usa acoplamiento acústico (copa telefónica).

Compatible con
Atari 400, Atari 800

Conexión
Puerto de joystick + acoplamiento acústico

Tecnología
Acoplamiento acústico Bell 103

Precio de lanzamiento
US$ 99



1981 · Software

OSS OS/A+

Primer sistema operativo de OSS, mejora del Atari DOS 2 con corrección de bugs y expansiones. Predecesor de DOS XL. Soporte de simple y doble densidad.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL

Tecnología
Disco o SuperCart



1982 · Impresora

Atari 1020 Color Printer

Impresora a color de pluma plotter con 4 plumas (CMYK), capaz de graficos y texto en color.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari XL/XE

Conexión
SIO (Serial I/O, 13 pines)

Tecnología
Plotter de pluma (4 plumas CMYK)

Peso
~3.5 kg

Precio de lanzamiento
US$ 600



1982 · Adaptador

Atari 5200 VCS Cartridge Adapter (CX55)

Adaptador que permite utilizar cartuchos de Atari 2600 en la Atari 5200, aprovechando la compatibilidad del hardware subyacente. Producto extremadamente raro.

Compatible con
Atari 5200

Conexión
Puerto de cartucho Atari 5200

Tecnología
Adaptador pasivo con circuitos de compatibilidad

Peso
~100 g

Precio de lanzamiento
US$ 40



1982 · Impresora

Atari 825 Dot Matrix Printer

Impresora matrix de puntos de 80 columnas con cabecera Epson compatible, mas rapida y silenciosa que el 820.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari 400, Atari 800, Atari XL/XE	**SIO (Serial I/O, 13 pines)**	**Matrix de puntos (cabeza Epson)**
Peso	Precio de lanzamiento	
~5.0 kg	**US$ 500**	



1982 · Modem

Atari 830 Modem

Modem acoplado acustico de 300 baudios para comunicacion y BBS. Incluia software de terminal.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari 400, Atari 800	**SIO (Serial I/O, 13 pines)**	**Modem acoplado acustico**
Peso	Precio de lanzamiento	
~500 g	**US$ 200**	



1982 · Modem

Atari 835 Direct Connect Modem

Módem de conexión directa de 300 baudios con interfaz SIO. Requería el cartucho TeleLink II para funcionar. Una de las primeras soluciones de telecomunicaciones domésticas de Atari.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari 400, Atari 800, Atari XL/XE	**SIO (Serial I/O, 13 pines) + RJ-11 telefónico**	**Modulación/demodulación analógica Bell 103**
Peso	Precio de lanzamiento	
~300 g	**US$ 150**	



1982 · Interfaz

Atari 850 Interface Module

Modulo de interfaz que convertia el bus SIO en puertos RS-232 seriales estandar, permitiendo conectar impresoras, modems y otros perifericos de terceros.

Compatible con **Atari 400, Atari 800, Atari XL/XE**	Conexión **SIO (entrada) + 4× puertos RS-232 seriales (salida)**	Tecnología **Convertidor SIO a RS-232**
Peso **~500 g**	Precio de lanzamiento **US$ 100**	



1982 · Controlador

Atari CX70 Light Pen

Pluma de luz para dibujo y juegos en los sistemas de 8 bits. Compatible con el software Magic Painter y varios juegos de disparo.

Compatible con **Atari 2600, Atari 400, Atari 800**	Conexión **DB-9 (DE-9) macho, 9 pines**	Tecnología **Pluma de luz optica (sincronizada con CRT)**
Botones **Gatillo + boton auxiliar**	Peso **~120 g**	Precio de lanzamiento **US$ 35**

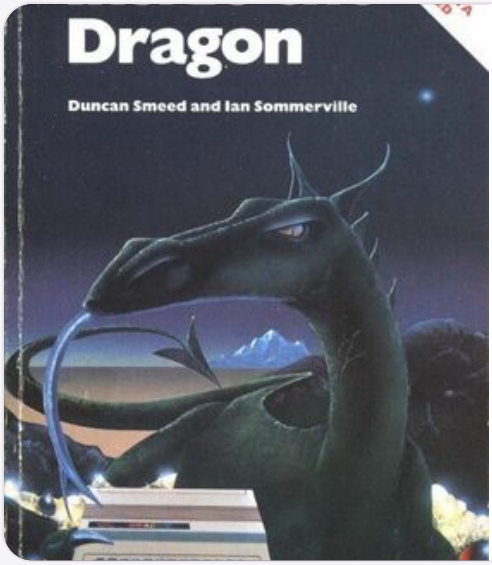


1982 · Controlador

Atari Joyboard CX-42

Controlador de equilibrio corporal para juegos como Mogul Maniac y Snowboard. El jugador se paraba encima y desplazaba su peso para controlar.

Compatible con **Atari 2600**	Conexión **DB-9 (DE-9) macho, 9 pines**	Tecnología **Sensor de presion (pad capacitivo)**
Botones **Sin botones (control por peso corporal)**	Peso **~2.0 kg**	Precio de lanzamiento **US$ 40**



1982 · Controlador

CX40 Gold Joystick (Edición Limitada)

Edición limitada del CX40 joystick con acabado dorado, lanzada para celebrar el aniversario de la consola. Extremadamente raro y buscado por coleccionistas.

Compatible con
Atari 2600, Atari 7800, Atari 400/800

Conexión
DB-9 (DE-9) macho, 9 pines

Tecnología
Digital (interruptores mecánicos), edición limitada dorada

Botones
1 botón de acción + palanca 8 direcciones

Peso
~250 g

Precio de lanzamiento
US$ 25



1982 · Controlador

CX52 Pro-Line Joystick (Atari 5200)

Controlador analógico del Atari 5200 con joystick no centrado, teclado numérico con superposición, botones de acción laterales (rojo, azul, blanco) y teclas de función Start, Pause y Reset.

Compatible con
Atari 5200

Conexión
Conector propietario Atari 5200 (15 pines)

Tecnología
Analógico (joystick no centrado, auto-centrado no, resortes internos débiles)

Botones
Palanca analógica + teclado numérico de membrana (12 teclas) + Start/Pause/Reset

Peso
~300 g

Precio de lanzamiento
US$ 50



1982 · Controlador

CX55 Keypad (Atari 5200)

Teclado numérico desmontable del mando del Atari 5200, con superposiciones táctiles intercambiables para diferentes juegos que mostraban los controles específicos.

Compatible con
Atari 5200

Conexión
Conector propietario Atari 5200 (15 pines, overlay sobre joystick)

Tecnología
Teclado numérico overlay (se acopla al CX52)

Botones
12 teclas de membrana (0–9, #, *) + función

Peso
~30 g

Precio de lanzamiento
US$ 10



1982 · Periférico

CX85 Numerical Keypad

Teclado numérico de 20 teclas diseñado para facilitar la entrada de datos numéricos en aplicaciones de contabilidad, hoja de cálculo y matemáticas.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari XL/XE

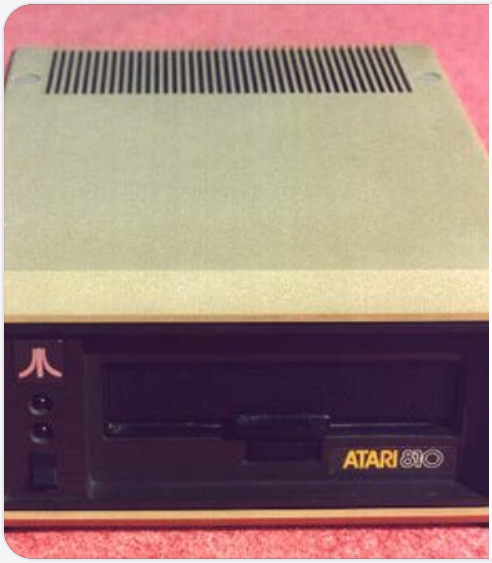
Conexión
SIO (Serial I/O, 13 pines)

Tecnología
Teclado numérico de membrana

Botones
20 teclas (0–9, operadores, Intro, SHIFT, etc.)

Peso
~180 g

Precio de lanzamiento
US$ 40



1982 · Periférico

Happy 810 Enhancement

Placa de mejora interna para el Atari 810 que añade lectura/escritura con búfer, cero latencia, velocidad serial mejorada y capacidad de backup de discos protegidos.

) (Estados Unidos) en 1982.

Compatible con
Atari 810



1982 · Modem

Hayes Smartmodem 1200

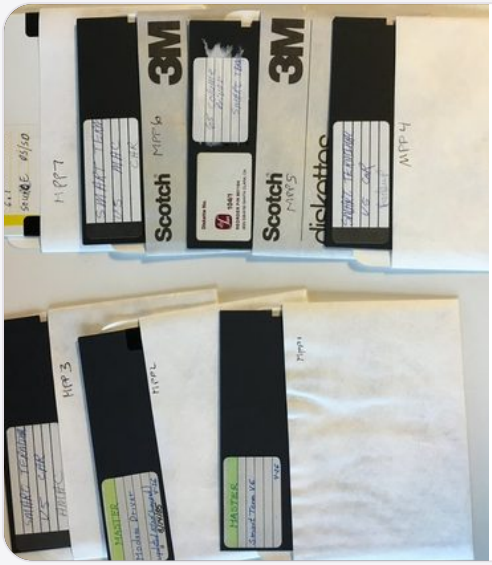
El primer modem de 1200 baudios de la industria. Cuatro veces más rápido que el Smartmodem 300. Requiere interfaz RS-232. Estableció el estándar de velocidad para la industria.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE

Conexión
RS-232 (requiere interfaz 850 o equivalente)

Tecnología
Conexión directa Bell 212A

Precio de lanzamiento
US$ 399



1982 · Periférico

MPP-1000C Modem

Modem de 300 baudios que se conecta directamente al puerto de joystick del Atari, eliminando la necesidad del caro interfaz 850. Requiere software terminal especial (Smart Terminal).

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL

Conexión
Puerto de joystick 2



1982 · Unidad de almacenamiento

Percom AT-88 Disk Drive

Una de las primeras unidades de disco flexible de terceros para Atari. Simple densidad con mecanismo de calidad. Precursor de las unidades RFD de Percom.

El AT-88, lanzado en 1982, fue una de las primeras alternativas a la unidad 810 de Atari.

Compatible con
Atari 400, Atari 800

Conexión
SIO (Serial I/O, 13 pines)

Tecnología
Disquete magnético de 5.25" simple densidad

Precio de lanzamiento
US$ 350



1982 · Controlador

Spectravideo QuickShot I

Primer joystick ergonómico del mundo (patente US D271220). Joystick con gatillo en el stick y microswitches internos. Diseño tight con poco movimiento. Funciona con múltiples sistemas mediante adaptadores.

Compatible con
Atari 2600, Atari 400, Atari 800, Commodore 64, Commodore VIC-20, Sinclair Spectrum

Tecnología
Microswitches internos



1982 · Software

Synapse SynAssembler

Conversión del S-C Assembler II V4.0 para Atari. Incluye editor, ensamblador de alta velocidad (~6500 líneas/min) y monitor de máquina. Labels de hasta 32 caracteres, includes múltiples, y target files.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL



1982 · Unidad de almacenamiento

Trak AT-1

Unidad de disco flexible de una cara, simple densidad. Primera unidad de la serie AT de Trak. Mecanismo Teac FD-55A de accionamiento directo en carcasa compacta.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL

Conexión
SIO (serial bus Atari)

Tecnología
Simple densidad, una cara



1982 · Controlador

Wico Command Control Joystick

Joystick de alta calidad con interruptores de hoja tipo arcade. Construcción modulada de plástico inyectado con 6 interruptores tipo hoja igual a los modelos comerciales arcade de Wico.

Compatible con
Atari 2600, Atari 400, Atari 800, Atari 5200

Tecnología
6 interruptores de hoja tipo arcade



1983 · Modem

Atari 1030 Modem

Modem de 1200 baudios con marcado automatico, compatible con sistemas de comunicacion como CompuServe y The Source.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari 400, Atari 800, Atari XL/XE	**SIO (Serial I/O, 13 pines)**	**Modem telefonico**
Peso	Precio de lanzamiento	
~600 g	**US$ 300**	

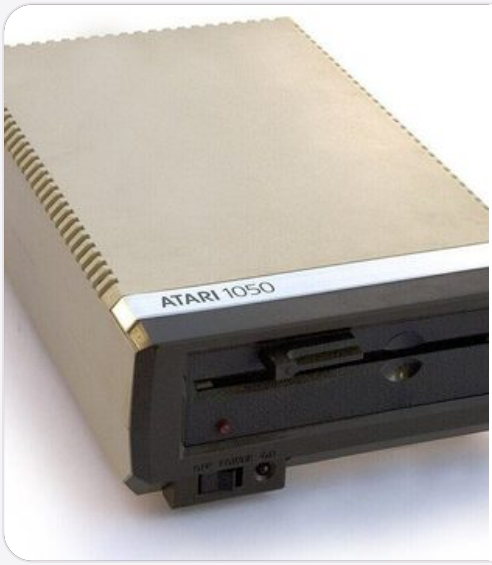


1983 · Expansion de memoria

Atari 1040 Memory Expansion

Expansion de memoria de 64KB para los XL, conectable al puerto de expansion trasero.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari 1200XL, Atari 800XL	**Puerto de expansion trasero (PBI)**	**RAM DRAM dinamica**
Peso	Precio de lanzamiento	
~100 g	**US$ 200**	



1983 · Unidad de almacenamiento

Atari 1050 Disk Drive

La unidad de disquete de 5.25 pulgadas de doble densidad mejorada para la línea de 8 bits. Almacenaba 127KB por disco en formato propietario Enhanced Density, conectándose mediante el elegante bus SIO en cadena.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari 400, Atari 800, Atari XL/XE	**SIO (Serial I/O, 13 pines, 2 puertos para daisy-chain)**	**Disquetera de 5.25" con densidad mejorada (ED)**
Peso	Precio de lanzamiento	
~2.2 kg	**US$ 300**	



1983 · Periferico de voz

Atari 1060 Speech Synthesizer (SP-1000)

Modulo de sintesis de voz basado en chip Votrax SC-02, permitiendo a los programas hablar con voces sintetizadas.

Compatible con
Atari 400, Atari 800

Conexión
SIO (Serial I/O, 13 pines) + puerto de expansion

Tecnología
Sintesis de voz fonetica (Votrax SC-02)

Peso
~400 g

Precio de lanzamiento
US$ 200



1983 · Modem

Atari 430 Modem

Modem de 300 baudios con marcador automatico, version mejorada del 830.

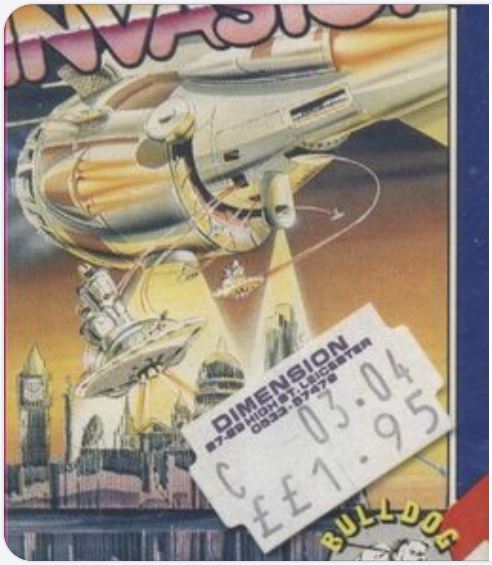
Compatible con
Atari 400, Atari 800

Conexión
SIO (Serial I/O, 13 pines)

Tecnología
Modem telefonico

Peso
~500 g

Precio de lanzamiento
US$ 150



1983 · Controlador

Atari 5200 Pro Controller (Cartridge Port)

Prototipo de controlador alternativo para el 5200 que se conectaba mediante el puerto de cartucho, diseñado para solucionar los problemas del controlador analógico original.

Compatible con
Atari 5200

Conexión
Se conecta al puerto de cartucho de la 5200 (vía adaptador especial)

Tecnología
Gamepad digital (conversión de puerto de cartucho)

Botones
D-pad + 2 botones (fire I, fire II) + Start/Pause

Peso
~200 g



1983 · Controlador

Atari 5200 Trackball (CX53)

Trackball oficial del Atari 5200 con conector propietario. Diseñado para juegos como Centipede, Missile Command y Crystal Castles.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari 5200	**Conector propietario Atari 5200 (15 pines)**	**Óptico-mecánico (rodillos + codificadores)**
Botones	**Peso**	**Precio de lanzamiento**
1 botón + tecla de función	**~380 g**	**US$ 40**



1983 · Controlador

Atari CX53 Trak-Ball (5200)

Trackball diseñado específicamente para el Atari 5200, con conector propietario. Ofrecía control superior para juegos como Centipede y Missile Command, con su gran bola de acero y mecanismo de rodillos de precisión.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari 5200	**Conector propietario Atari 5200 (15 pines)**	**Óptico-mecánico (rodillos + codificadores)**
Botones	**Peso**	**Precio de lanzamiento**
1 botón + tecla de función	**~400 g**	**US$ 50**



1983 · Controlador

Atari CX80 Trak-Ball

Trackball universal con conector DB-9 compatible con 2600 y ordenadores de 8 bits. Gran bola de acero para control preciso.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari 2600, Atari 400, Atari 800, Atari XL/XE	**DB-9 (DE-9) macho, 9 pines**	**Optico-mecanico (rodillos + codificadores)**
Botones	**Peso**	**Precio de lanzamiento**
1 boton + trackball	**~350 g**	**US$ 45**



1983 · Software/Periferico

AtariWriter

Procesador de texto profesional de Atari con soporte para impresoras Epson y matriciales.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari XL/XE

Conexión
Cartucho de ROM + cinta/floppy

Tecnología
Software de procesador de texto en ROM

Peso
~50 g (cartucho)

Precio de lanzamiento
US$ 60



1983 · Controlador

CX22 Trak-Ball

El trackball oficial de Atari con una gran esfera giratoria para control preciso en juegos arcade como Centipede, Missile Command y Crystal Castles.

Compatible con
Atari 5200, Atari 2600, Atari 7800

Conexión
DB-9 (DE-9) macho, 9 pines

Tecnología
Óptico-mecánico (rodillos + codificadores)

Botones
1 botón (izquierdo) + 1 botón (derecho)

Peso
~350 g

Precio de lanzamiento
US$ 50



1983 · Unidad de almacenamiento

Indus GT Disk Drive

Unidad de disco flexible de alta gama con procesador Z80,-capacidad de simple/dual/doble densidad, y modo CP/M.

Lanzado en 1983, el GT incorporaba un procesador Z80 completo con 32KB de RAM, permitiendo ejecutar CP/M además del Atari DOS estándar.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE

Conexión
SIO (Serial I/O, 13 pines)

Tecnología
Procesador Z80 + 32KB RAM, disco 5.25"

Precio de lanzamiento
US$ 599



1983 · Interfaz

MPP MicroPrint

Interfaz de impresora paralela económica que conecta impresoras Centronics estándar al bus SIO del Atari. Incluye cable de 4 pies con conector Centronics.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE

Conexión
SIO (serial bus Atari)

Precio de lanzamiento
US$ 69



1983 · Periférico

MPP MicroRam 64K Memory Board

Módulo de expansión de memoria que amplía el Atari 600XL de 16K a 64K de RAM, igualándolo al 800XL. Primer módulo de expansión de 64K disponible para el 600XL.

Compatible con
Atari 600XL

Conexión
Expansión de memoria del 600XL

Precio de lanzamiento
US$ 149



1983 · Periférico

MPP MicroStuffer 64K Printer Buffer

Buffer de impresora de 64KB que permite almacenar grandes documentos antes de enviarlos a la impresora. Libera al ordenador para otras tareas mientras se imprime.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE

Conexión
SIO (serial bus Atari)

Precio de lanzamiento
US$ 149

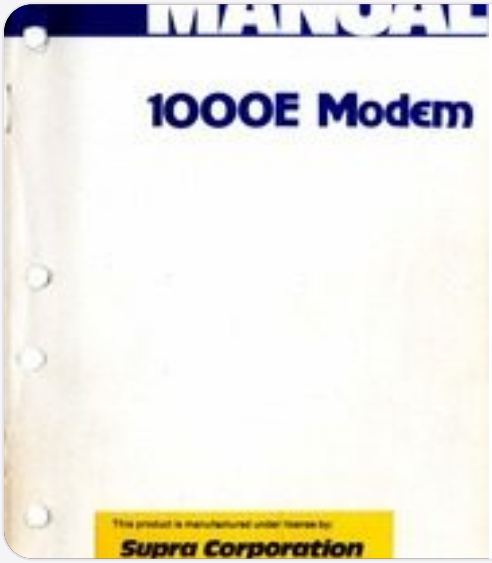


1983 · Software

MPP Smart Terminal

Software de terminal de comunicaciones para uso con los modems MPP. Permite conexión a BBS, transferencia de archivos, y comunicación serial. Incluido con los modems MPP-1000C/E.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE



1983 · Periférico

MPP-1000E Modem

Modem de 300 baudios mejorado, sucesor del 1000C. Conecta al puerto de joystick sin necesidad del 850. Cuando se conecta a otro MPP/Supra modem, puede alcanzar 450 baudios. El producto más vendido de MPP.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE

Conexión
Puerto de joystick

Precio de lanzamiento
US$ 119



1983 · Interfaz

MPP-1150 Printer Interface

Interfaz de impresora con buffer de 2K integrado. Conecta impresoras Centronics al bus SIO y almacena datos en buffer para impresión más eficiente.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE

Conexión
SIO (serial bus Atari)

Precio de lanzamiento
US$ 89



1983 · Modem

Novation AUTO-CAT Modem

Modem de conexión directa de 300 baudios con auto-dial y auto-answer. Versión mejorada del CAT con conexión directa a línea telefónica y capacidades de marcado automático.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE

Conexión
Puerto de joystick + RJ-11 telefónico

Tecnología
Conexión directa Bell 103

Precio de lanzamiento
US$ 149



1983 · Software

OSS Action!

Lenguaje de programación compilado inspirado en ALGOL con editor de pantalla completo integrado. Cartucho supercartridge que permite programación de alto rendimiento con tipos de datos, procedimientos y funciones.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE

Tecnología
Supercartridge 16KB



1983 · Software

OSS BASIC XL

Versión mejorada de Atari BASIC en cartucho supercartridge de 16K (bank-switched a 8K).

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE

Tecnología
Supercartridge 16KB (bank-switched a 8KB)

OSS DOS XL

1983 Software

1983 · Software

OSS DOS XL

Sistema operativo de disco compatible con Atari DOS 2 con soporte de simple y doble densidad, modo command-line (CP), modo menú, batch files, y soporte de memoria extendida XL/XE y supercartridges OSS.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE

OSS MAC/65

1983 Software

1983 · Software

OSS MAC/65

Ensamblador 6502 de alta velocidad con editor de pantalla completo y monitor de máquina. Cartucho supercartridge con capacidad de ensamblar más rápido que el Atari Assembler Editor.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE

Tecnología
Supercartridge 16KB



1983 · Unidad de almacenamiento

Rana 1000 Disk Drive

Unidad de disco flexible de gama media con soporte de simple y doble densidad. Diseño elegante con panel frontal minimalista. Popular entre usuarios que buscaban calidad sin el precio del Indus GT.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE

Conexión
SIO (Serial I/O, 13 pines)

Tecnología
Disquete magnético de 5.25"

Precio de lanzamiento
US$ 399



1983 · Periférico

Spectravideo CompuMate SV010

Expansión tipo computadora para el Atari 2600 con teclado membrane de 42 teclas, Microsoft BASIC en ROM, programa de música y programa de dibujo. Conecta al puerto de cartuchos y ambos puertos de joystick.

Compatible con
Atari 2600, Sears Video Arcade

Precio de lanzamiento
US$ 79



1983 · Controlador

Spectravideo QuickShot II

Joystick con interrupts de dome (versión original) o spring-loaded (versión Plus), gatillo en stick, y interruptor de autofire. Asas ergonómicas mejoradas con 4 ventosas en la base.

Compatible con
Atari 2600, Atari 400, Atari 800, Commodore 64, Commodore VIC-20

Tecnología
Dome switches o spring-loaded (versión Plus)



1983 · Controlador

Spectravideo QuickShot III

Joystick con keypad integrado diseñado para uso con el SV-603 Coleco Game Adapter. Combina joystick con teclado numérico para dar acceso a funciones de keypad.

Compatible con
Atari 2600, Atari 400, Atari 800, ColecoVision, Commodore 64

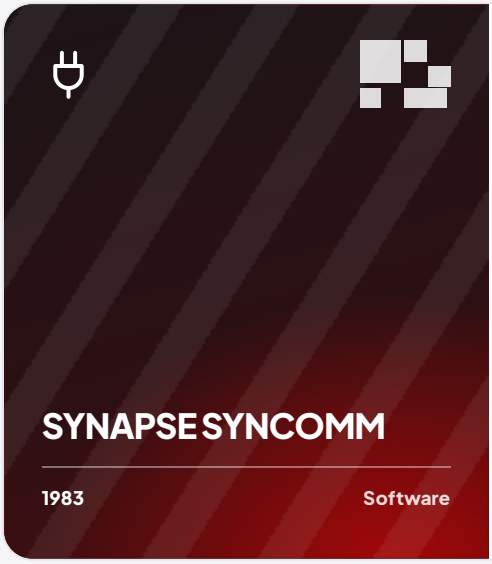


1983 · Software

Synapse SynCalc

Hoja de cálculo de alto rendimiento para Atari 8-bit, considerada la mejor de su categoría. Soporta memoria extendida XL/XE, importación de VisiCalc, y gráficos vía SynTrend.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE



1983 · Software

Synapse SynComm

Software de comunicaciones para modem con menús emergentes, soporte X-modem protocol, y parámetros configurables. Compatible con interfaces 850 y equivalentes.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE

Precio de lanzamiento
US$ 39



1983 · Software

Synapse SynFile+

Sistema de archivos/base de datos con menús emergentes, creación de plantillas, y excelente uso del hardware Atari. Soporta hasta 66 campos por registro y 16 discos por archivo. Incluye tutorial en disco.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE

SYNAPSE SYNTREND

1983 Software

1983 · Software

Synapse SynTrend

Combinación de dos programas: SynStat (análisis estadístico) y SynGraph (creación de gráficos). Permite regresiones, análisis de variables y creación de gráficos de línea, barras, dispersión y circular.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE



1983 · Unidad de almacenamiento

Trak AT-D2

Unidad de disco flexible con soporte simple y doble densidad. Versión insignia de la serie AT con display frontal de write-protect, pista, densidad y read/write. Incluye buffer de 2K expandible a 16K.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE

Conexión
SIO (serial bus Atari)

Tecnología
Simple y doble densidad, una cara

Precio de lanzamiento
US$ 499



1983 · Controlador

Wico Command Control 5200 Analog Joystick

Joystick analógico para Atari 5200 con potenciómetros pesados de doble eje para movimiento de 360 grados. Mango de tamaño arcade con opción de return-to-center o libre.

Compatible con
Atari 5200

Precio de lanzamiento
US$ 34



1983 · Controlador

Wico Command Control 5200 Keypad

Keypad de reemplazo para Atari 5200 con conector DB-9 integrado para joysticks Wico. Elimina la necesidad del cable Y y el controlador original.

Compatible con
Atari 5200

Conexión
DB-15 al puerto del 5200



1983 · Controlador

Wico Command Control Trackball

Trackball de alta calidad con bola fenólica de 2-1/8 pulgadas. Rodillos con rodamientos de bolas y resortes para movimiento excepcionalmente suave.

Compatible con
Atari 2600, Atari 400, Atari 800



1983 · Controlador

Wico Famous Red Ball Joystick

Joystick idéntico internamente al Command Control pero con bola roja distintiva en la parte superior. Misma calidad de interruptores de hoja tipo arcade.

Compatible con
Atari 2600, Atari 400, Atari 800, Atari 7800, Commodore 64

Tecnología
6 interruptores de hoja tipo arcade



1983 · Controlador

Wico The Boss Joystick

Joystick con interruptores de hoja sensible de alta velocidad. Base similar a otros Wico pero con internals diferentes. PCB pesada y interruptores de hoja sensibles para contacto instantáneo.

Compatible con
Atari 2600, Atari 400, Atari 800, Atari 7800

Tecnología
Interruptores de hoja sensible

Precio de lanzamiento
US$ 19



1984 · Cartucho de comunicaciones

Atari Dragon Cart DSS8+

Cartucho con modem de 1200 baudios integrado para comunicacion por linea telefonica, popular entre usuarios de BBS.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari XL/XE

Conexión
Puerto de cartucho 8-bit

Tecnología
Modem 1200 baudios integrado en cartucho

Peso
~100 g

Precio de lanzamiento
US$ 200



1984 · Cartucho de utilidades

Atari High Score Cartridge

Cartucho con RAM respaldada por batería para guardar puntajes altos de 65 juegos de Atari 7800. Prototipo nunca lanzado comercialmente.

Lanzado como prototipo en 1984, el cartucho contenía RAM respaldada por batería que permitía guardar los puntajes altos de hasta 65 juegos de la 7800.

Compatible con
Atari 7800

Conexión
Puerto de cartucho Atari 7800

Tecnología
SRAM con respaldo de batería de litio CR2032

Peso
~80 g

Precio de lanzamiento
US$ 25



1984 · Unidad de almacenamiento

Atari XC12 Program Recorder

Grabadora de casete compacta con diseño estilo XE, sucesora del 410/1010. Conexión SIO y compatibilidad total con software de cinta de la plataforma 8-bit.

El XC12 combinaba el diseño compacto y moderno de la línea XE con la funcionalidad probada de los grabadores de casete anteriores.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari XL/XE

Conexión
SIO (Serial I/O, 13 pines)

Tecnología
Casetera digital de carga/guardado por bus SIO

Peso
~600 g

Precio de lanzamiento
US$ 60



1984 · Controlador

Atari XG-1 Light Gun

Pistola de luz oficial de Atari con diseño ergonómico estilo láser, gatillo y mira.

Compatible con
Atari 2600, Atari 7800

Conexión
DB-9 (DE-9) macho, 9 pines

Tecnología
Pistola de luz (fotorreceptor sincronizado con CRT)

Botones
Gatillo + botón auxiliar (opcional según juego)

Peso
~250 g

Precio de lanzamiento
US$ 30



1984 · Periférico creativo

CX77 Touch Tablet

Una tableta digitalizadora táctil diseñada para dibujo y diseño en las Computadores de 8 bits de Atari.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari XL/XE

Conexión
SIO (Serial I/O, 13 pines) + conector para lápiz

Tecnología
Digitalizador por rejilla conductiva (magnetostrictivo)

Botones
Lápiz stylus con botón + 2 teclas de función

Peso
~450 g

Precio de lanzamiento
US$ 80



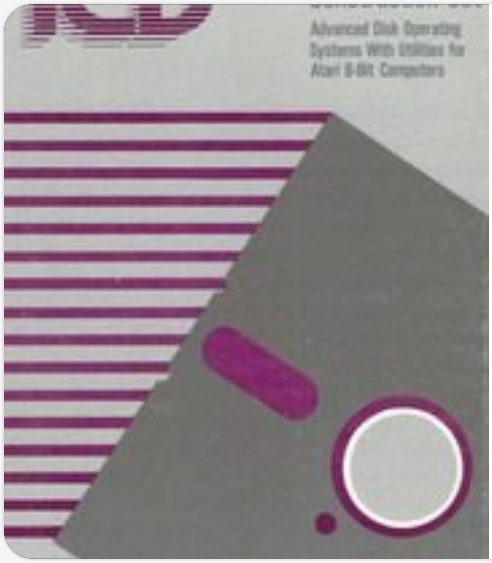
1984 · Periférico

Happy 1050 Enhancement

Placa de mejora plug-in para el Atari 1050 que añade doble densidad verdadero (180KB), lectura/escritura con búfer y alta velocidad. Reemplaza el procesador 6507 por un 6502 más rápido. Incluye software Warp Speed.

) (Estados Unidos) en 1984.

Compatible con
Atari 1050



1984 · Software

ICD SpartaDOS Construction Set

Paquete completo de DOS para Atari 8-bit que incluye múltiples versiones de SpartaDOS (1.x y 2.x), utilidades de formato, copia y gestión de archivos.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE

Tecnología
Disco de 5.25" simple densidad



1984 · Periférico

ICD US Doubler

Conjunto de chips de mejora para el Atari 1050 que añade soporte de doble densidad verdadero (180KB) y velocidad UltraSpeed (54Kbps). Incluye DOS SpartaDOS. Instalación sin soldadura mediante reemplazo de dos chips.

Compatible con
Atari 1050



1984 · Periférico de entrada

Kurta Graphic Tablet

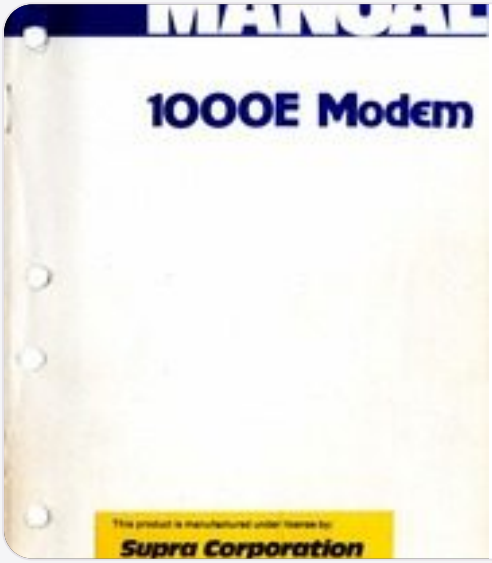
Tableta gráfica de 6x6 pulgadas con lápiz óptico para dibujo digital en Atari. Conecta a 3 puertos de joystick para máxima compatibilidad. Alta resolución y sensibilidad a la presión.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE

Conexión
3 puertos de joystick (DB-9)

Tecnología
Electromagnético con lápiz óptico

Precio de lanzamiento
US$ 199



1984 · Periférico

MPP-1200A Modem

Modem plug-in de 1200 baudios, 90% compatible con Hayes. Primer módem de 1200 baudios que el Atari podía usar sin la interfaz 850.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE

Conexión
Puerto de joystick (plug-in)



1984 · Software

OSS BASIC XE

Versión avanzada de BASIC XL optimizada para sistemas con 64KB o más de RAM. Incluye funciones de alto nivel y rutinas matemáticas de alta velocidad. Solo para XL/XE.

Compatible con
Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE, Atari 65XE

Tecnología
Supercartridge (requiere 64KB RAM mínimo)

OSS PERSONAL PASCAL

1984 Software

1984 · Software

OSS Personal Pascal

Intérprete Pascal para Atari 8-bit con compilador. Vendió más de 10,000 copias. Lenguaje de programación estructurado para educación y desarrollo profesional.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE

Tecnología
Cartucho o disco

RANA ELITE DISK DRIVE

1984 Unidad de almacenamiento

1984 · Unidad de almacenamiento

Rana Elite Disk Drive

Versión mejorada del Rana 1000 con mayor velocidad de transferencia y soporte mejorado de doble densidad. La unidad insignia de Rana Systems.

Lanzado en 1984, el Elite representaba lo mejor que Rana Systems podía ofrecer.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE

Conexión
SIO (Serial I/O, 13 pines)

Tecnología
Disquete magnético de 5.25"

Precio de lanzamiento
US$ 449



1984 · Unidad de almacenamiento

Trak AT-D4

Primera unidad de disco flexible de doble cara, doble densidad para computadoras Atari. Cara 1 accedida como D1: y cara 2 como D2:. Incluye utilidad DDINIT para modificación de Atari DOS 2.0S.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE

Conexión
SIO (serial bus Atari)

Tecnología
Doble cara, doble densidad



1984 · Unidad de almacenamiento

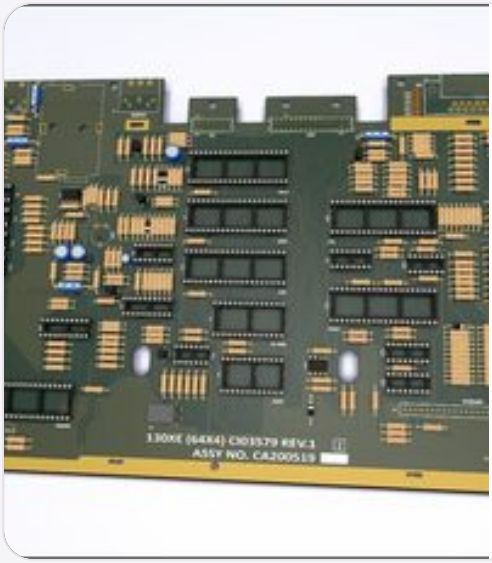
Trak The Champ

Unidad de disco flexible de una cara sin extras, de bajo precio. Soporta todos los DOS y densidades. También disponible en versión doble cara (The Champ 2).

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE

Tecnología
Simple cara (The Champ) / Doble cara (The Champ 2)

Precio de lanzamiento
US$ 399



1985 · Expansion de memoria

Atari 130XE Memory Upgrade

Placa de expansion de memoria que ampliaba el 130XE a 320KB usando el modo de banco extendido.

Compatible con
Atari 130XE

Conexión
Interno (soldadura o socket)

Tecnología
RAM DRAM dinamica

Peso
~50 g

Precio de lanzamiento
US$ 150



1985 · Acelerador

Atari Black Box

Placa aceleradora que ampliaba la velocidad del CPU 8-bit a 1.79 MHz y anadía RAM y puertos SCSI.

Compatible con
Atari 800XL, Atari 130XE

Conexión
Bus lateral (XL/XE)

Tecnología
Acelerador de CPU + controlador SCSI

Peso
~200 g

Precio de lanzamiento
US$ 300



1985 · Monitor

Atari SC1224 Monitor

El monitor color RGB de 12 pulgadas para el Atari ST, capaz de mostrar 512 colores de una paleta de 4096 en resolución baja (320x200) o 16 colores en resolución media (640x200).

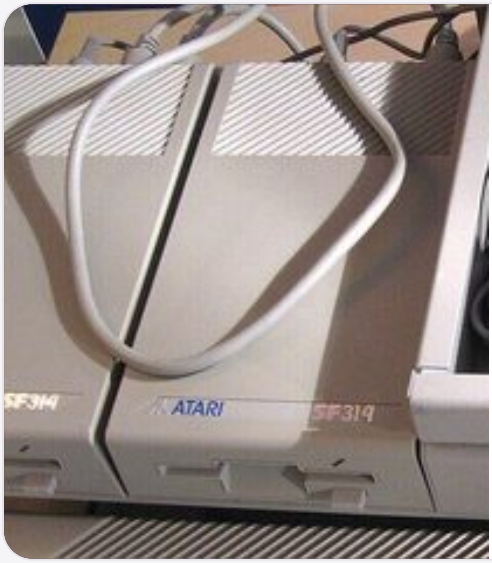
Compatible con
Atari ST, Atari Mega ST

Conexión
Conector RGB analógico (13 pines, tipo Atari ST)

Tecnología
Monitor CRT color (tubo de rayos catódicos)

Peso
~10 kg

Precio de lanzamiento
US$ 500



1985 · Unidad de almacenamiento

Atari SF314 Disk Drive

La unidad de disquete externa de 3.5 pulgadas y doble cara para la línea Atari ST. Almacenaba 720KB por disco y presentaba un diseño elegante en color blanco grisáceo que armonizaba con la estética del 520ST.

Compatible con
Atari ST, Atari STE, Atari Mega ST

Conexión
Conector Atari ST (shifter interno/externo)

Tecnología
Disquetera de 3.5" DD (Double-Density)

Peso
~1.0 kg

Precio de lanzamiento
US$ 200



1985 · Unidad de almacenamiento

Atari SF354 Single-Sided Disk Drive

Unidad de disquete externa de 3.5 pulgadas de una sola cara para el Atari 520ST. Almacenaba 360KB por disco. Versión económica de la SF314.

Compatible con
Atari ST

Conexión
Conector Atari ST (externo, vía puerto disquetera)

Tecnología
Disquetera de 3.5" DD (Single-Sided)

Peso
~900 g

Precio de lanzamiento
US$ 130



1985 · Monitor

Atari SM124 Monitor

El monitor monocromático de fósforo blanco de 12 pulgadas de alta resolución (640x400 píxeles) diseñado específicamente para el Atari ST.

Compatible con
Atari ST, Atari Mega ST

Conexión
Conector monoaural (12 pines, tipo Atari ST)

Tecnología
Monitor CRT fósforo blanco (paper white)

Peso
~9.5 kg

Precio de lanzamiento
US$ 300



1985 · Controlador

Atari ST Mouse

El ratón oficial de dos botones introducido junto con la línea de Computadores Atari ST para interactuar con la interfaz gráfica de escritorio GEM.

Compatible con
Atari ST, Atari STE, Atari TT030, Atari Falcon

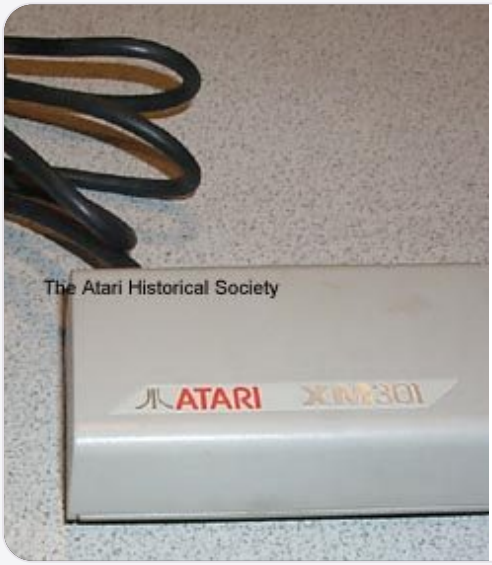
Conexión
DB-9 (DE-9) hembra, 9 pines

Tecnología
Ratón óptico-mecánico (bola de goma + codificadores)

Botones
2 botones (izquierdo + derecho)

Peso
~150 g

Precio de lanzamiento
US$ 50



1985 · Modem

Atari XM301 Modem

Módem de 300 baudios con cable SIO permanente y carcasa estilo XE. Incluía software XE Term para terminal de comunicaciones. Diseño compacto y moderno para la línea XE.

Compatible con
Atari 65XE, Atari 130XE, Atari 800XL

Conexión
SIO (cable permanente) + RJ-11 telefónico

Tecnología
Modulación/demodulación analógica Bell 103

Peso
~200 g

Precio de lanzamiento
US$ 100



1985 · Periférico

Happy 1050 Controller

Placa small instalada dentro del Happy 1050 con 2 interruptores y un LED que permite habilitar/deshabilitar la protección de escritura del disco (override del notch) y seleccionar modo lento para compatibilidad con software problemático.

) (Estados Unidos) en 1985.

Compatible con
Atari 1050



1985 · Periférico

ICD R-Time 8

Cartucho de reloj en tiempo real con calendario y batería de respaldo. Se conecta al puerto de cartuchos y tiene un slot passthrough para agregar otro cartucho encima.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE

Conexión
Puerto de cartuchos



1985 · Periférico

ICD RAMBO XL

Kit de expansión de memoria interno que convierte el 800XL o 1200XL en un ordenador de 256K compatible con el 130XE. Permite usar BASIC XE y crear RAMDISKs de hasta 192K con SpartaDOS.

Compatible con
Atari 800XL, Atari 1200XL



1985 · Interfaz musical

Puertos MIDI Integrados (Atari ST)

Los puertos MIDI IN/OUT integrados de serie en todos los Atari ST, una característica revolucionaria que convirtió al ST en la plataforma predilecta para producción musical profesional.

Compatible con
Atari ST, Atari STE, Atari TT030, Atari Falcon

Conexión
MIDI DIN-5 (2× IN, OUT, THRU integrados en la placa base del ST)

Tecnología
Interfaz MIDI serie (UART MC6850 + puerto DMA/ACS!)

Peso
N/A (integrado)



1985 · Controlador

Spectravideo QuickShot V

Joystick con botón de fuego oversized, diseño basado en el QuickShot III pero reemplazando el keypad con un botón grande. Compatible con MSX y sistemas Atari/VIC-20/C64.

Compatible con
Atari 2600, Atari 400, Atari 800, MSX, Commodore 64, Commodore VIC-20



1985 · Unidad de almacenamiento

SupraDrive AT 10MB

Disco duro de 10MB para ordenadores Atari 8-bit. Conecta al bus paralelo (PBI) con controlador SASI/SCSI. Incluye interfaz con puerto de impresora paralelo, MYDOS 4.0 y utilidades.

Compatible con
Atari 800XL, Atari 130XE

Conexión
Bus paralelo (PBI) con puerto passthrough

Precio de lanzamiento
US$ 799



1986 · Controlador

Atari CX-24 ProLine Joystick

Joystick de dos botones diseñado para la Atari 7800, incluido como controlador estándar con la consola.

Compatible con **Atari 7800, Atari 2600**	Conexión **DB-9 (DE-9) macho, 9 pines**	Tecnología **Digital (interruptores mecánicos)**
Botones **2 botones de acción + palanca 8 direcciones**	Peso **~220 g**	Precio de lanzamiento **US$ 15**



1986 · Controlador

Atari CX42 Power Pad Controller

Gamepad digital con cruceta de 8 direcciones y 2 botones de accion (I y II) disenado para el Atari 7800. Diseno ergonomico que influencio en los gamepads futuros.

Compatible con **Atari 7800, Atari 2600**	Conexión **DB-9 (DE-9) macho, 9 pines**	Tecnología **Digital (switches de membrana)**
Botones **D-pad 8 direcciones + 2 botones frontales (I, II)**	Peso **~180 g**	Precio de lanzamiento **US$ 25**



1986 · Unidad de almacenamiento

Atari External Floppy Drive Unit

Unidad de disquete externa universal compatible con el ST, alternativa a la SF314.

Compatible con **Atari ST**	Conexión **Puerto de disquetera ST**	Tecnología **Disquetera de 3.5" DD**
Peso **~1.0 kg**	Precio de lanzamiento **US$ 180**	



1986 · Unidad de almacenamiento

Atari SH204 Hard Drive

Disco duro externo de 20 MB con interfaz ACSI, en gabinete metálico tipo 'shoe box'. Una de las primeras soluciones de almacenamiento masivo para la línea Atari ST.

Compatible con
Atari 520ST, Atari 1040STF

Conexión
ACSI (Atari Computer System Interface)

Tecnología
Disco duro MFM

Peso
~2 kg

Precio de lanzamiento
US$ 400



1986 · Controlador

CX78 Gamepad (Atari 7800)

Gamepad de dos botones con cruceta digital lanzado para el Atari 7800.

Compatible con
Atari 7800

Conexión
DB-9 (DE-9) macho, 9 pines

Tecnología
Gamepad digital

Botones
D-pad + 2 botones frontales (I, II) + 2 botones superiores

Peso
~180 g

Precio de lanzamiento
US$ 25



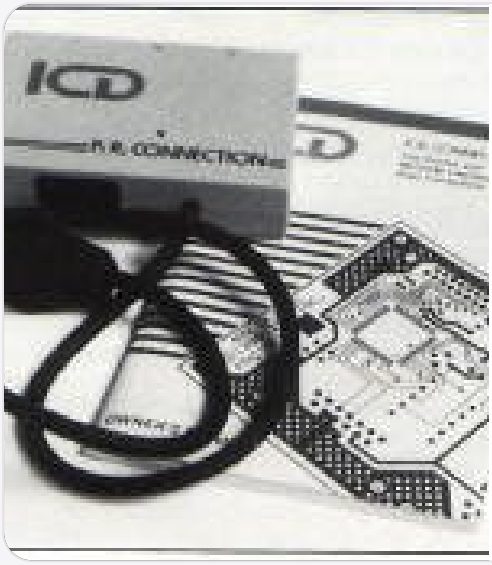
1986 · Software

Happy Warp Speed Software

Software incluido con los Happy Enhancements.

) (Estados Unidos) en 1986.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 130XE



1986 · Interfaz

ICD P:R Connection

Interfaz de impresora paralela y modem serie para computadoras Atari 8-bit. Reemplazo económico del Atari 850 con un puerto paralelo Centronics y dos puertos serie RS-232. No requiere fuente de alimentación externa.

Compatible con
Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE

Conexión
SIO (serial bus Atari)



1986 · Unidad de almacenamiento

SupraDrive AT 20MB

Disco duro de 20MB para ordenadores Atari 8-bit, versión de mayor capacidad del SupraDrive AT. Dividido en 4 unidades lógicas: 2 de tamaño floppy y 2 de ~9.2MB cada una. Incluye MYDOS y SpartaDOS recomendado.

Compatible con
Atari 800XL, Atari 130XE

Conexión
Bus paralelo (PBI)



1987 · Modem

Atari 1200B Modem

Modem de alta velocidad 2400/9600 baudios para el ST, compatible con comunicaciones Hayes y BBS.

Compatible con
Atari ST, Atari Mega ST

Conexión
Puerto serie RS-232 del ST

Tecnología
Modem Haynes compatible

Peso
~300 g

Precio de lanzamiento
US$ 300



1987 · Unidad de almacenamiento

Atari 1440 Disk Drive

Unidad de disquete de 3.5 pulgadas DD para la linea XE, con capacidad de 720KB.

Compatible con
Atari 800XL, Atari 65XE, Atari 130XE

Conexión
SIO (Serial I/O, 13 pines)

Tecnología
Disquetera de 3.5" DD (Double-Density)

Peso
~1.0 kg

Precio de lanzamiento
US$ 200



1987 · Accesorio

Atari Mega ST Dust Cover

Fundas antipolvo de tela para el Mega ST y monitor, protegiendo del polvo y luz solar.

Compatible con
Atari Mega ST

Conexión
N/A (fundas protectoras)

Tecnología
Tela sintetica con logo Atari bordado

Peso
~200 g

Precio de lanzamiento
US$ 15



1987 · Unidad de almacenamiento

Atari Megafile 20 Hard Drive

Disco duro externo de 20 MB para la linea ST, version de entrada del Megafile.

Compatible con
Atari ST, Atari Mega ST

Conexión
ACSI (Atari Computer System Interface)

Tecnología
Disco duro externo (MFM)

Peso
~3.0 kg

Precio de lanzamiento
US$ 350



1987 · Unidad de almacenamiento

Atari Megafile 30 Hard Drive

Disco duro externo SCSI de 30 MB para la línea Atari ST y TT. Su diseño compacto y conexión mediante puerto ACSI lo convirtieron en el estándar de almacenamiento masivo profesional.

Compatible con
Atari ST, Atari Mega ST, Atari TT030

Conexión
ACSI (Atari Computer System Interface, compatible SCSI-1)

Tecnología
Disco duro externo (ST-506/412 MFM)

Peso
~3.5 kg

Precio de lanzamiento
US$ 500



1987 · Monitor

Atari SC1435 RGB Color Monitor

Monitor color RGB de 14" con parlantes stereo integrados, fabricado por JVC bajo licencia de Atari. Resolución máxima 640×400 en modo mono o 320×200 en modo color.

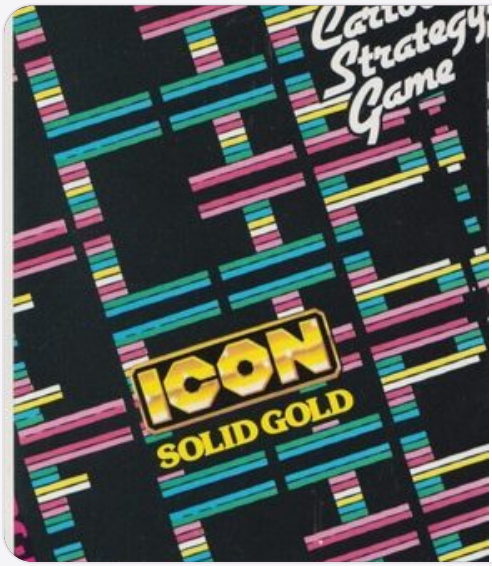
Compatible con
Atari 520ST, Atari 1040STF, Atari Mega ST, Atari STE

Conexión
RGB SCART (Euro SCART) / DB-9 RGB

Tecnología
CRT color RGB

Peso
~15 kg

Precio de lanzamiento
US$ 500



1987 · Impresora

Atari SLM804 Laser Printer

Impresora láser de 300 DPI diseñada para el ecosistema Atari ST, optimizada para autoedición y DTP con el software Calamus y Timeworks Publisher.

Compatible con
Atari ST, Atari Mega ST, Atari TT030

Conexión
SLMC-804 Controller via DMA ACSI/Paralelo (puerto exclusivo Atari ST)

Tecnología
Láser (electrofotográfica seca, escaneo por haz láser)

Peso
~15 kg (impresora) + ~2 kg (controlador)

Precio de lanzamiento
US$ 800



1987 · Interfaz

Atari SLMC804 DMA Interface

Interfaz DMA ACSI para las impresoras laser SLM804 y SLM605. Proporcionaba la conexión de alta velocidad necesaria para impresión laser a través del bus ACSI del ST.

Lanzado en 1987, el SLMC804 era esencial para cualquier usuario de ST que quisiera utilizar impresión laser.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari 520ST, Atari 1040STF, Atari Mega ST	**ACSI (Atari Computer System Interface)**	**DMA (Direct Memory Access) a través de ACSI**

Peso	Precio de lanzamiento
~200 g	**US$ 200**



1987 · Monitor

Atari SM125 High-Resolution Monochrome Monitor

Monitor monocromo de 12" con resolución 640×400, ideal para procesamiento de texto y programación en la línea Atari ST. Panel giratorio con base incluida.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari 520ST, Atari 1040STF, Atari Mega ST	**DB-9 (DE-9) macho, mono TTL**	**CRT monocromo (P31 fosforo verde)**

Peso	Precio de lanzamiento
~8 kg	**US$ 300**



1987 · Monitor

Atari SM145 Monitor

Monitor color RGB de 14 pulgadas para el ST con alta resolucion de 640x400 y 512 colores simultaneos.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari ST, Atari STE	**RGB SCART / Euro SCART (21 pines)**	**Monitor CRT color**

Peso	Precio de lanzamiento
~12 kg	**US$ 600**



1987 · Periférico

Atari ST Keyboard (Mega ST)

Teclado profesional desmontable del Atari Mega ST con teclas de función programables, teclado numérico completo y resortes de alta calidad para una experiencia de escritura superior.

Compatible con
Atari Mega ST

Conexión
Cable en espiral RJ-45/RJ-11 (4 hilos, teclado externo al monitor/Mega)

Tecnología
Teclado mecánico completo con teclas de función

Botones
~95 teclas (QWERTY, teclado numérico, función F1–F10, cursores, Help, Undo)

Peso
~1.0 kg

Precio de lanzamiento
US$ 200



1987 · Periferico

Atari XEGS Keyboard

Teclado inalambrico por infrarrojo incluido con el XEGS para modo computadora.

Compatible con
Atari XEGS

Conexión
Inalambrico (infrarrojo a la consola)

Tecnología
Teclado membrane por infrarrojo

Botones
Teclado QWERTY completo de membrana

Peso
~400 g



1987 · Interfaz

Atari XEP80 Interface Module

Módulo de interfaz que proporciona pantalla de 80 columnas verdaderas y puerto paralelo DB-25 para impresoras. Solución profesional para la plataforma 8-bit.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari XL/XE

Conexión
Bus de expansión Atari 8-bit

Tecnología
Chip de video dedicado + puerto paralelo Centronics

Peso
~300 g

Precio de lanzamiento
US$ 150



1987 · Unidad de almacenamiento

Atari XF551 Disk Drive

Unidad de disquete de 5.25" de doble cara/doble densidad con carcasa estilo XE. Diseñada para ser la unidad de disco estándar de la línea XE, con 360 KB de capacidad por disco.

25" producida por Atari, diseñada específicamente para la línea XE de computadoras 8-bit.

Compatible con
Atari 65XE, Atari 130XE, Atari 800XL

Conexión
SIO (Serial I/O, 13 pines)

Tecnología
Disquete magnético de 5.25" DS/DD

Peso
~3 kg

Precio de lanzamiento
US$ 300



1987 · Unidad de almacenamiento

ICD FA-ST Hard Disk

Sistema de disco duro SCSI para Atari 8-bit y ST. Conecta al MIO (Multi I/O) para 8-bit o al puerto DMA para ST. Disponible en configuraciones de 20MB, 30MB, 50MB, o duales de 40MB, 60MB, 100MB.

Compatible con
Atari 800XL, Atari 130XE, Atari 520ST, Atari 1040ST



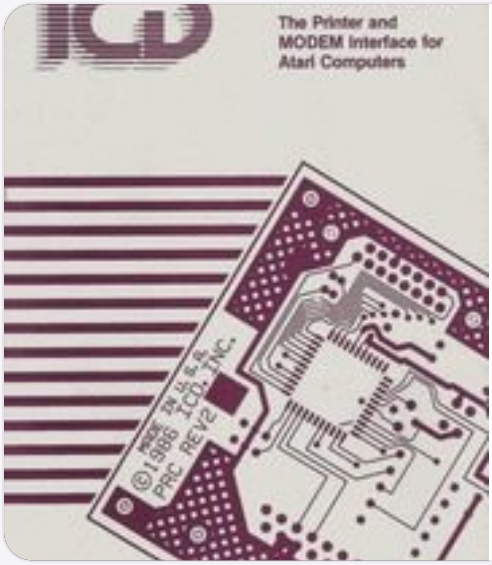
1987 · Interfaz

ICD Multi I/O Board (MIO)

Placa multifunción que se conecta al bus paralelo del 800XL o 130XE (con adaptador).

Compatible con
Atari 800XL, Atari 130XE

Conexión
Bus paralelo (PBI) del 800XL o ECI del 130XE (con adaptador)



1987 · Interfaz

ICD Printer Connection

Interfaz de impresora paralela de bajo cost, versión simplificada del P:R Connection. Conecta impresoras Centronics estándar al bus SIO del Atari. Compatible con PrintShop.

Compatible con	Conexión
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE	**SIO (serial bus Atari)**



1988 · Controlador

Atari Booster Grip Controller

Controlador tipo pistola de agarre para el 7800 con gatillo y dos botones laterales. Ideal para juegos como Sentinel, Secret Quest y las conversiones de arcade.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari 7800	**DB-9 (DE-9) macho, 9 pines**	**Digital**

Botones	Peso	Precio de lanzamiento
Gatillo + 2 botones laterales	**~160 g**	**US$ 20**



1988 · Controlador

Atari CXL-4000 Arcade Joystick

Joystick de estilo arcade para 7800/2600 con base estable, palanca de muelle centrante y botones frontales superiores.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari 7800, Atari 2600	**DB-9 (DE-9) macho, 9 pines**	**Digital (microswitches arcade)**

Botones	Peso	Precio de lanzamiento
Palanca con muelle centrante + 2 botones frontales + 2 superiores	**~500 g**	**US$ 30**



1988 · Unidad de almacenamiento

Atari Megafile 40 Hard Drive

Disco duro externo de 40 MB, version intermedia del Megafile.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari ST, Atari Mega ST	ACSI (Atari Computer System Interface)	Disco duro externo (MFM/SCSI)

Peso	Precio de lanzamiento
~3.5 kg	US$ 500



1988 · Modem

Atari SX212 Modem

Modem externo 2400 baudios con capacidad de fax, compatible con protocolos Xmodem, Ymodem, Zmodem.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari ST, Atari STE	Puerto serie RS-232	Modem telefonico con fax

Peso	Precio de lanzamiento
~400 g	US$ 250



1988 · Modem

Atari Turbo 1200 Modem

Modem rapido de 2400 baudios con circuito de marcado autonomo.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari ST, Atari Mega ST	Puerto serie RS-232	Modem Haynes compatible

Peso	Precio de lanzamiento
~300 g	US$ 200



1988 · Casetera

Coelsa XL12 (Casetera clon Atari XC12)

Casetera XL12, clon no oficial de la Atari XC12 fabricada o importada por Coelsa para el mercado chileno. Base del sistema Injektor y también vendida como casetera estándar para los computadores Atari 8-bit.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari XL/XE

Conexión
Bus SIO (Serial I/O, 13 pines)

Tecnología
Casetera digital de carga/guardado por bus SIO

Peso
~800 g

Precio de lanzamiento
US$ 30



1988 · Software

ICD SpartaDOS X

El sistema operativo de disco más potente jamás creado para el Atari 8-bit. Cartridge de 128K ROM basado en la estructura de MS-DOS.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 130XE, Atari 65XE, Atari XEGS

Tecnología
Cartucho ROM de 128KB con slot passthrough



1988 · Cartuchos de software

Turbosoft Cartuchos Serie C

Primera serie de cartuchos de software de Turbosoft para Atari XL/XE, con carcasa amarilla.

Se distinguían por su carcasa de color amarillo y contenían entre 64 KB y 128 KB de ROM.

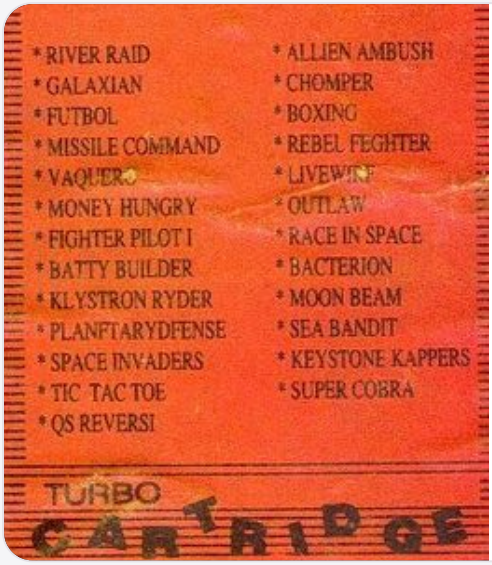
Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari XL/XE

Conexión
Slot de cartuchos Atari 8-bit

Tecnología
ROM EPROM (27C512 64KB o 27C010 128KB) con bootblock y menú de selección

Peso
~30 g (cartucho)

Precio de lanzamiento
US$ 30



1988 · Pluma de luz

Turbosoft Light Pen

Pluma de luz óptica para dibujo y diseño en computadoras Atari 8-bit, fabricada por Turbo Soft y distribuida por Coelsa en Chile.

Junto con los cartuchos, el Memory Card y el Video Cartridge, la pluma de luz completaba la gama de periféricos que Turbo Soft ofrecía a través de Coelsa.

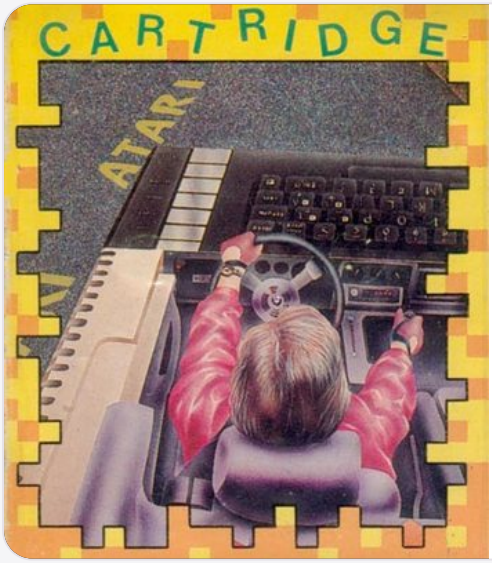
Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari XL/XE

Conexión
DB-9 (DE-9) macho, 9 pines

Tecnología
Pluma de luz óptica con fotorreceptor sincronizado con CRT

Peso
~80 g

Precio de lanzamiento
US$ 25



1988 · Software de carga en casete

Turbosoft Turbo Tenis (Software)

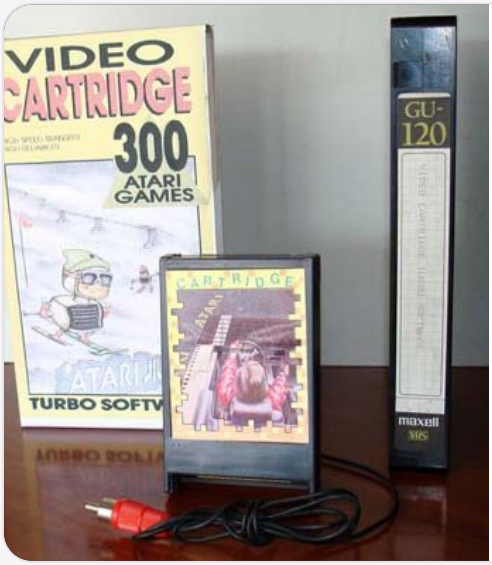
Software de sistema de carga para cintas de casete desarrollado por Turbo Soft. Mientras el juego principal se cargaba desde el casete, el usuario podía jugar al Tenis (Pong) en pantalla.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari XL/XE

Conexión
Cargado desde casete estándar Atari

Tecnología
Software de sistema BASIC con rutinas de carga y juego integrado

Peso
N/A (software en casete)



1988 · Sistema de carga VHS

Turbosoft Video Cartridge

Sistema revolucionario de carga de juegos desde cintas VHS desarrollado por Turbo Soft (Chile). Consistía en un cartucho que se conectaba a la salida de video de cualquier VHS mediante un cable RCA.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari XL/XE

Conexión
Slot de cartuchos Atari 8-bit + cable RCA macho a salida de video VHS

Tecnología
Shift register de conversión serie-paralelo + ROM con software de carga

Peso
~150 g (cartucho)

Precio de lanzamiento
US$ 50



1989 · Controlador

Atari CX-78 Multi System Joypad

Gamepad estilo NES con botones A/B y cruceta, diseñado para mercados PAL. Versión europea del controlador de la Atari 7800 con diseño más ergonómico y moderno.

Compatible con
Atari 7800, Atari 2600

Conexión
DB-9 (DE-9) macho, 9 pines

Tecnología
Digital (interruptores membrana)

Botones
Cruceta + 2 botones (A, B) + Start/Select

Peso
~120 g

Precio de lanzamiento
US$ 12



1989 · Cartucho de desarrollo

Atari Handy Development Cartridge

Cartucho de desarrollo para programadores que permitia cargar software desde un PC o Mac a traves de cable paralelo.

Compatible con
Atari Lynx

Conexión
Puerto Lynx + cable paralelo a PC/Mac

Tecnología
Cartucho de desarrollo con SRAM y interface paralelo

Peso
~100 g

Precio de lanzamiento
US$ 500



1989 · Accesorio de energía

Atari Lynx Battery Pack

Paquete de baterías recargables para el Atari Lynx original, proporcionando hasta 3 horas de juego continuo. Incluía cargador AC.

Compatible con
Atari Lynx

Conexión
Conector de alimentación Lynx (jack 2.5 mm, centro-positivo)

Tecnología
Paquete de baterías recargables Ni-Cd/Ni-MH

Peso
~300 g

Precio de lanzamiento
US$ 30



1989 · Fundas y estuches

Atari Lynx Hard Case

Funda rigida de plastico negro para transportar el Lynx original de forma segura.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari Lynx, Atari Lynx II	N/A (funda protectora)	Plastico inyectado resistente a impactos

Peso	Precio de lanzamiento
~300 g	US$ 15



1989 · Controlador

Atari Lynx Rotatable D-Pad System

Sistema de control ambidiestro del Atari Lynx donde la cruceta y los botones se intercambian girando físicamente la consola. Diseño pionero para adaptarse a jugadores zurdos y diestros.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari Lynx, Atari Lynx II	Conector propietario Atari Lynx (puerto de control, 8 pines)	D-pad digital modificado con mecanismo rotatorio

Botones	Peso
D-pad rotatorio (bloqueable en 45°, 90°, libre) + botón A, B	~100 g



1989 · Accesorio

Atari Lynx Screen Protector

Protector de pantalla transparente de plastico para evitar rayones en la pantalla LCD del Lynx.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari Lynx, Atari Lynx II	N/A (adhesivo)	Film transparente protector

Peso	Precio de lanzamiento
~10 g	US$ 5



1989 · Unidad de almacenamiento

Atari Megafile 60 Hard Drive

Disco duro externo SCSI de 60 MB para la línea Atari. Versión de mayor capacidad del Megafile 30.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari ST, Atari Mega ST, Atari TT030	**ACSI (Atari Computer System Interface)**	**Disco duro externo (SCSI-1)**
Peso	Precio de lanzamiento	
~4.0 kg	**US$ 700**	



1989 · Unidad de almacenamiento

Atari Megafile 66 Hard Drive

Disco duro externo SCSI de 66 MB, el modelo de mayor capacidad de la serie Megafile.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari ST, Atari Mega ST, Atari TT030	**ACSI (compatible SCSI)**	**Disco duro SCSI externo**
Peso	Precio de lanzamiento	
~4.5 kg	**US$ 800**	



1989 · Fundas y estuches

Atari Portfolio Hard Case

Funda rigida de plastico para proteger el Portfolio en transportes.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari Portfolio	**N/A (funda)**	**Plastico rigido moldeado**
Peso	Precio de lanzamiento	
~200 g	**US$ 10**	



1989 · Accesorio

Atari Portfolio Keyboard Overlay

Superposiciones de teclado para diferentes configuraciones de idioma y aplicaciones.

Compatible con **Atari Portfolio**	Conexión **N/A (overlay)**	Tecnología **Film plastico impreso**
Peso **~10 g**	Precio de lanzamiento **US$ 10**	



1989 · Expansión de memoria

Atari Portfolio Memory Expander Plus (HPC-104)

Expansión de memoria de 256 KB RAM + segunda unidad de disquete para el Atari Portfolio. Se apila debajo del Portfolio usando el conector de expansión.

Compatible con **Atari Portfolio**	Conexión **Puerto de expansión Portfolio**	Tecnología **SRAM + unidad de disquete 3.5" de alta densidad**
Peso **~300 g**	Precio de lanzamiento **US$ 200**	



1989 · Modem

Atari Portfolio Modem

Modulo modulador-demodulador para el Portfolio que permitia comunicacion telefonica portatil.

Compatible con **Atari Portfolio**	Conexión **Puerto de expansion Portfolio**	Tecnología **Modem telefonico portatil**
Peso **~100 g**	Precio de lanzamiento **US$ 100**	



1989 · Interfaz

Atari Portfolio PC Card Drive (HPC-301)

Kit que incluye tarjeta ISA para PC, cable de conexión y software para leer/escribir tarjetas Bee Card del Portfolio desde un IBM PC compatible.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari Portfolio	**Tarjeta ISA (PC) + cable serial (Portfolio)**	**Transferencia serial a través de tarjeta ISA**
Peso	Precio de lanzamiento	
~200 g (kit completo)	**US$ 100**	



1989 · Interfaz

Atari Portfolio Serial Interface (HPC-102)

Interfaz de puerto serial RS-232C para el Atari Portfolio, con velocidades de hasta 9600 baudios. Para conexión a módems, terminales seriales y transferencia de archivos.

Lanzado en 1989, el HPC-102 soportaba velocidades de hasta 9600 baudios.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari Portfolio	**Puerto de expansión Portfolio**	**RS-232C UART**
Peso	Precio de lanzamiento	
~80 g	**US$ 60**	



1989 · Interfaz

Atari Portfolio Smart Parallel Interface (HPC-101)

Interfaz de puerto paralelo Centronics para el Atari Portfolio, permitiendo conectar impresoras estándar y transferir archivos desde/hacia PCs compatibles.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari Portfolio	**Puerto de expansión Portfolio**	**Puerto paralelo Centronics/IEEE 1284**
Peso	Precio de lanzamiento	
~100 g	**US$ 80**	



1989 · Unidad de almacenamiento

Atari SH205 Hard Drive

Disco duro externo de 3.5 pulgadas de 20 MB con formato MFM, optimizado para el STE.

Compatible con
Atari ST, Atari STE, Atari Mega ST

Conexión
ACSI (puerto trasero ST/STE)

Tecnología
Disco duro interno MFM

Peso
~1.5 kg

Precio de lanzamiento
US$ 300



1989 · Monitor

Atari SM195 Monitor

Monitor monocromatico de alta resolucion de 19 pulgadas para el TT030 y STE. Resolucion excepcional para DTP.

Compatible con
Atari STE, Atari Mega STE, Atari TT030

Conexión
Conector mono (12 pines)

Tecnología
Monitor CRT fosforo verde/amarillo

Peso
~18 kg

Precio de lanzamiento
US$ 800



1989 · Controlador

Atari STE Mouse

Raton mejorado para el STE con sensor optico de mayor precision que el raton original del ST.

Compatible con
Atari STE, Atari Mega STE

Conexión
DB-9 (DE-9) hembra, 9 pines

Tecnología
Raton optico-mecanico mejorado

Botones
2 botones

Peso
~150 g

Precio de lanzamiento
US$ 40



1989 · Adaptador multijugador

ComLynx Cable

El cable de interconexión serial propietario del Atari Lynx que permitía conectar hasta 17 consolas Lynx simultáneamente para partidas multijugador.

Compatible con
Atari Lynx, Atari Lynx II

Conexión
Conector ComLynx (UART, 4 pines, plug 2.5 mm estéreo modificado)

Tecnología
Cable de interconexión serie para comunicación entre Lynx

Peso
~80 g

Precio de lanzamiento
US$ 15



1989 · Cargador de casete de alta velocidad

Turbo Injektor (Coelsa)

Sistema de carga de casete de alta velocidad creado por Pedro Caraball (software) y su padre (hardware), distribuido por Coelsa en Chile.

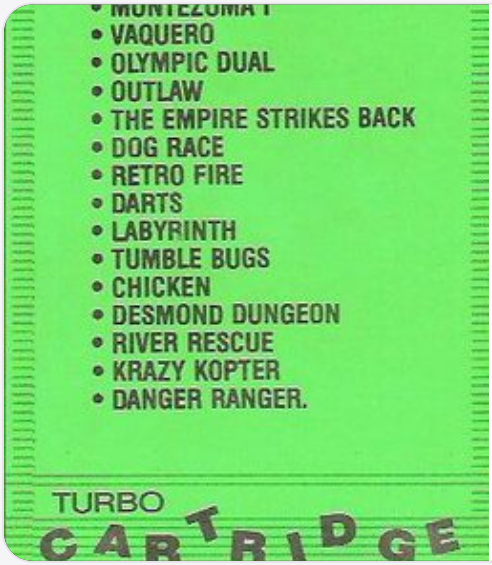
Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari XL/XE

Conexión
Bus SIO (conector de 13 pines)

Tecnología
Casetera XL12 modificada con circuito encapsulado en resina anti-copia

Peso
~1.5 kg (casetera completa)

Precio de lanzamiento
US$ 40



1989 · Cartuchos de software

Turbosoft Cartuchos Serie D

Segunda serie de cartuchos de software de Turbosoft para Atari XL/XE, con carcasa verde. Misma tecnología de bootblock y menú de selección que la Serie C, pero con nuevos juegos. 8 cartuchos en total (D1 a D8).

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari XL/XE

Conexión
Slot de cartuchos Atari 8-bit

Tecnología
ROM EPROM (27C512 64KB o 27C010 128KB) con bootblock y menú de selección

Peso
~30 g (cartucho)

Precio de lanzamiento
US$ 30



1989 · Unidad de almacenamiento

Turbosoft Memory Card

Cartucho de memoria con 32 KB de SRAM estática y batería de lítio CR2032 para conservar los datos. Considerado uno de los primeros "pen drives" de la historia.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari 400, Atari 800, Atari XL/XE	**Slot de cartuchos Atari 8-bit**	**SRAM estática 32 KB con paginación de 4 bloques de 8 KB + batería CR2032**
Peso	**Precio de lanzamiento**	
~50 g	**US$ 45**	



1989 · Publicación impresa

Turbosoft Turbo News (Revista)

Revista técnica y de entretenimiento dedicada a los usuarios de Atari 8-bit en Chile, publicada por Turbo Soft.

La revista se distribuía en el país y era una fuente importante de información y soporte técnico para los usuarios.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari 400, Atari 800, Atari XL/XE	**N/A (publicación impresa)**	**Revista impresa en papel**
Peso	**Precio de lanzamiento**	
~200 g (ejemplar)	**US$ 5**	



1990 · Accesorio de energía

Atari Lynx Car Adapter

Adaptador de 12V para el encendedor del coche, permitiendo jugar al Lynx durante viajes largos en automóvil.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari Lynx, Atari Lynx II	**Conector de alimentación Lynx + enchufe mechero 12 V**	**Adaptador CC-CC (12 V automóvil → 9 V Lynx)**
Peso	**Precio de lanzamiento**	
~120 g	**US$ 15**	



1990 · Accesorio de energía

Atari Lynx D-Cell Battery Pack

Paquete de baterías que utiliza 6 pilas D (grandes) en lugar de 6 pilas AA, proporcionando más de 20 horas de juego continuo con clip para cinturón.

Compatible con
Atari Lynx, Atari Lynx II

Conexión
Puerto de alimentación estándar Lynx

Tecnología
6 pilas D (R20) en configuración serie

Peso
~800 g (con pilas)

Precio de lanzamiento
US$ 30



1990 · Fundas y estuches

Atari Lynx Kit Case

Estuche acolchado para Lynx con capacidad para la consola + 24 tarjetas de juego + accesorios. Solución completa de transporte para el jugador móvil.

Lanzado en 1990, el Kit Case ofrecía una solución completa de almacenamiento y transporte.

Compatible con
Atari Lynx, Atari Lynx II

Conexión
N/A (estuche de transporte)

Tecnología
Material acolchado con compartimentos organizados

Peso
~400 g (vacío)

Precio de lanzamiento
US$ 30



1990 · Accesorio de energía

Atari Lynx Sideways Battery Adapter

Adaptador de baterias AA que se acoplaba al lado del Lynx para mayor autonomia.

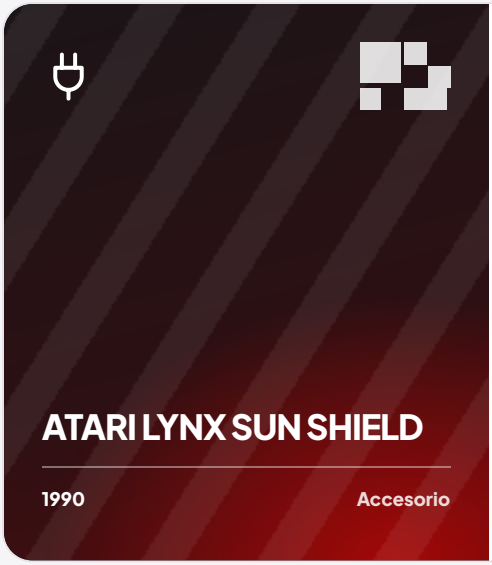
Compatible con
Atari Lynx, Atari Lynx II

Conexión
Conector Lynx (clip trasero)

Tecnología
Adapter de baterias 6× AA

Peso
~200 g (sin baterias)

Precio de lanzamiento
US$ 15



1990 · Accesorio

Atari Lynx Sun Shield

Pantalla protectora plegable que reduce el reflejo solar en la pantalla del Lynx, permitiendo jugar al aire libre con mejor visibilidad.

Compatible con
Atari Lynx, Atari Lynx II

Conexión
Acoplamiento físico a la carcasa del Lynx

Tecnología
Plástico oscuro plegable con treatment antirreflejo

Peso
~50 g

Precio de lanzamiento
US$ 15



1990 · Cable de conexion

Atari Lynx to PC Parallel Cable

Cable paralelo para conectar el Lynx a un PC compatible IBM y transferir datos.

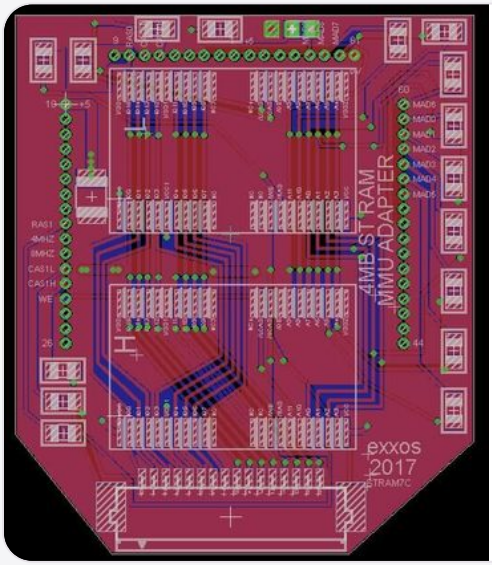
Compatible con
Atari Lynx, Atari Lynx II

Conexión
Puerto Lynx ComLynx + puerto paralelo PC

Tecnología
Cable paralelo bidireccional

Peso
~100 g

Precio de lanzamiento
US$ 25



1990 · Expansion de memoria

Atari Mega STE 4MB RAM Expansion

Placa de expansion de memoria para el Mega STE que ampliaba la RAM a 4MB.

Compatible con
Atari Mega STE

Conexión
Ranura interna de expansion

Tecnología
RAM DRAM 30-pin SIMM

Peso
~50 g

Precio de lanzamiento
US$ 400



1990 · Unidad de almacenamiento

Atari Megafile 44

Unidad de disco duro removible de 44 MB con cartuchos de cartridge, utilizando bus ACSI. La evolución del concepto Megafile con almacenamiento removible para backup y portabilidad de datos.

Compatible con
Atari STE, Atari TT030, Atari Falcon030

Conexión
ACSI (Atari Computer System Interface)

Tecnología
Disco duro MFM removible en cartucho

Peso
~1.5 kg (gabinete) + ~500 g (cartucho)

Precio de lanzamiento
US$ 500



1990 · Monitor

Atari SM194/TTM194 High-Resolution Monitor

Monitor monocromo de 19" de alta resolución para el Atari TT030, con resolución de 1280×960. El monitor de mayor resolución producido por Atari.

Compatible con
Atari TT030

Conexión
DB-15 mono TTL / MDA compatible

Tecnología
CRT monocromo de alta resolución

Peso
~25 kg

Precio de lanzamiento
US$ 800



1990 · Tarjeta de expansión

Atari TT030 VME Ethernet Card

Tarjeta de red Ethernet para el bus VME del Atari TT030, permitiendo conexión a redes corporativas y acceso a servidores Unix.

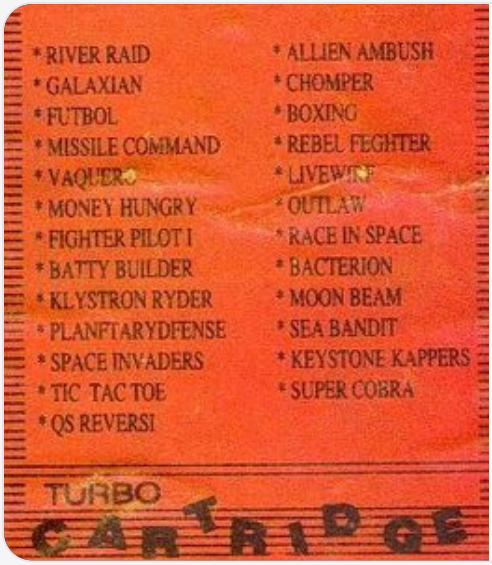
Compatible con
Atari TT030

Conexión
VMEbus (ranura interna de expansión TT030) + RJ-45 10Base-T / AUI

Tecnología
Tarjeta controladora Ethernet para bus VME

Peso
~150 g

Precio de lanzamiento
US$ 300



1990 · Cartuchos de software

Turbosoft Cartuchos Serie E

Tercera y última serie de cartuchos de software de Turbosoft para Atari XL/XE, con carcasa roja. Solo 2 cartuchos conocidos (E1 y E2), con los últimos juegos desarrollados antes del fin de la plataforma.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari XL/XE

Conexión
Slot de cartuchos Atari 8-bit

Tecnología
ROM EPROM (27C512 64KB o 27C010 128KB) con bootblock y menú de selección

Peso
~30 g (cartucho)

Precio de lanzamiento
US$ 30



1991 · Fundas y estuches

Atari Lynx Soft Pouch

Estuche acolchado de tela para el Lynx II, con bolsillo para cartuchos.

Compatible con
Atari Lynx II

Conexión
N/A (bolsa de tela)

Tecnología
Tela acolchada con velcro

Peso
~100 g

Precio de lanzamiento
US$ 10



1992 · Unidad de almacenamiento

Atari SFC Disk Drive (Falcon)

Unidad de disquete de 3.5 pulgadas de alta densidad para el Atari Falcon 030, capaz de leer discos de 1.44 MB. Incluida de serie con el sistema.

Compatible con
Atari Falcon030

Conexión
Conector interno IDE (Falcon030) o externo SCSI (opcional)

Tecnología
Disquetera de 3.5" DD/HD (Double/High Density)

Peso
~500 g

Precio de lanzamiento
US$ 200



1993 · Controlador

Atari Falcon Joystick

Joystick analogico de dos ejes para el Falcon con conector DE-9 estandar.

Compatible con **Atari Falcon030**	Conexión **DB-9 (DE-9) macho, 9 pines**	Tecnología **Digital (palanca analoga con springs)**
Botones **D-pad + 2 botones frontales**	Peso **~200 g**	Precio de lanzamiento **US$ 20**

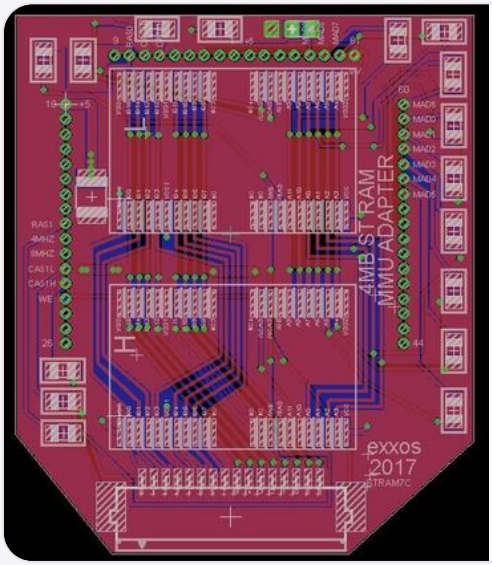


1993 · Fuente de alimentacion

Atari Falcon030 Power Supply

Fuente de alimentacion externa del Falcon030, reemplazo oficial.

Compatible con **Atari Falcon030**	Conexión **Conector DC barril al Falcon**	Tecnología **Fuente conmutada AC/DC**
Peso **~500 g**	Precio de lanzamiento **US$ 40**	



1993 · Expansion de memoria

Atari Falcon030 RAM Expansion

Modulo de expansion de memoria para el Falcon 030 que ampliaba la RAM de 1MB a 4MB o 14MB.

Compatible con **Atari Falcon030**	Conexión **Ranura interna de expansion SIMM**	Tecnología **RAM DRAM 30-pin SIMM**
Peso **~50 g**	Precio de lanzamiento **US$ 300**	



1993 · Cartucho de desarrollo

Atari Jaguar Prototyping Cartridge

Cartucho vacio regrabable para desarrollo y pruebas de software Jaguar.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari Jaguar	**Puerto de cartucho Jaguar**	**SRAM regrabable con bateria de respaldo**
Peso	Precio de lanzamiento	
~80 g	**US$ 300**	



1994 · Accesorio de memoria

Atari Jaguar Memory Track

Cartucho de memoria y reloj para el Atari Jaguar que permitía guardar partidas y puntuaciones altas en juegos compatibles.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari Jaguar	**Puerto de cartucho Jaguar (pasante, 62 pines)**	**Tarjeta de memoria + reloj en tiempo real (RTC)**
Peso	Precio de lanzamiento	
~50 g	**US$ 30**	



1994 · Controlador

Atari Jaguar Pro Controller

El controlador rediseñado del Atari Jaguar que añadió 3 botones de acción adicionales y gatillos superiores respecto al control original PowerPad.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari Jaguar	**Conector propietario Jaguar (15 pines)**	**Digital (interruptores de membrana)**
Botones	Peso	Precio de lanzamiento
D-pad + 7 botones frontales (A, B, C, D, Option, Pause) + keypad numérico 0–9 + 3 botones superiores	**~320 g**	**US$ 35**



1995 · Controlador

Atari CX210 AtariMax Joystick

Joystick de bajo coste producido por Atari para el Jaguar, con agarre ergonomico y cable largo. Version simplificada del Pro Controller.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari Jaguar	**Conector propietario Jaguar (15 pines)**	**Digital**
Botones	**Peso**	**Precio de lanzamiento**
D-pad + 3 botones	**~250 g**	**US$ 15**



1995 · Controlador

Atari CX40 Arcade Stick

Palanca de arcade de escritorio para el Jaguar, con base antideslizante y palanca microswitch de calidad arcade.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari Jaguar	**Conector propietario Jaguar (15 pines)**	**Digital (microswitches)**
Botones	**Peso**	**Precio de lanzamiento**
Palanca arcade + 4 botones	**~600 g**	**US$ 30**



1995 · Consola de CD-ROM

Atari Jaguar CD

Unidad de CD-ROM de 2× para la Atari Jaguar, con lector de CD de doble velocidad, 2 MB de RAM adicional y VLM (Visual Light Module) de Jeff Minter. Precio de lanzamiento: $149.95.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari Jaguar	**Puerto de cartucho Jaguar + conexión serie**	**CD-ROM 2× (300 KB/s) + 2 MB SRAM**
Peso	**Precio de lanzamiento**	
~500 g (unidad)	**US$ 149**	



1995 · Accesorio de memoria

Atari Jaguar Memory Track II

Version mejorada del Memory Track con 256KB SRAM y reloj en tiempo real.

Compatible con **Atari Jaguar**	Conexión **Puerto de cartucho Jaguar (pasante)**	Tecnología **SRAM 256KB + RTC**
Peso **~50 g**	Precio de lanzamiento **US$ 40**	



1995 · Controlador

Atari Jaguar Rotary Controller

Controlador de dial rotatorio para el Jaguar diseñado para juegos de conducción y disparos. Ideal para Super Burnout y Tempest 2000.

Compatible con **Atari Jaguar**	Conexión **Conector propietario Jaguar (15 pines)**	Tecnología **Controlador rotatorio analógico (optomecánico, codificador incremental)**
Botones **Dial rotatorio + 2 botones frontales + botón trasero**	Peso **~280 g**	Precio de lanzamiento **US$ 25**



1995 · Adaptador multijugador

Atari Jaguar Team Tap

Un adaptador que permitía conectar hasta 4 controladores simultáneamente en un solo puerto del Jaguar para partidas multijugador.

Compatible con **Atari Jaguar**	Conexión **Conector propietario Jaguar (entrada) + 4× puertos control (salida)**	Tecnología **Adaptador multipuerto (multitap)**
Botones **N/A (pasivo, multiplexa señales de control)**	Peso **~100 g**	Precio de lanzamiento **US$ 25**



1995 · Módem

Atari Jaguar Voice/Data Modem

Módem de 14.4 Kbps para el Jaguar que permitía conexiones a Internet y juegos online. Rarísimo, pocas unidades vendidas.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari Jaguar	**Puerto de cartucho Jaguar (pasante) + RJ-11 telefónico**	**Módem telefónico de 2400 baudios + capacidad de voz**
Peso	**Precio de lanzamiento**	
~150 g	**US$ 100**	



1996 · Adaptador de red

ICD CatBox

Adaptador de red para el Atari Jaguar fabricado por ICD, que permitía conexión de hasta 32 consolas Jaguar en red para juego multijugador.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari Jaguar	**Puerto DSP Jaguar (JagLink) + RJ-45 Ethernet 10Base-T + puerto serie RS-232**	**Adaptador de red (módem/ethernet para Jaguar)**
Peso	**Precio de lanzamiento**	
~200 g	**US$ 60**	



1996 · Kit de desarrollo

Skunkboard Development Kit

Kit de desarrollo no oficial para Jaguar con 2MB de RAM y interface SCSI para cargar codigo desde un PC.

Compatible con	Conexión	Tecnología
Atari Jaguar	**Puerto de cartucho Jaguar + cable SCSI a PC**	**Tarjeta de desarrollo con SRAM + interface SCSI**
Peso	**Precio de lanzamiento**	
~150 g	**US$ 400**	



2000 · Acelerador

CT60 Accelerator Card

Placa aceleradora de terceros que reemplazaba el CPU 68030 por un Motorola 68060 a 50-75 MHz, convirtiendo al Falcon en la maquina Atari mas rapida jamas creada.

Compatible con
Atari Falcon030

Conexión
Ranura interna del Falcon030

Tecnología
Tarjeta aceleradora con 68060

Peso
~100 g

Precio de lanzamiento
US$ 400



2006 · Cartucho

AtariMax Maxflash 1mbit Flash Cartridge

Versión de menor capacidad del Maxflash. 1 megabit de memoria flash en 16 bancos de 8KB. Ideal para colecciones más pequeñas de juegos y utilidades.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE, Atari 65XE, Atari XEGS



2006 · Cartucho

AtariMax Maxflash 8mbit Flash Cartridge

Cartucho flash de alta calidad profesional para crear multicarts en los Atari 400/800/XL/XE. 8 megabits de memoria flash organizados en 128 bancos de 8KB. Programable vía USB con Maxflash Studio.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE, Atari 65XE, Atari XEGS



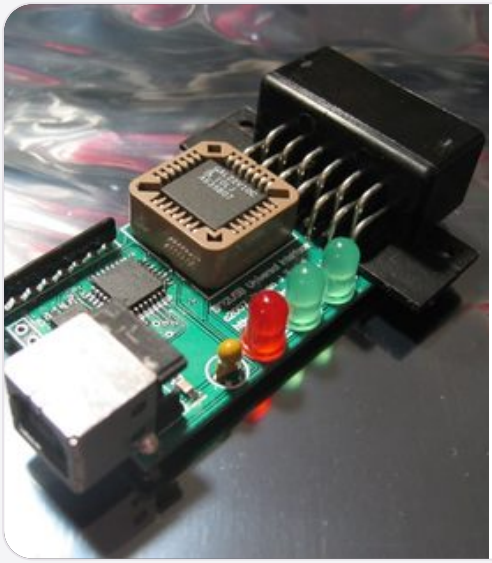
2007 · Periférico

AtariMax Maxflash USB Cartridge Programmer

Programador USB para cartuchos Maxflash. Permite crear y probar multicarts personalizados usando el software Maxflash Studio para Windows.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 130XE

Conexión
USB



2008 · Interfaz

AtariMax SIO2PC USB Universal Interface

Interfaz USB para conectar el bus SIO del Atari a un PC. Permite usar el PC como unidades de disco, impresora y modem del Atari. Soporte para APE (Atari Peripheral Emulator) y SIO2PC.

Compatible con
Atari 400, Atari 800, Atari 800XL, Atari 1200XL, Atari 130XE, Atari 65XE, Atari XEGS

Conexión
SIO del Atari a USB del PC



2010 · Interfaz

AtariMax MyIDE-II CompactFlash Interface

Cartucho multifunción Compact Flash para Atari XL/XE. Incluye interfaz Compact Flash, 512KB de flash onboard, soporte FAT-32, hardware de cambio de medios en caliente, y MyBIOS. Programable con Maxflash Studio.

Compatible con
Atari 800XL, Atari 130XE, Atari 65XE

Conexión
Puerto de cartuchos XL/XE



2021 · Controlador moderno

Atari VCS Classic Joystick

Joystick inalambrico con diseno retro inspirado en el CX40, con base pesada antideslizante.

Compatible con **Atari VCS (2021)**	Conexión **Bluetooth 5.0 + cable USB-C**	Tecnología **Joystick digital con palanca de muelle centrante**
Botones **Palanca + 2 botones frontales**	Peso **~280 g**	Precio de lanzamiento **US$ 49**



2021 · Controlador moderno

Atari VCS Companion Controller

Controlador inalambrico Bluetooth para el Atari VCS moderno con diseno retro de dos tonos, joystick analogico y gatillos analogicos.

Compatible con **Atari VCS (2021)**	Conexión **Bluetooth 5.0 + cable USB-C**	Tecnología **Gamepad inalambrico Bluetooth con joystick analogico dual**
Botones **D-pad + 2 joysticks analogicos + 4 botones (A, B, X, Y) + Start/Select + 2 gatillos analogicos**	Peso **~230 g**	Precio de lanzamiento **US$ 59**



2022 · Controlador moderno

Atari Recharged Wireless Joystick

Joystick inalambrico moderno con base pesada estilo arcade y acabado transparente.

Compatible con **Atari VCS (2021), Atari 2600+**	Conexión **Bluetooth 5.0 / 2.4 GHz USB**	Tecnología **Joystick inalambrico digital**
Botones **Palanca arcade + 1 boton de accion**	Peso **~300 g**	Precio de lanzamiento **US$ 35**



2023 · Controlador moderno

CX40+ Wireless Joystick

Versión moderna e inalámbrica del icónico CX40 joystick, lanzada junto con el Atari 2600+. Mantiene el diseño clásico pero incorpora conectividad Bluetooth, batería recargable y compatibilidad con sistemas modernos.

Compatible con **Atari 2600+, Atari 7800+**	Conexión **Inalámbrico 2.4 GHz (receptor USB-C incluido)**	Tecnología **Joystick digital inalámbrico, compatible 2600/7800**
Botones **1 botón de acción (fuego) + palanca 8 direcciones**	Peso **~220 g**	Precio de lanzamiento **US$ 35**



2024 · Controlador moderno

CX78+ Wireless Gamepad

Gamepad inalámbrico moderno con diseño de cruceta y botones tipo SNES, incluido con el Atari 7800+.

Compatible con **Atari 2600+, Atari 7800+**	Conexión **Inalámbrico 2.4 GHz (receptor USB-C incluido)**	Tecnología **Gamepad digital inalámbrico**
Botones **D-pad + 6 botones frontales (A, B, X, Y, Start, Select) + 2 botones superiores**	Peso **~250 g**	Precio de lanzamiento **US$ 35**

Capítulo 09

Datos curiosos

105 historias detrás de las máquinas.

Atarium

09

1955

Personas

Nolan Bushnell casi incendia la casa de su familia con cohetes caseros

Nolan Bushnell construyó un cohete de combustible líquido casero montado sobre un patín de roller. El experimento casi termina en desastre cuando el cohete provocó un incendio en el garaje familiar. A los 15 años, cuando su padre falleció, Bushnell tomó las riendas del negocio de concreto familiar, demostrando una madurez empresarial temprana.

1971

Historia

Computer Space: el primer arcade de la historia

En 1971, Nolan Bushnell y Ted Dabney diseñaron Computer Space para la empresa Nutting Associates, convirtiéndolo en el primer videojuego arcade comercial de la historia. El juego estaba basado en el Spacewar! de los años 60, pero adaptado para funcionar en hardware comercial.

1972

Historia

Pong fue probado en un bar con un tarro lleno de monedas

Cuando Al Alcorn terminó el prototipo de Pong, Nolan Bushnell lo instaló en el bar Andy Capp's de Sunnyvale, California. Al día siguiente, la máquina había dejado de funcionar porque el depósito de monedas estaba tan lleno de quarters que desbordó el mecanismo. Pong se convertiría en el primer gran éxito de los videojuegos arcade.

1972

Cultura

El nombre 'Atari' viene del juego Go japonés

Nolan Bushnell y Ted Dabney fundaron Atari el 27 de junio de 1972. Su primer nombre elegido fue 'Syzygy' (término astronómico), pero ya estaba ocupado por una empresa de velas. Bushnell recordó que un juego de mesa Go tenía el término 'Atari' (similar al 'jaque' en ajedrez, advirtiendo que una ficha está a punto de ser capturada).

1972

Cultura

El logo Fuji fue diseñado en 10 minutos

El legendario logotipo de Atari, las tres curvas que representan el monte Fuji, fue creado por George Opperman, director de arte de la empresa de diseño Petersen & Smith. Según los relatos, Opperman diseñó el logo en aproximadamente 10 minutos durante una reunión con los ejecutivos de Atari.

1972

Historia

Atari se fundó con una inversión de solo 250 dólares

Cuando Nolan Bushnell y Ted Dabney decidieron fundar Atari en 1972, su inversión inicial fue de apenas 250 dólares. Con este capital mínimo, compraron componentes electrónicos y comenzaron a construir prototipos en un garage. La falta de fondos los obligó a ser creativos: Bushnell convenció a un distribuidor de componentes de fiarles las primeras piezas.

1973

Negocios

Kee Games: la empresa fantasma de Atari

Kee Games fue fundada en 1973 por Joe Keenan, amigo de Nolan Bushnell, como una empresa que supuestamente 'competía' con Atari. En realidad, ambas compañías compartían diseños y fabricaban los mismos juegos bajo diferentes nombres.

1974

Personas

Steve Jobs y Steve Wozniak trabajaron en Atari

Steve Jobs fue contratado en Atari en 1974 como técnico. Nolan Bushnell lo describió como 'brillante pero difícil'. Cuando Atari necesitaba diseñar el circuito de Breakout, Jobs llamó a su amigo Steve Wozniak. Wozniak diseñó el circuito en solo 4 días usando 44 chips (muchos menos de los esperados).

1974

Historia

Steve Jobs: el empleado número 40 de Atari

Steve Jobs fue contratado en Atari como técnico con un salario de 5 dólares por hora, convirtiéndolo en el empleado número 40 de la empresa. Su trabajo incluía reparar placas de circuito y diseñar nuevos circuitos.

1976

Tecnología

El bonus de Breakout: Bushnell ofreció 5.000 dólares por reducir chips

Atari necesitaba que el circuito de Breakout usara menos de 50 chips para ser rentable. Nolan Bushnell ofreció un bonus de 100 dólares por cada chip que se eliminara por debajo de 50, con un máximo de 5.000 dólares. Steve Wozniak, ayudando a Steve Jobs, logró diseñar un circuito con solo 44 chips, reducción récord.

1976

Negocios

Nolan Bushnell rechazó comprar Apple por 50.000 dólares

En 1976, Steve Jobs, que todavía trabajaba como técnico en Atari, ofreció a Nolan Bushnell la oportunidad de comprar un tercio de Apple Computer por 50.000 dólares. Bushnell, que acababa de vender Atari a Warner Communications por 28 millones de dólares, rechazó la oferta. En una entrevista con Bloomberg, Bushnell comentó irónicamente: 'Era tan inteligente que dije no. Es divertido pensar en eso...

1976

Tecnología

El chip TIA se diseñó en solo 5 meses

Jay Miner, uno de los ingenieros más talentosos de Atari, diseñó el chip TIA, el corazón gráfico del Atari 2600, en solo 5 meses. El TIA era un chip extremadamente limitado (solo 128 bytes de RAM, sin framebuffer) que exigía a los programadores sincronizar cada línea de exploración manualmente.

1977

Negocios

Chuck E. Cheese nació de Atari

Después de vender Atari a Warner Communications por 28 millones de dólares en 1976, Nolan Bushnell compró una pizzería local y la transformó en Pizza Time Theatre, que más tarde se convirtió en la cadena Chuck E. Cheese's. La idea era combinar comida, juegos arcade y entretenimiento infantil.

1977

Tecnología

El Atari 2600 original pesaba 1.6 kg y tenía 6 interruptores

La primera versión del Atari VCS (CX2600) se fabricó en Sunnyvale, California, y es conocida como 'Heavy Sixer' por sus seis interruptores cromados y su pesado blindaje interno. Pesaba significativamente más que las revisiones posteriores fabricadas en Hong Kong.

1977

Historia

El nombre original era 'Atari Video Computer System'

Cuando se lanzó en 1977, la consola se llamaba simplemente 'Atari Video Computer System' (VCS). No fue hasta noviembre de 1982, con el lanzamiento del Atari 5200, que la compañía renombró el VCS original como 'Atari 2600' para diferenciarlo del nuevo modelo. El número '2600' hacía referencia al número de modelo del sistema: CX2600.

1977

Historia

El Atari 2600 tenía 9 juegos en su lanzamiento

El Atari VCS se lanzó el 11 de septiembre de 1977 con un catálogo inicial de 9 juegos: Combat, Star Ship, Indy 500, Video Olympics, Blackjack, Street Racer, Air-Sea Battle, Basic Math y Surround. Combat, el juego incluido con la consola, fue uno de los más vendidos. El lanzamiento coincidió con una temporada navideña difícil para la industria, pero el VCS logró sobrevivir gracias a su calidad superior.

1977

Cultura

El joystick CX40 es uno de los diseños más icónicos de la historia

El joystick CX40, incluido con cada Atari 2600, es uno de los periféricos más reconocibles de la historia de los videojuegos. Su diseño simple pero funcional (palanca de 8 direcciones, un solo botón rojo, base cuadrada con ventosa) estableció el estándar para los joysticks durante décadas.

1977

Tecnología

Racing the beam: programar el 2600 en tiempo real

El Atari 2600 carecía de un framebuffer (memoria de imagen completa), lo que obligaba a los programadores a sincronizar cada línea de barrido del televisor en tiempo real.

1977

Historia

Stella: el nombre secreto del Atari 2600

Antes de su lanzamiento, el Atari 2600 era conocido internamente como "Stella" en los laboratorios de Atari. El nombre fue elegido por los ingenieros como un nombre en clave durante el desarrollo. Cuando la consola se lanzó oficialmente como "Atari Video Computer System" (VCS), el nombre Stella desapareció de los documentos públicos.

1977

Historia

El joystick CX40 nació del diseño del Tanque

El joystick CX40, uno de los periféricos más reconocibles de la historia, fue adaptado del diseño de los controles del juego Tank, un exclusivo de Sears vendido como "Sears Tank". Los mandos del Tank fueron modificados y mejorados por los diseñadores John Hyashi y Kevin McKinnsey para crear el joystick estándar del 2600.

1977

Historia

El VCS se entregó con Combat, dos joysticks y dos paddles

El paquete de lanzamiento del Atari VCS en 1977 incluía la consola, el juego Combat (con 27 variaciones de tanques y aviones), dos joysticks CX40, un par de controladores de paddle, un adaptador de TV por RF y los manuales. Combat se convirtió en uno de los juegos más vendidos de la plataforma simplemente por ser el incluido con cada consola. Este modelo de incluir un juego con la consola se convirtió en estándar de la industria, desde la NES con Super Mario Bros. hasta la PlayStation con Astro Bot.

1977

Historia

El 2600 se vendió como "Sears Video Arcade"

Sears, Roebuck & Company vendió su propia versión del Atari 2600 bajo el nombre "Sears Video Arcade" como parte de su línea Tele-Games. La consola era idéntica al VCS de Atari pero con la marca de Sears.

1977

Historia

El 2600 iba a tener estéreo pero se canceló por costos

El Atari 2600 fue concebido originalmente con dos altavoces integrados para ofrecer audio estéreo. Sin embargo, esta idea se descartó durante el desarrollo por considerarse demasiado costosa para el mercado de consumo.

1977

Historia

El color cycling del 2600: anti burn-in de TV

El "color cycling", la técnica de cambiar los colores de los objetos en pantalla de forma periódica (como el cáliz parpadeante en Adventure o la Zona Neutral en Yar's Revenge), no era solo un efecto visual.

1977

Historia

El Atari 2600 costaba 200 dólares en su lanzamiento

El Atari VCS (2600) se lanzó en septiembre de 1977 con un precio de 200 dólares, equivalente a aproximadamente 1.000 dólares ajustados a la inflación de 2025. Este precio era competitivo para la época pero seguía siendo una inversión significativa para las familias.

1977

Historia

El joystick del 2600 funcionaba con consolas Sega

Los joysticks de la Sega Genesis (Mega Drive) son eléctricamente compatibles con el puerto del Atari 2600. Esto se debe a que ambos usan el estándar de puerto de joystick DE-9 de 9 pines, que fue el estándar industrial establecido por Atari. Aunque los mandos de Sega tienen más botones, los primeros dos son funcionalmente compatibles con el 2600. Esta compatibilidad accidental ha permitido a los jugadores usar mandos de Genesis como alternativa a los CX40 originales, que a menudo se deterioran con el tiempo.

1977

Historia

El 2600 vendió solo 350.000 unidades en 1977

En su primer año de vida (1977), el Atari 2600 vendió entre 350.000 y 400.000 unidades, una cifra que los ejecutivos de Atari consideraron decepcionante. La producción se retrasó por problemas de fabricación y la testing se complicó por el uso de cartuchos intercambiables.

1978

Tecnología

El primer videojuego con música de fondo fue de Atari

Contrario a la creencia popular, no fue Rally-X de Namco (1980) el primer videojuego con música de fondo (BGM). Ese honor le corresponde a Cannon Ball, un juego desarrollado por Owen Rubin para Atari en 1978. Los operadores de arcades rechazaron la música de fondo, calificándola de 'molesta', y el juego nunca llegó a producción masiva.

1978

Historia

El chip POKEY generaba números aleatorios para casino games

El chip POKEY, además de su función de sonido y entrada/salida, incluía un registro de generación de números pseudoaleatorios (Pseudo-Random Number Generator). Atari aprovechó esta capacidad tanto en videojuegos (para patrones de enemigos, generación de niveles) como en su división de máquinas de casino y tragamonedas.

1979

Tecnología

El sonido POKEY tenía 4 canales de audio

El chip POKEY (POt Keyboard and Encoder) era un chip de sonido y E/S diseñado por Doug Neubauer para los ordenadores Atari 400/800 y posteriormente usado en la Atari 5200. Ofrecía 4 canales de audio independientes, cada uno con control de frecuencia (8 bits), volumen (4 bits), y modos de generación de ruido blanco/periódico.

1979

Tecnología

El Atari 800 fue pionero en chips coprocesadores

La línea de ordenadores Atari 400/800 (1979) presentó una arquitectura avanzada con chips coprocesadores dedicados: ANTIC (generación de gráficos y DMA), CTIA/GTIA (control de color y sprites), y POKEY (sonido, generación aleatoria y puertos de E/S). Esta arquitectura permitía a la CPU 6502 centrarse en la lógica del juego mientras los coprocesadores manejaban gráficos y sonido.

1979

Negocios

Activision nació de programadores de Atari

David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller y Bob Whitehead eran programadores estrella en Atari. Frustrados por la falta de reconocimiento y sin regalías, abandonaron la compañía en 1979 para fundar Activision.

1979

Récords

Championship Soccer: el primer juego con licencia deportiva de la historia

Championship Soccer, también conocido como Pelé's Soccer, fue el primer videojuego en obtener la licencia de una personalidad deportiva real: el legendario futbolista brasileño Pelé.

1979

Récords

Asteroids fue tan popular que los bares necesitaban cajas de monedas gigantes

Asteroids, lanzado en 1979, se convirtió en el juego arcade más exitoso de Atari. Fue tan enormemente popular que los operadores de arcades reportaron que los depósitos de monedas estándar se llenaban demasiado rápido, obligándolos a instalar cajas de monedas de mayor capacidad.

1979

Personas

Warren Robinett cobró 22.000 dólares al año por Adventure

Warren Robinett, el creador de Adventure, ganaba aproximadamente 22.000 dólares anuales en Atari sin recibir ni un céntimo en regalías. Adventure vendió más de un millón de copias a 25 dólares cada una, generando más de 25 millones de dólares en ingresos para Atari.

1979

Historia

Asteroids: el primer juego en usar bank-switching

Asteroids para el Atari 2600 fue el primer juego comercial en utilizar la técnica de bank-switching, que permitía duplicar el espacio ROM disponible de 4KB a 8KB. El bank-switching es una técnica donde se intercambian secciones de memoria ROM para acceder a más espacio del que la CPU puede direccionar directamente. Esta innovación fue crucial porque permitió crear juegos más complejos y detallados. Aproximadamente el 20% de los juegos del 2600 usaron bank-switching, y casi ninguno superó los 16KB.

1980

Tecnología

El chip POKEY también se usó en máquinas arcade

El chip POKEY, diseñado originalmente para los ordenadores Atari, se integró en más de 130 juegos arcade de Atari Games como chip de sonido y control. Juegos icónicos como Asteroids Deluxe, Centipede, Tempest, Millipede y Dig Dug usaban uno o más chips POKEY.

1980

Secretos

El primer Easter Egg de la historia

En 1980, el programador Warren Robinett ocultó la frase 'Created by Warren Robinett' en una habitación secreta del juego Adventure para Atari 2600. Lo hizo como protesta porque Atari no acreditaba a sus desarrolladores. Un joven de 15 años llamado Adam Clayton descubrió el secreto y escribió una carta a Atari.

1980

Personas

Missile Command: un juego que atormentaba los sueños de su creador

Dave Theurer, programador de Atari, creó Missile Command en 1980 como respuesta a las ansiedades de la Guerra Fría. Durante el desarrollo, Theurer trabajaba jornadas de 120 horas y sufría pesadillas vívidas sobre explosiones nucleares reales. Su esposa lo convenció de dejar de trabajar en el proyecto.

1980

Negocios

Space Invaders multiplicó por cuatro las ventas del Atari 2600

Cuando Atari lanzó Space Invaders para la 2600 en 1980, se convirtió en el primer juego con licencia de terceros para una consola doméstica y el primer 'killer app' de la historia. Las ventas del Atari 2600 se cuadruplicaron, pasando de ser un producto de nicho a un producto masivo.

1980

Historia

Activision ganó 13 millones de dólares en su primer año

Activision, fundada en 1979 por cuatro ex programadores de Atari, generó 13 millones de dólares de beneficio neto en su primer año completo de operaciones (1980). Este éxito demostró que los desarrolladores independientes podían crear juegos de alta calidad para consolas sin ser el fabricante del hardware. El modelo de negocio de Activision sentó las bases para toda la industria del software de videojuegos tal como la conocemos hoy, creando el concepto de "terceros" que dominaría la industria.

1980

Historia

Atari ocupaba más de 80 oficinas en Sunnyvale en 1980

En 1980, Atari se había expandido a más de 80 oficinas en Sunnyvale, California, convirtiéndose en la empresa de más rápido crecimiento en la historia de Estados Unidos hasta ese momento. Esta expansión masiva reflejaba el crecimiento exponencial de la empresa: desde un garage en 1972 hasta un imperio tecnológico en menos de una década.

1981

Historia

Tempest inspiró a los creadores de Elite y de todo el género tube shooter

Tempest, lanzado en 1981, fue diseñado originalmente como una interpretación 3D de Space Invaders. El resultado fue un 'tube shooter' revolucionario donde el jugador disparaba enemigos que emergían de un túnel tridimensional renderizado en gráficos vectoriales a color.

1981

Historia

El "zoo" de Imagic: el departamento de diseño más excéntrico

Imagic, fundada en 1981 por nueve ex programadores de Atari, tenía un departamento de diseño conocido internamente como "the zoo" (el zoo) por el ambiente caótico y excéntrico que reinaba entre sus desarrolladores.

1981

Historia

Ray Kassar: "The Czar" que desestimó a los ingenieros de Atari

Ray Kassar, CEO de Atari desde 1978, fue conocido internamente como "The Czar" por su estilo de liderazgo autoritario. En una entrevista notoria, Kassar desestimó a los ingenieros de Atari como "high-strung prima donnas" (divos nerviosos), un comentario que generó una enorme animadversión hacia él entre el personal técnico.

1981

Historia

David Crane creó 13 juegos para el Atari 2600

David Crane, cofundador de Activision, fue uno de los programadores más prolíficos del Atari 2600, creando 13 juegos para la plataforma y contribuyendo a otros. Sus títulos incluían Pitfall!, uno de los juegos más vendidos e influyentes de la historia del 2600. Crane era conocido por su capacidad de crear gráficos impresionantes con el hardware limitado de la consola. Su trabajo en Pitfall! estableció estándares de diseño de juegos de plataformas que influirían en Super Mario Bros. y otros títulos futuros.

1981

Historia

El "Numb Thumb Club" de Imagic: parches de tela para fans

Imagic, la empresa third-party fundada por ex programadores de Atari, creó el "Numb Thumb Club" (Club del Dedo Entumido) como programa de fidelización para sus fans. Los miembros recibían newsletters exclusivas con trucos y consejos, y parches de tela coleccionables que podían coser en ropa.

1981

Historia

Atari fue la empresa de más rápido crecimiento en la historia de EE.UU.

En 1981, Atari alcanzó un hito impresionante: se convirtió en la empresa de más rápido crecimiento en la historia de Estados Unidos hasta ese momento. Los ingresos totales superaron los 740 millones de dólares, con ventas de videojuegos y ordenadores que crecían exponencialmente.

1982

Récords

El primer videojuego con licencia de película fue de Atari

Raiders of the Lost Ark, lanzado en 1982 para Atari 2600, fue el primer videojuego en obtener la licencia de una película de Hollywood. Desarrollado por Howard Scott Warshaw, el juego vendió más de 4 millones de copias a 30 dólares cada una, generando más de 120 millones de dólares.

1982

Récords

Yar's Revenge es el juego más vendido de Atari 2600

Yar's Revenge, lanzado en 1982, fue diseñado por Howard Scott Warshaw (quien también creó E.T. y Raiders of the Lost Ark). Vendió más de 1.5 millones de copias, convirtiéndose en el juego original más vendido de la plataforma. El nombre 'Yars' es 'Ray' al revés, en referencia al rayo que dispara la nave del jugador.

1982

Tecnología

El Atari 5200 fue incompatible con la 2600

El Atari 5200, lanzado en 1982, fue diseñado con hardware superior pero cometió dos errores fatales: no era compatible con la biblioteca de juegos de la 2600, y su joystick analógico era notoriamente poco fiable. Atari aprendió la lección y la posterior 7800 (1986) sí fue compatible con la 2600.

1982

Historia

Swordquest: el concurso con premios de oro y diamantes reales

Swordquest fue un ambicioso proyecto de Atari que combinaba videojuegos con un concurso del mundo real. Los cuatro juegos contenían pistas que conducían a premios físicos creados por Franklin Mint: un talismán de oro, una copa de platino, una corona y una espada.

1982

Negocios

Pac-Man en Atari 2600: vendió 7 millones de copias y aun así fue un desastre

En 1982, Atari fabricó 12 millones de cartuchos de Pac-Man para 2600, esperando vender entre 3 y 4 millones. El juego se convirtió en el más vendido de la plataforma con 7.2 millones de copias, pero Atari tenía 5 millones de cartuchos sin vender. La decepción generalizada erosionó la confianza en Atari.

1982

Negocios

El desastre de E.T. y el entierro en el desierto

En 1982, Atari pagó 21 millones de dólares por los derechos de E.T. y obligó a Howard Scott Warshaw a desarrollarlo en solo 5 semanas. El resultado fue un juego terriblemente malo. Se fabricaron millones de cartuchos no vendidos y en septiembre de 1983, Atari enterró toneladas de cartuchos en un vertedero de Alamogordo, Nuevo México.

1982

Historia

Atari inventó el concepto de 'shovelware' antes de que existiera el término

Antes de que el término 'shovelware' existiera, Atari ya estaba aplicando su filosofía: 'cualquier juego se vende'. Durante 1981-1982, la compañía publicó una cantidad abrumadora de juegos de baja calidad, algunos desarrollados en semanas con presupuestos mínimos.

1982

Historia

Pam: el nombre secreto del Atari 5200

Al igual que el 2600 tuvo su nombre en clave "Stella", el Atari 5200 fue desarrollado bajo el nombre "Pam". Este nombre en clave se usó durante todo el ciclo de desarrollo y prototipado. La consola finalmente se lanzó como "Atari 5200 SuperSystem" en 1982. El nombre "Pam" aparece en documentos internos y memorandum de la época, siendo un recordatorio de la cultura de nombres en clave que existía en Atari durante sus años dorados.

1982

Historia

El Proyecto Puffer: una bicicleta de ejercicio para el Atari 5200

El "Proyecto Puffer" fue un plan secreto de Atari para desarrollar un accesorio de bicicleta de ejercicio que se conectaba al puerto del controlador del Atari 5200. La idea era que el jugador pudiera pedalear para controlar personajes en juegos de carreras y aventura, combinando fitness con entretenimiento.

1982

Historia

GameLine: descargar juegos por teléfono, precursora de AOL

El GameLine Master Module era un periférico para el Atari 2600 que permitía a los usuarios descargar juegos directamente a sus cartuchos a través de una línea telefónica. El servicio cobraba por juego y usaba módems para transmitir datos.

1982

Historia

Yars' Reverse: el nombre del juego es el apellido del CEO al revés

El nombre "Yars" en Yars' Revenge es "Ray" escrito al revés, en referencia a Ray Kassar, el CEO de Atari en ese momento. Kassar era conocido internamente como "The Czar" y una vez desestimó a los ingenieros de Atari como "high-strung prima donnas" (divos nerviosos).

1982

Historia

Atari demandó a Coleco por 350 millones de dólares

En 1982, Atari presentó una demanda contra Coleco por 350 millones de dólares. La razón era el Expansion Module #1 de ColecoVision, un dispositivo que permitía ejecutar juegos de Atari 2600 en la ColecoVision. Atari argumentó que esto constituía una infracción de patentes y competencia desleal.

1982

Historia

Tax Avoiders: escrito por un empleado del IRS

Tax Avoiders, un juego educativo para el Atari 2600 que enseñaba conceptos de impuestos, fue programado por un empleado del Internal Revenue Service (IRS), el servicio de impuestos de Estados Unidos. El juego convertía el tedioso mundo de los impuestos en una aventura interactiva donde los jugadores aprendían sobre deducciones, declaraciones y planificación fiscal.

1982

Historia

Videosoft: fundada por el creador del Channel F

Jerry Lawson, el ingeniero que diseñó el Fairchild Channel F (la primera consola doméstica con cartuchos intercambiables), fundó Videosoft en 1982 para crear juegos para el Atari 2600. Lawson es considerado uno de los pioneros negros de la industria de los videojuegos, aunque su contribución fue durante mucho tiempo ignorada.

1982

Historia

Air Raid: el juego más raro del Atari 2600

Air Raid, desarrollado por MenAvision y lanzado en 1982, es considerado por los coleccionistas como el juego más raro y valioso del Atari 2600. MenAvision solo lanzó un juego para la plataforma, y las copias conocidas son extremadamente escasas. En subastas, las copias en buen estado han alcanzado precios superiores a los 3.000 dólares.

1982

Historia

COB: la tecnología de "Chip-on-Board" que barató los cartuchos

En 1982, Atari comenzó a usar la tecnología COB (Chip-on-Board) en sus cartuchos, una innovación de fabricación donde el chip se monta directamente sobre la placa de circuito impreso y se cubre con una gota de epoxy negro. Esta tecnología, desarrollada originalmente por IBM en 1961, reducía significativamente los costos de fabricación.

1982

Historia

El Atari 5200 fue la primera consola con botón de pausa

El Atari 5200 SuperSystem fue una de las primeras consolas de videojuegos en incluir un botón de pausa dedicado en el controlador. Antes del 5200, los jugadores no tenían forma de pausar un juego sin apagar la consola o esperar a que terminara un nivel.

1982

Historia

Starpath Supercharger: juegos del 2600 por casete de audio

El Starpath Supercharger era un dispositivo para el Atari 2600 que permitía cargar juegos desde casetes de audio. El cartucho contenía 6KB de RAM y un convertidor analógico-digital. Los juegos se grababan en cintas de cassette estándar y se reproducían a través del televisor. Retailaba a 70 dólares, era una de las periféricos más caros del 2600. Todos los juegos del Supercharger se desarrollaron en ordenadores Apple II, mostrando la跨plataforma del desarrollo de software en esa época.

1982

Historia

Atari y la demanda de Magnavox por K.C. Munchkin

En un giro irónico (considerando que Atari había sido demandada por Magnavox por la patente de Pong), Atari demandó a Magnavox en 1982 por su juego K.C. Munchkin para la Odyssey², que era un clon demasiado similar a Pac-Man. Atari ganó el caso, estableciendo un precedente legal importante sobre los derechos de autor en los videojuegos.

1982

Historia

Comavid: originally "Computer Magic"

Comavid, una de las muchas empresas third-party que surgieron durante la fiebre del Atari 2600, se llamaba originalmente "Computer Magic" (Magia de la Computadora). La empresa cambió su nombre a Comavid (una combinación de "computer" y "avid") pero mantuvo su espíritu de crear juegos innovadores.

1983

Historia

El crash de 1983: el fin de la edad de oro

En 1983, la industria del videojuego estadounidense colapsó. Las causas fueron múltiples: saturación del mercado, fracasos masivos como E.T. y Pac-Man, y la competencia de los ordenadores personales. Atari perdió más de 500 millones de dólares. El crash devastó la industria americana y abrió las puertas a Nintendo.

1983

Negocios

Atari y Nintendo: el acuerdo que nunca se concretó

En 1983, Atari y Nintendo negociaron un acuerdo donde Atari distribuiría la Famicom en Norteamérica. El acuerdo estaba casi cerrado cuando Jack Tramiel, nuevo propietario de Atari Corporation, decidió cancelarlo.

1983

Negocios

La venta secreta de Atari a Philips que nunca se concretó

Sin el conocimiento de Jim Morgan, presidente de Atari, los ejecutivos de Warner Communications realizaban evaluaciones secretas de Atari para una posible venta al gigante electrónico holandés Philips. Finalmente, Philips decidió retirarse del acuerdo.

1983

Tecnología

I, Robot: el primer arcade con gráficos 3D poligonales rellenos

Creado por Dave Theurer y Rusty Dawe, I, Robot fue el primer juego comercial en featurear gráficos poligonales 3D rellenos. Solo se produjeron 750 unidades, haciendo que las máquinas supervivientes sean extremadamente raras. También incluía un modo 'Doodle City' donde los jugadores podían crear sus propios niveles.

1983

Historia

Cloak & Dagger: Atari convirtió cabinetes rivales en su propio juego

A finales de 1983, Atari diseñó kits de conversión para transformar cabinetes de juegos rivales (Robotron:2084, Defender, Stargate y Joust de Williams) en Cloak & Dagger. El kit se conectaba directamente al suministro eléctrico existente de la máquina rival.

1983

Historia

El crash de 1983: Atari enterró más de E.T. — incluyó Pac-Man y otros títulos

Cuando se confirmó en 2014 que Atari había enterrado millones de cartuchos en Alamogordo, se descubrió que el vertedero contenía mucho más que E.T.: miles de copias de Pac-Man, Asteroids, Star Raiders, Defender, Kangaroo, Missile Command y muchos otros títulos. Se estimó que se enterraron entre 700.000 y 4 millones de cartuchos.

1983

Historia

Quadrun y Open Sesame: los únicos juegos del 2600 con voz sintetizada

Quadrun (1983) y Open Sesame (1983) son los únicos dos juegos del Atari 2600 que incluyeron voz sintetizada generada por el hardware de la consola. Quadrun, un juego de acción arcade exclusivo del Atari Club, usaba un chip de síntesis de voz para generar frases como "Ready" y "Set".

1983

Historia

Atari 2800: la versión japonesa del 2600

El Atari 2800 fue la versión japonesa del Atari 2600, lanzada en octubre de 1983. Tenía un diseño de carcasa completamente diferente al 2600 occidental, con un aspecto más compacto y moderno. Fue una de las primeras consolas de Atari diseñadas específicamente para el mercado japonés, pero llegó demasiado tarde: la Famicom de Nintendo ya dominaba el mercado nipón. Solo se vendieron unas pocas unidades en Japón, convirtiendo al Atari 2800 en una de las consolas más raras de coleccionar.

1983

Historia

Atari perdió 536 millones de dólares en 1983

En 1983, Atari reportó pérdidas de 536 millones de dólares, una cifra astronómica que representó una de las mayores pérdidas financieras en la historia de Silicon Valley hasta ese momento.

1983

Historia

Coleco sabotearía intencionalmente sus juegos para otras consolas

Un rumor persistente en la industria de los videojuegos de los 80 aseguraba que Coleco intencionalmente deterioraba la calidad de sus juegos cuando los portaba a plataformas rivales como el Atari 2600 y la Intellivision.

1984

Negocios

Atari perdió 6.300 empleados en 17 meses

Atari implementó un drástico plan de recortes llamado NATCO (New Atari Company). Entre enero de 1983 y mayo de 1984, pasó de 7.800 empleados a solo 1.500, una reducción del 80%. Muchos de los despedidos fueron absorbidos por Nintendo, Sega y Sony.

1984

Tecnología

El Atari MindLink: un controlador que leía tus pensamientos

El Atari MindLink usaba sensores electromiográficos (EMG) para leer la tensión muscular de la frente del jugador. El jugador debía fruncir el ceño de formas diferentes para mover y disparar. Atari desarrolló el prototipo con un juego llamado 'Bionic Breakout'. El mercado no tomó el producto en serio y Atari decidió no producirlo.

1984

Personas

Nolan Bushnell fundó 20+ empresas después de Atari

Nolan Bushnell fundó más de 20 empresas después de Atari y Chuck E. Cheese, incluyendo BrainRush (gamificación educativa), Etak (uno de los primeros sistemas GPS para coches), y Anti-Aging Games (juegos para adultos mayores). Fue nombrado por Newsweek como uno de los '50 Hombres que Cambiaron América'.

1984

Historia

Jack Tramiel despidió a más de 1.000 empleados, incluido el CEO

Cuando Jack Tramiel compró la división de consumo de Atari en 1984, implementó recortes drásticos inmediatamente. Despidió a más de 1.000 empleados, incluyendo al propio CEO James Morgan, y reorganizó la compañía bajo el nombre "Atari Corporation". Tramiel, que había sido expulsado de Commodore, aplicó una filosofía de austeridad extrema.

1984

Historia

Nintendo ofreció vender la NES bajo la marca Atari

En un momento crucial de la historia de los videojuegos, Nintendo sugirió a Atari Corporation que distribuyera la NES en Estados Unidos bajo la marca Atari. Esta habría sido una alianza estratégica que habría cambiado fundamentalmente la industria.

1984

Historia

Atari perdió a su CEO James Morgan en los despidos de Tramiel

James Morgan fue nombrado CEO de Atari en 1983 con la misión de rescatar a la compañía del crash de los videojuegos. Sin embargo, cuando Jack Tramiel compró Atari en 1984, una de sus primeras acciones fue despedir a Morgan junto con más de 1.000 empleados.

1985

Tecnología

El Atari ST fue el primer ordenador con MIDI integrado

El Atari ST fue lanzado en 1985 como competidor del Macintosh y el Amiga. Sus puertos MIDI integrados de serie lo convirtieron en el estándar para producción musical, con software como Cubase y Notator. Su precio significativamente menor que el Macintosh lo hizo accessible a músicos de todo el mundo.

1985

Historia

Atari no estuvo en el CES de 1985

En el Consumer Electronics Show de enero de 1985, uno de los eventos más importantes de la industria tecnológica, Atari Corporation simplemente no estuvo presente. Esta ausencia fue símbolo de la parálisis de la compañía bajo Jack Tramiel. Mientras tanto, Nintendo aprovechó el evento para presentar la NES, que revolucionaría la industria. La ausencia de Atari en el CES de 1985 marcó el punto de inflexión donde Nintendo pasó de ser una empresa japonesa desconocida a la futura dominadora del mercado de videojuegos.

1986

Negocios

Atari demandó a la NES por su diseño de bloqueo de cartuchos

Cuando Nintendo lanzó la NES, incluía el polémico 'lockout chip' (10NES) que impedía ejecutar cartuchos no licenciados. Atari Corporation intentó sortear esta restricción creando un adaptador llamado 'Rabbit'. Nintendo demandó a Atari. El caso se resolvió en 1994 a favor de Nintendo.

1986

Historia

El nombre del Atari 7800: la suma más simple de la historia

Tras el fracaso del Atari 5200, el departamento de marketing simplemente sumó los números de los dos modelos anteriores: 2600 + 5200 = 7800. No hubo investigación de mercado, no hubo focus groups, no hubo creative brainstorming: solo una operación aritmética básica.

1986

Tecnología

El Atari 7800 fue el primer sistema retrocompatible

Diseñada originalmente en 1984 pero lanzada en 1986 bajo Atari Corporation, la Atari 7800 ProSystem era totalmente compatible con todos los juegos y periféricos de la Atari 2600. Esta retrocompatibilidad fue una decisión estratégica que permitió a los propietarios de 2600 actualizarse sin perder su biblioteca de juegos.

1986

Historia

La Atari 7800 estaba lista en 1984 pero se retrasó dos años

La Atari 7800 ProSystem fue completamente desarrollada y estaba lista para su lanzamiento en 1984. Sin embargo, el crash de los videojuegos y la venta de Atari a Jack Tramiel retrasaron su comercialización. Atari decidió no lanzar la consola hasta 1986, cuando la NES de Nintendo estaba ganando terreno en el mercado.

1988

Historia

Nolan Bushnell fue recontratado en 1988 para hacer juegos para el 2600

En un giro irónico de la historia, Nolan Bushnell fue recontratado por Atari Corporation en 1988 para diseñar nuevos juegos para el Atari 2600, una consola que él mismo había ayudado a crear 11 años antes. Bushnell desarrolló varios conceptos de juegos para la plataforma, demostrando que incluso después de una década, el hardware del 2600 tenía potencial creativo sin explotar. Este regreso fue breve pero simbólico, marcando la conexión perpetua de Bushnell con su creación más famosa.

1989

Tecnología

La Atari Lynx fue la primera portátil a color del mundo

La Atari Lynx, diseñada por Epyx pero comercializada por Atari Corporation, fue la primera consola portátil con pantalla LCD a color retroiluminada, capaz de mostrar 4096 colores. También permitía conectar hasta 8 Lynx en red para multijugador. Su mayor problema era el consumo de baterías: 6 pilas AA duraban solo unas 4-5 horas.

1989

Récords

El Atari Portfolio fue el primer palmtop MS-DOS compatible

El Atari Portfolio fue un ordenador de mano compatible con MS-DOS, con procesador Intel 80C88 y 128 KB de RAM. Apareció en la película 'Terminator 2' como el dispositivo que John Connor usaba para hackear cajeros automáticos.

1989

Historia

Secret Quest: el último juego del 2600 en Estados Unidos

Secret Quest, desarrollado por Steve DeFrisco bajo el nombre de Nolan Bushnell (aunque Bushnell no lo programó), fue el último juego oficialmente lanzado para el Atari 2600 en Estados Unidos en 1989. El juego era una aventura de acción con elementos de exploración.

1989

Historia

Epyx "Handy" se convirtió en la Atari Lynx

La Atari Lynx no fue originalmente un diseño de Atari. Comenzó como el "Handy", una consola portátil desarrollada por Epyx, una empresa de videojuegos. Cuando Epyx tuvo problemas financieros, Atari compró los derechos del Handy y lo renombró como Lynx.

1990

Historia

El Atari TT030: la estación de trabajo Unix que nunca fue

El Atari TT030, lanzado en 1990, fue diseñado como una estación de trabajo Unix de alta gama con un procesador Motorola 68030 a 32MHz. Sin embargo, Atari tardó dos años en lanzar una versión de Unix System V SR4 para la máquina, lo que significó que nunca fue considerada seriamente para su mercado objetivo. El TT era tan potente que fue una de las primeras máquinas no-Intel en tener Linux portado, junto con el Amiga y el Falcon. Precio de 2.995 dólares con 4MB de RAM y disco duro de 40MB.

1992

Récords

El Atari 2600 se fabricó durante 15 años

La producción del Atari 2600 cesó oficialmente en 1992, tras 15 años ininterrumpidos de fabricación. Se lanzaron múltiples revisiones: el VCS original (1977), el CX2600A (1978), el modelo 'Darth Vader' negro (1982), y el 2600 Jr. (1986).

1992

Récords

El Atari 2600 vendió más de 30 millones de consolas

El Atari 2600 se fabricó durante más de 13 años (1977-1992) y vendió más de 30 millones de consolas en todo el mundo. Los cartuchos se fabricaron durante tres décadas, y aún hoy se siguen produciendo nuevos juegos homebrew para la plataforma.

1992

Historia

El Atari Falcon: el último ordenador de Atari

El Atari Falcon030, lanzado en 1992, fue el último ordenador personal fabricado por Atari Corporation. Tenía un procesador Motorola 68030 a 16MHz y un revolucionario chip DSP Motorola 56001 que le daba capacidades de audio y multimedia excepcionales para la época. El Falcon podía grabar y reproducir audio a 50kHz con 8 canales.

1993

Tecnología

La Atari Jaguar fue la primera consola de 64 bits

Lanzada en 1993 a un precio de 249 dólares, la Atari Jaguar se promocionó como la primera consola de 64 bits. En realidad, el sistema usaba una compleja arquitectura con múltiples procesadores, y solo uno de ellos era de 64 bits. Su complejidad de programación y la falta de juegos de calidad la condenaron al fracaso.

1993

Tecnología

El mando de la Jaguar tenía 40 botones y teclado QWERTY

El controlador de la Atari Jaguar tenía un diseño de 'joya' con tres filas de botones numerados, más botones A, B, C, y un mini teclado QWERTY completo. Con 40 botones en total, era significativamente más complejo que los mandos de SNES o Mega Drive.

1994

Personas

Jeff Minter y Tempest 2000: el genio psicodélico de la Jaguar

Jeff Minter, conocido por sus juegos psicodélicos con temáticas de llamas y llamas (Llamasoft), fue contratado por Atari para crear Tempest 2000 para la Jaguar. El juego transformó el clásico de 1981 en una experiencia de música electrónica hipnótica con gráficos vibrantes.

1995

Historia

El primer homebrew de Atari 2600 se lanzó en 1995

La escena homebrew del Atari 2600 comenzó en serio a mediados de los 90, con entusiastas programando nuevos juegos y lanzándolos en cartucho real. Hoy en día, hay más de 100 juegos homebrew comerciales disponibles, con desarrolladores que técnicamente superan lo que se creía posible en el hardware original.

1995

Historia

El Atari Jaguar CD: 75% de fallos en los discos

El Jaguar CD, lanzado en 1995, fue un periférico externo con un diseño que parecía un elefante blanco sentado sobre la consola. Tenía una tasa de fallos del 75%, haciendo que la mayoría de los discos no funcionaran. Solo se vendieron 20.000 unidades, convirtiéndolo en uno de los accesorios menos exitosos de la historia.

1999

Historia

Atari publicó sus patentes en dominio público en 1999

En 1999, en un movimiento sin precedentes, Atari decidió publicar toda su cartera de patentes en el dominio público. Esto significaba que cualquiera podía usar libremente las tecnologías patentadas por Atari sin pagar regalías ni licencias.

Epílogo

Pulsa START para seguir

Pocas marcas pueden decir que inventaron una industria. Atari lo hizo con una máquina de monedas y un juego de tenis.

Cada sistema de este libro fue, en su momento, una apuesta: a veces adelantada a su época, como la Lynx con su pantalla a color, y a veces a destiempo, como la Jaguar. Juntas cuentan cómo los videojuegos pasaron de los bares a las casas, y de las casas a los bolsillos.

Atarium nació para que esa historia siga a mano. En la app encontrarás estas fichas y muchas más, con galerías, revistas, manuales y miles de juegos, y el catálogo sigue creciendo con cada versión.

El equipo de Atarium



Créditos

Fotografías de hardware

Wikimedia Commons, recortadas y adaptadas para esta edición. Las obras con licencia CC BY y CC BY-SA se comparten con atribución a su autor; las adaptaciones de obras CC BY-SA quedan bajo la misma licencia. Cada archivo puede consultarse en commons.wikimedia.org.

Home Pong — Ctrl-Alt-Rees, CC BY-SA 4.0
Atari 2600 — Evan-Amos, Dominio público
Atari 2600 (negra) — Evan-Amos, Dominio público
Atari 800 — Evan-Amos, Dominio público
Atari 5200 — Evan-Amos, Dominio público
Atari 800XL — Evan-Amos, CC BY-SA 3.0
Atari 65XE — Rept0n1x, CC BY-SA 3.0
Atari 1040STf — Bill Bertram, CC BY-SA 2.5
Atari 7800 — Evan-Amos, Dominio público
Atari XEGS — Bilby, CC BY 3.0
Atari Lynx — Evan-Amos, Dominio público
Atari Falcon030 — LosHawlos, CC BY-SA 3.0
Atari Jaguar — Evan-Amos, Dominio público
Gabinete arcade de Pong — Chris Rand, CC BY-SA 3.0

Línea del tiempo

Archivos de Wikimedia Commons, con el autor y la licencia que indica la página de cada uno.

1972 Atari Pong arcade game front.jpg. spablab, CC BY 2.0
1974 TeleGames-Atari-Pong.jpg. Evan-Amos, CC BY-SA 3.0
1977 Atari-2600-Woody-FL.jpg. Evan-Amos, Public domain
1977 Atari Video Pinball C-380.jpg. blakespot flickr user, CC BY 2.0
1979 Atari-800-Computer-FL.jpg. Evan-Amos, Public domain
1982 Atari-5200-Console-Set.jpg. Evan-Amos, Public domain
1983 Atari 800XL.jpg. MOS6502, Public domain
1983 Atari 2800.jpg. Mrwrite at English Wikipedia, Public domain
1985 Atari-520ST.jpg. Rama, CeCILL
1986 Atari-7800-Console-Set.jpg. Evan-Amos, CC BY-SA 3.0
1986 Atari 1040STF - Retrosystems 2010.jpg. Soupmeister, CC BY-SA 2.0
1989 Atari-Lynx-I-Handheld.png. Evan-Amos, Public domain
1989 Atari-Portfolio-Computer.jpg. Evan-Amos, Public domain
1990 Atari TT030.JPG. Tjlazer at English Wikipedia, Public domain
1991 Atari-mega-ste.jpg. Francisco Rodrigo Escobedo Robles, CC BY-SA 3.0
1992 Atari Falcon 030 (white bg).jpg. LosHawlos, CC BY-SA 3.0
1993 Atari-Jaguar-Console-Set.jpg. Evan-Amos, CC BY-SA 3.0

Cajas de juegos, sistemas y accesorios

Imágenes del catálogo de la app Atarium. Las ilustraciones de cajas y las fotos de producto son propiedad de Atari, sus licenciatarios y los demás titulares de cada obra, y se reproducen con fines de referencia histórica, comentario y crítica. Si eres titular de alguna imagen y prefieres que no aparezca, escríbenos a atarium@mycomuapp.com y la retiraremos en la siguiente versión.

Marcas

Atari y el logotipo Fuji son marcas registradas de Atari Interactive, Inc. Atarium es un proyecto independiente sin relación con Atari, Inc. El nombre y el logotipo de Atarium son de MyComuApp.

Atarium

atarium.mycomuapp.com

Proyecto independiente de aficionados, sin relación con Atari, Inc.