



La Enciclopedia Digital de Atari

Una odisea visual desde 1971 hasta el presente

Edición Impresa

"Atari — del japonés Go, como el jaque en ajedrez"





ATARIUM — La Enciclopedia Digital de Atari
2026 Atarium Project. Todos los derechos reservados.

ATARI y el logotipo de ATARI son marcas registradas de Atari Interactive Inc.
Todos los personajes y propiedades son © y ® de sus respectivos dueños.
Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta obra sin autorización del editor.

ATARI 2600, ATARI 5200, ATARI 7800, ATARI ST, ATARI Falcon, ATARI JAGUAR
y todos los nombres de sistemas Atari son marcas registradas de Atari Inc.

Publicado por Atarium Project
Diseño y Producción: Atarium Digital Team
Impreso en formato digital

Para consultas: atarium@mycomuapp.com
Sitio web: <https://atarium.mycomuapp.com>

ÍNDICE

01	Portada	1
02	Índice	2
03	Introducción	3
04	Línea del Tiempo	6
05	Sistemas y Consolas	18
05-A	Consolas	18
05-B	Computadores	38
05-C	Arcade	53
05-D	Portátiles	60
06	Juegos Legendarios	65
07	Accesorios y Periféricos	73
08	Información y Datos Curiosos	134
10	Galería	156
09	Conclusión	159



INTRODUCCIÓN

Este documento constituye una recopilación exhaustiva de la historia de Atari, una de las empresas más emblemáticas y fundamentales en la historia de los videojuegos y la tecnología de entretenimiento.

Desde sus humildes orígenes en 1971 con Computer Space, pasando por la revolución de Pong, la golden age de los arcades, la era de las consolas domésticas, hasta su impacto en la cultura popular mundial, Atari dejó una huella imborrable en la historia tecnológica del siglo XX.

Este libro recorre más de cinco décadas de innovación, creatividad y aventura empresarial, presentando los sistemas, juegos, accesorios y datos curiosos que definieron una era. Cada entrada ha sido cuidadosamente seleccionada y compilada a partir de los datos del proyecto Atarium.

Ya seas un coleccionista nostálgico, un historiador de la tecnología o simplemente alguien que disfruta de las grandes historias, este documento busca ser una referencia completa y visualmente atractiva del legado de Atari.

01

Línea del Tiempo

83 eventos · 1971–2025

1970s



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.

#arcade



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. Bushnell eligió el nombre después de que su primera opción, 'Syzygy', no estuviera disponible.

#corporativo



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. Se instala una máquina de prueba en el bar Andy Capp's Tavern, donde se descompone al día siguiente porque el depósito de monedas estaba

#arcade



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.

#arcade



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.

#arcade



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.

#arcade

- 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. La presión de los distribuidores fuerza la disolución de los acuerdos de exclusividad y Kee Games se fusiona con Atari, con Joe Keenan como nuevo presidente.

#corporativo
- 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.

#consola
- 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. Este acuerdo marca el inicio de la participación de grandes almacenes en la venta de consolas.

#consola
- 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.

#corporativo
- 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). Bushnell permanece como presidente de la junta directiva.

#corporativo
- 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. Jobs recibe el bono de 5.000 dólares pero solo comparte 375 con Wozniak. Breakout se convierte en otro gran éxito arcade e inspira el diseño del Apple II.

#arcade
- 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.

#corporativo

- 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. Se lanza con nueve títulos: Combat, Air-Sea Battle, Basic Math, Blackjack, Indy 500, Star Ship, Street Racer, Surround y Video Olympics. Se producen

#consola
- 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.

#consola
- 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.

#corporativo
- 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. Muchos ingenieros veteranos ven esto como una traición a la cultura innovadora de Atari.

#corporativo
- 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.

#arcade
- 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. El Atari 800, con teclado mecánico y ranuras de expansión, se convierte en el favorito de los entusiastas.

#computador
- 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. Hartos de no recibir reconocimiento ni regalías por sus éxitos, demuestran que los desarrolladores podían publicar juegos de forma independiente. Esto cambió para siempre el modelo de negocio de la industria.

#corporativo



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.

#arcade

1980s



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. Demuestra que las conversiones arcade de calidad podían vender hardware.

#juego



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.

#corporativo



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.

#computador



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. Aun así, el fenómeno cultural de Pac-Man es imparable.

#juego



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.

#arcade



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. Atari inicialmente intentó eliminar el contenido no autorizado, pero ante la reacción positiva de los jugadores, decidió mantenerlo y empezó a incluir créditos oficiales.

#juego

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.

#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. Sin embargo, la falta de compatibilidad retroactiva y los mandos poco fiables limitan su éxito frente a la competencia de ColecoVision.

#consola

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. Es considerado un hito en el diseño de juegos de plataformas y aventuras.

#juego

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. El fracaso masivo contribuye significativamente a la crisis del videojuego de 1983 y simboliza la caída de Atari.

#juego

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.

#publicacion

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. Atari pierde más de 500 millones de dólares, la mayor pérdida corporativa en la historia de Estados Unidos hasta ese momento. La crisis casi destruye la industria del videojuego.

#corporativo

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. El diseño aerodinámico y las mejoras técnicas representan lo mejor de la línea Atari de 8 bits, pero la crisis del mercado limita su impacto comercial.

#computador

- 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.

#corporativo
- 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.

#consola
- 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. Comienza una nueva era marcada por la austeridad y el enfoque en el mercado de

#corporativo
- 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.

#computador
- 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. Apodado 'Jackintosh', transforma la producción musical profesional.

#computador
- 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. La demanda se resuelve fuera de los tribunales, pero marca el inicio de tensiones legales que durarían años entre ambas compañías.

#corporativo
- 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.

#computador

- 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. Sin embargo, la falta de publicidad y títulos limita su impacto en el mercado dominado por NES.

#consola
- 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. Estudios de todo el mundo adoptan el ST como estación de trabajo musical.

#computador
- 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.

#consola
- 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. Su motor gráfico y su jugabilidad influyen en generaciones de desarrolladores.

#juego
- 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.

#consola
- 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.

#computador
- 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. Artistas como Fatboy Slim, The Prodigy y Jean-Michel Jarre usan Atari ST para producir sus álbumes.

#computador

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.

#consola

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. Sin embargo, su alto precio (179 dólares) y corta duración de batería (3-4 horas con 6 pilas AA) limitan su éxito comercial.

#portatil

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.

#computador

1990s

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. Su alto precio limita su adopción.

#computador

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.

#portatil

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.

#computador

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. Es muy apreciado por músicos y aficionados.

#computador

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, compete contra SNES y Sega Genesis. Aunque técnicamente impresionante, la falta de soporte third-party, un catálogo reducido y la llegada de PlayStation y Saturn limitan su éxito.

#consola

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. Posteriormente es portado al Atari Jaguar como una de las mejores conversiones de consola de la época, demostrando la capacidad técnica del hardware.

#juego

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. Su estilo visual único y su jugabilidad adictiva lo convierten en un clásico de culto.

#juego

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. La falta de juegos third-party y el dominio de Nintendo y Sega, junto con la inminente llegada de Sony PlayStation y Sega Saturn, sellan su destino.

#consola

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. Es el último esfuerzo significativo de hardware de Atari.

#consola

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. La emblemática marca desaparece del mercado de electrónica de consumo.

#corporativo

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.

#corporativo

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.

#corporativo
- 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.

#corporativo
- 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.

#corporativo
- 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.

#consola
- 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.

#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.

#corporativo
- 2010s
- 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.

#corporativo

- 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. La marca comienza un lento pero constante renacimiento.

#corporativo
 - 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. El evento se documenta en la película 'Atari: Game Over' y confirma la leyenda: se recuperan cientos de cartuchos de E.T. y otros juegos.

#corporativo
 - 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.

#consola
 - 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. La compañía renueva su compromiso con el desarrollo de nuevos juegos y productos conmemorativos.

#corporativo
- 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.

#consola
 - 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.

#corporativo
 - 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.

#corporativo

- 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.

#consola
- 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.

#consola
- 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.

#portatil
- 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.

#computador
- 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.

#corporativo
- 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.

#corporativo
- 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. La compañía celebra el legado de más de 50 años de historia con productos que conectan el pasado y el presente del videojuego.

#corporativo

02

Sistemas y Consolas

95 sistemas · Arcades, Consolas, PC

Consolas — 43 sistemas



Atari Home Pong

1975 · 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. Vendió más de 150,000 unidades y demostró que existía un mercado masivo para el entretenimiento interactivo doméstico, allanando el camino para las...

CPU	Chip Pong custom Atari
GPU	Chip Pong custom Atari (C010073)
Sonido	Sonido integrado en chip Pong
Resolución	Salida RF monocromo
Unidades	150,000
Precio	\$98.95

Historia: 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...



Atari Super Pong

1976 · Consola dedicada · Atari, Inc.

★★★★

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

CPU	Chip Pong custom Atari
GPU	Chip Pong custom Atari
Sonido	Sonido integrado en chip Pong
Resolución	RF TV
Precio	\$79

Historia: 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...



Atari Video Pinball

1977 · Consola dedicada · Atari, Inc.

★★★★

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

CPU	Lógica dedicada
GPU	Lógica TTL discreta
Sonido	Generador de sonido discreto
Resolución	RF TV
Unidades	500,000
Precio	\$89

Historia: 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...



Sears Tele-Game Pong

1975 · 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.

CPU	Chip Pong custom Atari
GPU	Chip Pong custom Atari
Sonido	Sonido integrado en chip
Resolución	Salida RF monocromo
Unidades	150,000
Precio	\$98.95

Historia: 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...



Atari 2600

1977 · 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. Su éxito masivo durante la era dorada de los videojuegos llevó a Atari a convertirse en un gigante del entretenimiento, con...

CPU	MOS 6507 @ 1.19 MHz
RAM	128 bytes
GPU	TIA (Television Interface Adaptor)
Sonido	TIA (2 canales mono, 1-bit digital + control de volumen 4-bit)
Resolución	160x192
Unidades	30,000,000
Precio	\$199

Historia: 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. El proyecto requirió una inversión de 100...

Juegos (253): A Star is Born · Acid Drop · Adventure · Adventures of Tron · Air Raid · Air Raiders · ...+247



Atari 2600 Jr.

1986 · Consola de 8 bits · Atari Corporation

★★★★★

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

CPU	MOS 6507
RAM	128 bytes
GPU	TIA (Television Interface Adaptor)
Sonido	TIA (2 canales mono)
Resolución	160x192
Precio	\$49

Historia: 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...

Juegos (253): A Star is Born · Acid Drop · Adventure · Adventures of Tron · Air Raid · Air Raiders · ...+247



Atari 2800

1983 · 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.

CPU	MOS 6507
RAM	128 bytes
GPU	TIA (Television Interface Adaptor)
Sonido	TIA (2 canales mono)
Resolución	160x192
Precio	\$299

Historia: 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. ...

Juegos (253): A Star is Born · Acid Drop · Adventure · Adventures of Tron · Air Raid · Air Raiders · ...+247



Atari 5200

1982 · 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. Aunque técnicamente avanzada para su época, sufrió por la crisis del videojuego de 1983 y problemas de compatibilidad con el catálogo de la 2600. Sin embargo, su biblioteca incluye versiones...

CPU	MOS 6502C @ 1.79 MHz
RAM	16 KB
GPU	ANTIC + GTIA (chips gráficos personalizados)
Sonido	POKEY (4 canales PSG, síntesis polifónica + ruido)
Resolución	320x192
Unidades	1,500,000
Precio	\$269

Historia: 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...

Juegos (51): Blues Brothers (5200) · Buck Rogers: Planet of Zoom · Centipede · Countermeasure · Defender · Dig Dug · ...+45



Atari 7800

1986 · 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. Su lanzamiento inicial se retrasó por la venta de la división de consumo a Jack Tramiel, pero finalmente se convirtió en una opción popular para...

CPU	Atari SALLY 6502
RAM	4 KB
GPU	MARIA (GCC1702B, coprocesador gráfico, ~100 sprites)
Sonido	TIA (solo sonido, compatible con 2600); opcional POKEY en cartucho
Resolución	320x240
Unidades	1,000,000
Precio	\$79.95

Historia: 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...

Juegos (54): Alien Brigade · Asteroids · Basketbrawl · Centipede · Choplifter! · Commando · ...+48



Atari XEGS

1987 · 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.

CPU	MOS 6502C
RAM	64 KB
GPU	ANTIC + GTIA
Sonido	POKEY (4 canales PSG)
Resolución	320x192
Unidades	100,000
Precio	\$199

Historia: 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...

Juegos (99): A.E. · Agent USA · Airball · Alley Cat · Alternate Reality: The City · Alternate Reality: The Dungeon · ...+93



Atari Jaguar

1993 · 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. Aunque su arquitectura compleja dificultó el desarrollo de juegos, títulos como Alien vs. Predator y Tempest 2000 demostraron su potencial...

CPU	Tom + Jerry + Motorola 68000
RAM	2 MB
GPU	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)
Resolución	720x576 máximo
Unidades	250,000
Precio	\$249

Historia: 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...

Juegos (51): AirCars · Alien vs. Predator · Atari Karts · Attack of the Mutant Penguins · Breakout 2000 · Brutal Sports Football · ...+45



Atari Jaguar CD

1995 · 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.

CPU	Motorola 68000
RAM	N/D
GPU	Tom (GPU 32-bit RISC + Object Processor + Blitter)
Sonido	Jerry (DSP + 2× DAC estéreo 16-bit)
Resolución	Jaguar nativa
Unidades	20,000
Precio	\$149

Historia: 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...

Juegos (12): Baldies · Battlemorph · Blue Lightning · Brain Dead 13 · Dragon's Lair · Highlander: The Last of the MacLeods · ...+6



Atari VCS (2021)

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.

CPU	AMD Ryzen R1606G (Zen) @ 2.6 GHz
RAM	8 GB DDR4
GPU	AMD Radeon Vega 3 (Ryzen R1606G, 3 CU, 1.2 GHz)
Sonido	AMD Audio (HD Audio compatible 5.1/7.1)
Resolución	HDMI 2.0 hasta 4K
Unidades	10,000
Precio	\$299

Historia: 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...

Juegos (314): 720 Degrees · A Star is Born · APB (All Points Bulletin) · Acid Drop · Adventure · Adventures of Tron · ...+308



Atari 2600+

2023 · 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.

CPU	Rockchip 3128
RAM	256 MB DDR3
GPU	Mali-400 MP2 (Rockchip 3128 integrado)
Sonido	Rockchip integrado (salida HDMI/audio)
Resolución	HDMI 720p
Precio	\$129

Historia: 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...

Juegos (292): A Star is Born · Acid Drop · Adventure · Adventures of Tron · Air Raid · Air Raiders · ...+286



Atari 7800+

2024 · 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.

CPU	Rockchip 3128
RAM	256 MB DDR3
GPU	Mali-400 MP2 (Rockchip 3128 integrado)
Sonido	Rockchip integrado (salida HDMI/audio)
Resolución	HDMI 720p
Precio	\$149

Historia: 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...

Juegos (292): A Star is Born · Acid Drop · Adventure · Adventures of Tron · Air Raid · Air Raiders · ...+286



Atari 400 Mini

2024 · 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.

CPU	AllWinner H3
RAM	256 MB
GPU	Mali-400 MP2 (AllWinner H3)
Sonido	AllWinner H3 integrado (HDMI audio + jack)
Resolución	HDMI 720p
Precio	\$119

Historia: 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...

Juegos (99): A.E. · Agent USA · Airball · Alley Cat · Alternate Reality: The City · Alternate Reality: The Dungeon · ...+93



Atari Panther

1991 · 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.

CPU	Motorola 68030 @ 16 MHz
RAM	2 MB
GPU	Panther custom GPU
Sonido	DSP personalizado
Resolución	640x480
Unidades	0 (cancelado)
Precio	~\$299 (estimado)

Historia: 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...



Atari Jaguar II

1996 · 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.

CPU	ARM 940
RAM	4 MB
GPU	GPU RISC 64-bit custom
Sonido	DSP mejorado
Resolución	hasta 800x600
Unidades	0 (cancelado)
Precio	N/D

Historia: 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...



Atari Flashback

2004 · 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.

CPU	Sunplus SPG (basado en SPG110)
RAM	32 KB
GPU	Sunplus SPG (integrado)
Sonido	Sonido integrado en chip SPG
Resolución	320x240 (NTSC/PAL compuesto)
Precio	\$29.99

Historia: 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...



Atari Flashback 2

Atari Flashback 2

2005 · 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.

CPU	Sunplus SPG110
RAM	32 KB
GPU	Sunplus SPG110 (integrado)
Sonido	Sonido integrado en chip SPG110
Resolución	320x240
Precio	\$29.99

Historia: 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...



Atari Flashback 3

2011 · Consola dedicada · AtGames para Atari

★★★

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

CPU	Sunplus SPG290
RAM	64 KB
GPU	Sunplus SPG290 (integrado)
Sonido	Sonido integrado en chip SPG290
Resolución	720x480
Precio	\$39.99



Atari Flashback 4

2012 · Consola dedicada · AtGames para Atari

★★★

75 juegos con joystick inalámbrico por infrarrojos.

CPU	Sunplus SPG290
RAM	64 KB
GPU	Sunplus SPG290 (integrado)
Sonido	Sonido integrado en chip SPG290
Resolución	720x480
Precio	\$39.99



Atari Flashback 5

2014 · Consola dedicada · AtGames para Atari

★★★

82 juegos con dos joysticks inalámbricos incluidos.

CPU	Sunplus SPG290
RAM	64 KB
GPU	Sunplus SPG290 (integrado)
Sonido	Sonido integrado en chip SPG290
Resolución	720x480
Precio	\$39.99



Atari Flashback 6 Classic
Game Console & 100
Built-In Games at Argos
£34.99

BUY FROM ARGOS

LatestDeals

Atari Flashback 6

2015 · Consola dedicada · AtGames para Atari

★★★

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

CPU	Sunplus SPG290
RAM	64 KB
GPU	Sunplus SPG290 (integrado)
Sonido	Sonido integrado en chip SPG290
Resolución	720x480
Precio	\$39.99



Atari Flashback 7

2016 · Consola dedicada · AtGames para Atari

★★★

101 juegos con dos joysticks inalámbricos por Bluetooth.

CPU	Sunplus SPG290
RAM	64 KB
GPU	Sunplus SPG290 (integrado)
Sonido	Sonido integrado en chip SPG290
Resolución	720x480
Precio	\$39.99



Atari Flashback 8

2017 · Consola dedicada · AtGames para Atari

★★★

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

CPU	Sunplus SPG290
RAM	64 KB
GPU	Sunplus SPG290 (integrado)
Sonido	Sonido integrado en chip SPG290
Resolución	720x480
Precio	\$39.99



Atari Flashback 9

2018 · Consola dedicada · AtGames para Atari

★★★

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

CPU	Allwinner R16 (ARM Cortex-A7)
RAM	256 MB
GPU	Mali-400 MP2 (integrado en Allwinner R16)
Sonido	Audio integrado en SoC Allwinner R16
Resolución	720x480
Precio	\$39.99



Atari Flashback X

2019 · Consola dedicada · AtGames para Atari

★★★

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

CPU	Allwinner R16 (ARM Cortex-A7)
RAM	256 MB
GPU	Mali-400 MP2 (integrado en Allwinner R16)
Sonido	Audio integrado en SoC Allwinner R16
Resolución	720x480
Precio	\$49.99



Atari Flashback 50th Anniversary

2022 · Consola dedicada · AtGames para Atari

★★★★★

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

CPU	Allwinner R16
RAM	256 MB
GPU	Mali-400 MP2 (integrado en Allwinner R16)
Sonido	Audio integrado en SoC Allwinner R16
Resolución	720x480
Precio	\$49.99



Atari Flashback 12 Gold

2023 · Consola dedicada · AtGames para Atari

★★★

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

CPU	Allwinner R16
RAM	256 MB
GPU	Mali-400 MP2 (integrado en Allwinner R16)
Sonido	Audio integrado en SoC Allwinner R16
Resolución	720x480
Precio	\$59.99



Atari Cosmos

1981 · 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.

CPU	Cops 410
GPU	N/A (proyección láser holográfica)
Sonido	Módulo de sonido integrado
Resolución	Proyección láser holográfica
Unidades	0 (cancelado)
Precio	~\$199 (estimado)

Historia: 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...



Atari Ultra Pong

1977 · 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.

CPU	Chip Pong custom Atari (C010765)
GPU	Chip Pong custom Atari (C010765)
Sonido	Sonido integrado en chip Pong
Resolución	RF TV
Precio	\$99

Historia: 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,...



Atari Ultra Pong Doubles

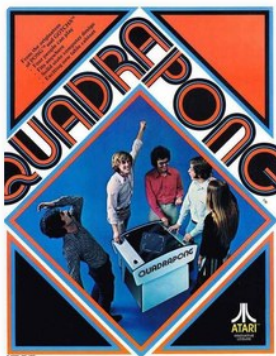
1977 · Consola dedicada · Atari, Inc.

★★★

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

CPU	Chip Pong custom Atari (C010765)
GPU	Chip Pong custom Atari (C010765)
Sonido	Sonido integrado en chip Pong
Resolución	RF TV
Precio	\$99

Historia: 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...



Atari Quadrapong

1976 · 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.

CPU	Chip Pong custom Atari
GPU	Chip Pong custom Atari
Sonido	Sonido integrado en chip Pong
Resolución	RF TV
Precio	\$100

Historia: 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...



Atari Super Pong Pro-Am

1977 · 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.

CPU	Chip Pong custom Atari (C010073-01)
GPU	Chip Pong custom Atari (C010073-01)
Sonido	Sonido integrado en chip Pong
Resolución	RF TV
Precio	\$79

Historia: 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...



Atari Super Pong Pro-Am Ten

1977 · 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.

CPU	Chip Pong custom Atari (C010073-03)
GPU	Chip Pong custom Atari (C010073-03)
Sonido	Sonido integrado en chip Pong
Resolución	RF TV
Precio	\$89

Historia: 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...



Atari Pong Doubles

1976 · 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.

CPU	Chip Pong custom Atari
GPU	Chip Pong custom Atari
Sonido	Sonido integrado en chip Pong
Resolución	RF TV
Precio	\$98

Historia: 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...



Atari Super Pong Ten

1976 · 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.

CPU	Chip Pong custom Atari (C010073-01)
GPU	Chip Pong custom Atari (C010073-01)
Sonido	Sonido integrado en chip Pong
Resolución	RF TV
Precio	\$50

Historia: 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...



Atari Stunt Cycle

1977 · 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.

CPU	Lógica discreta
GPU	Lógica discreta
Sonido	Generador de tonos discreto
Resolución	RF TV
Precio	\$80

Historia: 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...



Atari 2700

1978 · 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.

CPU	MOS 6507
RAM	128 bytes
GPU	TIA (Television Interface Adaptor)
Sonido	TIA (2 canales mono)
Resolución	160x192
Unidades	0 (cancelado)
Precio	~\$199 (estimado)

Historia: 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...



Sears Video Arcade

1977 · 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.

CPU	MOS 6507
RAM	128 bytes
GPU	TIA (Television Interface Adaptor)
Sonido	TIA (2 canales mono)
Resolución	160x192
Precio	\$199

Historia: 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...

Juegos (1): Combat



Sears Video Arcade II

1983 · 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.

CPU	MOS 6507
RAM	128 bytes
GPU	TIA (Television Interface Adaptor)
Sonido	TIA (2 canales mono)
Resolución	160x192
Precio	\$199

Historia: El Sears Video Arcade II fue la versión rebrandeada 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...



Atari 5100 (5200 Jr.)

1983 · 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. Solo se construyeron unos pocos prototipos funcionales antes de su cancelación.

CPU	MOS 6502C (6502 con bloqueo)
RAM	16 KB
GPU	ANTIC + GTIA
Sonido	POKEY (4 canales)
Resolución	160x192 (modo estándar 5200)
Unidades	0 (prototipo cancelado)
Precio	~\$199 (estimado)

Historia: 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...

Computadores — 29 sistemas



Atari 400

1979 · 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. Su teclado de membrana y diseño compacto lo hicieron popular como primer ordenador en hogares y escuelas, especialmente en Estados Unidos y Europa.

CPU	MOS 6502
RAM	8 KB
GPU	ANTIC + CTIA/GTIA
Sonido	POKEY (4 canales PSG, 1.79 MHz)
Resolución	320x192
Precio	\$349

Historia: 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...

Juegos (99): A.E. · Agent USA · Airball · Alley Cat · Alternate Reality: The City · Alternate Reality: The Dungeon · ...+93



Atari 800

1979 · 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. Considerado por muchos como el ordenador personal más avanzado de su generación, gracias a sus chips gráficos y de sonido personalizados que permitían juegos y aplicaciones visualmente impresionantes. Fue ampliamente utilizado tanto en el hogar como en...

CPU	MOS 6502
RAM	48 KB
GPU	ANTIC + GTIA
Sonido	POKEY (4 canales PSG)
Resolución	320x192
Precio	\$999

Historia: 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,...

Juegos (101): A.E. · Agent USA · Airball · Alley Cat · Alternate Reality: The City · Alternate Reality: The Dungeon · ...+95



Atari 1200XL

1983 · 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.

CPU	MOS 6502C
RAM	64 KB
GPU	ANTIC + GTIA
Sonido	POKEY (4 canales PSG)
Resolución	320x192
Unidades	100,000
Precio	\$899

Historia: 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...

Juegos (99): A.E. · Agent USA · Airball · Alley Cat · Alternate Reality: The City · Alternate Reality: The Dungeon · ...+93



Atari 600XL

1983 · 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.

CPU	MOS 6502C
RAM	16 KB
GPU	ANTIC + GTIA
Sonido	POKEY (4 canales PSG)
Resolución	320x192
Unidades	500,000
Precio	\$299

Historia: 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...

Juegos (99): A.E. · Agent USA · Airball · Alley Cat · Alternate Reality: The City · Alternate Reality: The Dungeon · ...+93



Atari 800XL

1983 · 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. Compatible con el extenso catálogo de software de la serie 400/800, incluyendo títulos educativos, productividad y juegos. Su éxito fue particularmente notable en Europa, donde compitió fuertemente con el Commodore 64.

CPU	MOS 6502C
RAM	64 KB
GPU	ANTIC + GTIA
Sonido	POKEY (4 canales PSG)
Resolución	320x192
Unidades	2,000,000
Precio	\$499

Historia: 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...

Juegos (99): A.E. · Agent USA · Airball · Alley Cat · Alternate Reality: The City · Alternate Reality: The Dungeon · ...+93



Atari 65XE

1985 · 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.

CPU	MOS 6502C
RAM	64 KB
GPU	ANTIC + GTIA
Sonido	POKEY (4 canales PSG)
Resolución	320x192
Unidades	1,500,000
Precio	\$249

Historia: 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...

Juegos (99): A.E. · Agent USA · Airball · Alley Cat · Alternate Reality: The City · Alternate Reality: The Dungeon · ...+93



Atari 130XE

1985 · 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.

CPU	MOS 6502C
RAM	128 KB
GPU	ANTIC + GTIA
Sonido	POKEY (4 canales PSG)
Resolución	320x192
Unidades	1,500,000
Precio	\$399

Historia: 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...

Juegos (99): A.E. · Agent USA · Airball · Alley Cat · Alternate Reality: The City · Alternate Reality: The Dungeon · ...+93



Atari 520ST

1985 · 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.

CPU	Motorola 68000 @ 8 MHz
RAM	512 KB
GPU	Shifter + GLUE (gráficos bitplanar)
Sonido	Yamaha YM2149 (3 canales PSG + 1 ruido, 6 octavas)
Resolución	640x400 mono
Unidades	4,000,000
Precio	\$799

Historia: 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...

Juegos (140): 10th Frame · 1943: The Battle of Midway · Airborne Ranger · Altered Beast · Anarchy · Another World · ...+134



Atari 1040STF

1986 · 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.

CPU	Motorola 68000
RAM	1 MB
GPU	Shifter + GLUE
Sonido	Yamaha YM2149 (3 canales PSG)
Resolución	640x400 mono
Precio	\$999

Historia: 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...

Juegos (140): 10th Frame · 1943: The Battle of Midway · Airborne Ranger · Altered Beast · Anarchy · Another World · ...+134



Atari Mega ST

1987 · 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.

CPU	Motorola 68000
RAM	2 MB
GPU	Shifter + GLUE
Sonido	Yamaha YM2149 (3 canales PSG)
Resolución	640x400
Unidades	150,000
Precio	\$1,499

Historia: 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...

Juegos (140): 10th Frame · 1943: The Battle of Midway · Airborne Ranger · Altered Beast · Anarchy · Another World · ...+134



Atari STE

1989 · Computador 16/32 bits · Atari Corporation

★★★★

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

CPU	Motorola 68000
RAM	1 MB
GPU	Shifter + GLUE + Blitter (coprocesador de movimiento de bloques)
Sonido	Yamaha YM2149 + DMA PCM (8-bit, 2 canales, hasta 50 kHz)
Resolución	4096 colores
Unidades	500,000
Precio	\$899

Historia: 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...

Juegos (140): 10th Frame · 1943: The Battle of Midway · Airborne Ranger · Altered Beast · Anarchy · Another World · ...+134



Atari TT030

1990 · Workstation · Atari Corporation

★★★

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

CPU	Motorola 68030 @ 32 MHz
RAM	2 MB
GPU	TT Shifter + TT Blitter (gráficos a 1280×960, 2-16 colores)
Sonido	Yamaha YM2149 (3 canales PSG)
Resolución	1280x960
Unidades	30,000
Precio	\$2,995

Historia: 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...



Atari Mega STE

1991 · Workstation · Atari Corporation

★★★

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

CPU	Motorola 68000 @ 16 MHz
RAM	2 MB
GPU	Shifter + GLUE + Blitter
Sonido	Yamaha YM2149 + DMA PCM (8-bit)
Resolución	640x400
Precio	\$1,699

Historia: 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...

Juegos (140): 10th Frame · 1943: The Battle of Midway · Airborne Ranger · Altered Beast · Anarchy · Another World · ...+134



Atari Falcon030

1992 · 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. Fue especialmente valorada en estudios de grabación y producción musical por su capacidad de procesamiento de audio profesional y la integración...

CPU	Motorola 68030 + DSP56001
RAM	4 MB
GPU	VIDEL (controlador de video totalmente programable)
Sonido	Yamaha YM2149 + DSP56001 (32-bit, 50 kHz, 8 canales estéreo) + SDMA
Resolución	768x480
Unidades	25,000
Precio	\$1,499

Historia: 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 640x480 en 256 colores (y modos de 16 bits), y un sistema de sonido estéreo de 16 bits con capacidad de grabación y reproducción de...



Atari 1040STE

1989 · 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.

CPU	Motorola 68000 @ 8 MHz
RAM	1 MB
GPU	Shifter + Blitter
Sonido	YM2149 (3 canales) + DMA estéreo (4 canales, 8 bits)
Resolución	640x400
Unidades	~500000
Precio	\$899

Historia: 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...



Atari 520STE

1989 · 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.

CPU	Motorola 68000 @ 8 MHz
RAM	512 KB
GPU	Shifter + Blitter
Sonido	YM2149 (3 canales) + DMA estéreo (4 canales, 8 bits)
Resolución	640x400
Unidades	~200000
Precio	\$699

Historia: 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,...



Atari 800XE

1985 · 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.

CPU	MOS 6502C
RAM	64 KB
GPU	ANTIC (display list) + GTIA
Sonido	POKEY (4 canales, 8 bits)
Resolución	320x192
Precio	N/D

Historia: 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...



Atari 1400XL

1983 · 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.

CPU	MOS 6502C
RAM	64 KB
GPU	ANTIC + GTIA
Sonido	POKEY (4 canales)
Resolución	320x192
Unidades	0 (cancelado)
Precio	~\$599 (estimado)

Historia: 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...



Atari 1450XLD

1983 · 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.

CPU	MOS 6502C
RAM	64 KB
GPU	ANTIC + GTIA
Sonido	POKEY (4 canales)
Resolución	320x192
Unidades	0 (cancelado)
Precio	~\$899 (estimado)

Historia: 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...



Atari PC-1

1987 · PC compatible · Atari Corporation

★★

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

CPU	Intel 8088 @ 4.77 MHz
RAM	640 KB
GPU	CGA/Hercules (integrado en placa base)
Sonido	PC Speaker
Resolución	CGA/Hercules
Precio	~\$999

Historia: 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 clon 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...



Atari PC-2

1987 · PC compatible · Atari Corporation

★★

Versión mejorada del PC-1 con disco duro opcional.

CPU	Intel 8088 @ 4.77 MHz
RAM	640 KB
GPU	CGA/Hercules (integrado en placa base)
Sonido	PC Speaker
Resolución	CGA/Hercules
Precio	~\$1,199

Historia: 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 estaba destinado al mercado de usuarios que necesitaban más almacenamiento que el PC-1 podía ofrecer, pero que no estaban dispuestos a pagar el...



Atari PC-3

1988 · PC compatible · Atari Corporation

★★

PC compatible de 16 bits con procesador 80286.

CPU	Intel 80286 @ 6 MHz
RAM	1 MB
GPU	EGA (integrado en placa base)
Sonido	PC Speaker
Resolución	EGA
Precio	~\$1,499

Historia: 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...



Atari PC-4

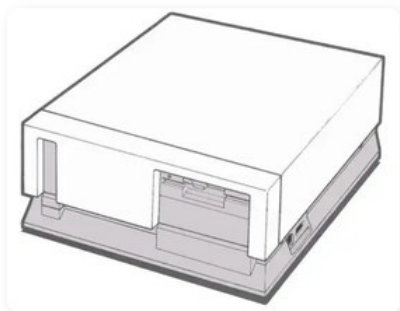
1989 · PC compatible · Atari Corporation

★★

Evolución del PC-3 con procesador más rápido.

CPU	Intel 80286 @ 8 MHz
RAM	1 MB
GPU	EGA/VGA (integrado en placa base)
Sonido	PC Speaker
Resolución	EGA/VGA
Precio	~\$1,699

Historia: 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...



Atari PC-5

1989 · PC compatible · Atari Corporation

★★

PC compatible de gama media.

CPU	Intel 80286 @ 8 MHz
RAM	1 MB
GPU	VGA (integrado en placa base)
Sonido	PC Speaker
Resolución	VGA
Precio	~\$1,299

Historia: 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...



Atari ABC 286/30

1989 · PC compatible · Atari Corporation

★★

Computadora de negocios compatible IBM AT.

CPU	Intel 80286 @ 12 MHz
RAM	1 MB
GPU	EGA/VGA (integrado en placa base)
Sonido	PC Speaker
Resolución	EGA/VGA
Precio	N/D

Historia: 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,...



Atari ABC 386SX II

1990 · PC compatible · Atari Corporation

★★

PC compatible con procesador 386SX.

CPU	Intel 386SX @ 16 MHz
RAM	2 MB
GPU	VGA (integrado en placa base)
Sonido	PC Speaker + Sound Blaster compatible
Resolución	VGA
Precio	N/D

Historia: 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...



Atari ABC 386DX II

1990 · PC compatible · Atari Corporation

★★

PC compatible de gama alta con procesador 386DX.

CPU	Intel 386DX @ 25 MHz
RAM	4 MB
GPU	VGA (integrado en placa base)
Sonido	PC Speaker + Sound Blaster compatible
Resolución	VGA
Precio	N/D

Historia: 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....



Atari 1450XLD (Prototipo)

1983 · 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.

CPU	MOS 6502C
RAM	64 KB
GPU	ANTIC + GTIA
Sonido	POKEY (4 canales)
Resolución	320x192
Unidades	0 (cancelado)
Precio	~\$899 (estimado)

Historia: 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...



Atari Transputer Workstation

1989 · 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.

CPU	Inmos T800 transputer (4x)
RAM	2 MB (expandible a 16 MB)
GPU	Transputer gráfico (Grosvenor)
Sonido	Yamaha YM2149
Resolución	1280x960
Unidades	~500
Precio	~\$5,000-\$15,000 (según configuración)

Historia: 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...

Arcade — 14 sistemas



Atari Pong Arcade

1972 · 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. Con más de 35,000 unidades vendidas, Pong demostró que los videojuegos eran un negocio viable y rentable, sentando las bases para todo lo que vino después. Su...

CPU	Circuitos TTL discretos
GPU	N/A (circuitos TTL discretos)
Sonido	Generador de tonos discreto (beeps)
Resolución	CRT monocromo
Unidades	35,000
Precio	\$1,200 (arcade unit)

Historia: 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...

Juegos (63): 720 Degrees · APB (All Points Bulletin) · Anti-Aircraft · Area 51 · Asteroids (Arcade) · Badlands · ...+57



Atari System 1

1984 · Placa arcade · Atari Games

★★★

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

CPU	Motorola 68010 @ 7.159 MHz
RAM	N/D
GPU	TLL/ASICs gráficos (main board + cartucho con shift registers)
Sonido	Yamaha YM2151 FM (8 canales) + 2× POKEY + TMS5220 (voz) + 6502 sound CPU
Resolución	336x240
Precio	\$3,500 (arcade kit)

Historia: 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...

Juegos (63): 720 Degrees · APB (All Points Bulletin) · Anti-Aircraft · Area 51 · Asteroids (Arcade) · Badlands · ...+57



Atari System 2

1985 · Placa arcade · Atari Games

★★★

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

CPU	DEC T-11 @ 10 MHz
RAM	N/D
GPU	Chips VLSI gráficos personalizados (128 sprites, varios tamaños)
Sonido	Yamaha YM2151 FM + 2× POKEY + TMS5220 (voz) + 6502 sound CPU
Resolución	512x384
Precio	\$3,500 (arcade kit)

Historia: 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...

Juegos (63): 720 Degrees · APB (All Points Bulletin) · Anti-Aircraft · Area 51 · Asteroids (Arcade) · Badlands · ...+57



Atari CoJag

1994 · 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.

CPU	Motorola 68020 @ 25 MHz o MIPS R3000 @ 33 MHz
RAM	4-6 MB
GPU	Tom (Jaguar chipset) + CPU principal R3000 @ 33 MHz o 68EC020 @ 25 MHz
Sonido	Jerry (Jaguar DSP) + 2× DAC
Resolución	336x240
Precio	N/D

Historia: 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...

Juegos (63): 720 Degrees · APB (All Points Bulletin) · Anti-Aircraft · Area 51 · Asteroids (Arcade) · Badlands · ...+57



Atari System E

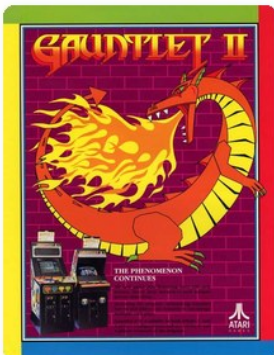
1988 · Arcade · Atari Games

★★★

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

CPU	Motorola 68000 @ 7.16 MHz
RAM	2 MB
GPU	Custom Atari video hardware
Sonido	YM2149 + TMS5220 (speech)
Resolución	320x224
Precio	arcade unit

Historia: 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...



Atari System 6

1989 · Arcade · Atari Games

★★★

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

CPU	Motorola 68000 @ 7.16 MHz
RAM	2 MB
GPU	Custom Atari video hardware mejorado
Sonido	YM2149 + DAC
Resolución	320x224
Precio	arcade unit

Historia: 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...



Atari Gauntlet

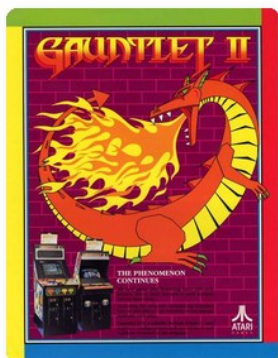
1985 · Arcade · Atari Games

★★★★

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

CPU	Motorola 68001 @ 7.16 MHz
RAM	64 KB
GPU	Custom Atari hardware (sprites)
Sonido	YM2149 + TMS5220 (speech: "Warrior needs food badly")
Resolución	320x224
Unidades	~35000
Precio	arcade unit

Historia: 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...



Atari Gauntlet II

1986 · Arcade · Atari Games

★★★

Secuela del exitoso Gauntlet con nuevos niveles y mejoras gráficas.

CPU	Motorola 68001 @ 7.16 MHz
RAM	64 KB
GPU	Custom Atari hardware (sprites mejorados)
Sonido	YM2149 + TMS5220 (speech)
Resolución	320x224
Precio	arcade unit

Historia: 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...



Atari Gauntlet Legends

1994 · Arcade · Atari Games

★★★

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

CPU	Motorola 68020 @ 12 MHz
RAM	8 MB
GPU	Custom Atari 3D hardware
Sonido	DSP con audio digital
Resolución	398x224
Precio	arcade unit

Historia: 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...



Atari Area 51

1995 · Arcade · Atari Games

★★★

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

CPU	Motorola 68020 @ 12 MHz
RAM	8 MB
GPU	Custom video hardware + FMV decoder
Sonido	DSP con audio digital + FMV audio
Resolución	320x240
Precio	arcade unit

Historia: 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...



Atari Primal Rage

1994 · Arcade · Atari Games

★★★

Lucha entre dinosaurios y simios gigantes con gráficos digitizados.

CPU	Motorola 68020 @ 12 MHz
RAM	8 MB
GPU	Custom hardware para sprites digitizados
Sonido	YM2151 + OKI MSM6295
Resolución	320x240
Precio	arcade unit

Historia: 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...



Touch Me (Arcade)

1974 · 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. Aunque tuvo éxito moderado en arcades, su concepto inspiró a Ralph Baer a crear Simon en 1977, que se convirtió en un fenómeno global.

CPU	Lógica TTL discreta
GPU	N/A (luces indicadoras)
Sonido	Generador de tonos discreto
Resolución	Luces indicadoras
Precio	\$500 (arcade unit)

Historia: 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...



Atari Vector Hardware Platform

1979 · Plataforma Arcade Vectorial · Atari, Inc.

★★★★★

Plataforma de hardware arcade vectorial compartida por más de 13 juegos icónicos de Atari entre 1979 y 1985. Utilizaba monitores de vector/XY en lugar de raster, creando una experiencia visual completamente única con líneas perfectamente nítidas y efectos de escala/rotación imposibles en hardware raster de la época.

CPU	MOS 6502 @ 1.5 MHz (mayoría) / Motorola 68000 @ 6.048 MHz (Quantum)
RAM	2 KB - 16 KB (varía por juego)
GPU	Vector XY Monitor (no raster)
Sonido	POKEY (2 canales) o custom
Resolución	Vectorial/XY (no raster)
Unidades	N/D (plataforma compartida)
Precio	N/A (hardware arcade)

Historia: 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...

Juegos (13): Asteroids · Asteroids Deluxe · Battlezone · Red Baron · Tempest · Space Duel · ...+7



Atari 6502 Color Raster Hardware

1982 · 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.

CPU	MOS 6502 @ 1.789 MHz
RAM	2 KB - 16 KB
GPU	Custom Raster Graphics
Sonido	POKEY (4 canales)
Resolución	256x224 a 336x240
Unidades	N/D (plataforma compartida)
Precio	N/A (hardware arcade)

Historia: 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. Los juegos más notables de esta plataforma incluyen Food Fight (1983), un juego de acción donde el jugador controla a un chef lanzando comida a sus rivales; I, Robot...

Juegos (3): Food Fight · I, Robot · Cloak & Dagger

Portátiles — 9 sistemas



Atari Lynx

1989 · Consola portátil · Atari Corporation

★★★★

La primera consola portátil del mundo con pantalla a color retroiluminada y gráficos 3D escalables. Lanzada en 1989, competía directamente con la Game Boy de Nintendo ofreciendo hardware técnicamente superior: pantalla LCD a color, capacidad de renderizar polígonos, zoom y rotación de sprites por hardware, y modo multijugador para hasta 8 jugadores mediante el puerto ComLynx. Su diseño ergonómico...

CPU	65SC02 @ 4 MHz
RAM	64 KB
GPU	Suzy (blitter 16-bit, escalado/tilt de sprites por hardware)
Sonido	Mikey (4 canales: 8-bit DAC o PSG, 8-bit estéreo)
Resolución	160x102
Unidades	3,000,000
Precio	\$179

Historia: 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...

Juegos (72): APB · Awesome Golf · Baseball Heroes · Basketbrawl · Batman Returns · BattleWheels · ...+66



Atari Lynx II

1991 · Consola portátil · Atari Corporation

★★★★

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

CPU	65SC02 @ 4 MHz
RAM	64 KB
GPU	Suzy (blitter 16-bit)
Sonido	Mikey (4 canales, estéreo)
Resolución	160x102
Unidades	3,000,000
Precio	\$99

Historia: 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...

Juegos (72): APB · Awesome Golf · Baseball Heroes · Basketbrawl · Batman Returns · BattleWheels · ...+66



Atari Portfolio

1989 · 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.

CPU	Intel 80C88
RAM	128 KB
GPU	Controlador LCD integrado (monocromo)
Sonido	Altavoz piezoeléctrico DTMF (622-2489 Hz)
Resolución	240x64
Unidades	250,000
Precio	\$399

Historia: 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...



Atari Gamestation Go

2024 · 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.

CPU	N/D
RAM	N/D
GPU	GPU integrada (Rockchip/AllWinner, especificaciones no reveladas)
Sonido	Audio estéreo integrado + jack 3.5 mm
Resolución	Pantalla 7" HD
Precio	\$149

Historia: 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. El Gamestation Go cuenta con una pantalla a color de 7 pulgadas de alta resolución, y un innovador...

Juegos (319): A Star is Born · Acid Drop · Adventure · Adventures of Tron · Air Raid · Air Raiders · ...+313



Atari STacy

1989 · 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). Aunque pesada y con corta duración de batería, fue popular entre músicos por sus puertos MIDI integrados.

CPU	Motorola 68HC000 @ 8 MHz
RAM	1-4 MB
GPU	Shifter (gráficos ST estándar)
Sonido	YM2149 (3 canales) + DMA estéreo
Resolución	640x400 mono
Unidades	~35000
Precio	\$1,495-\$2,999

Historia: 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. El STacy...



Atari ST Book

1991 · 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.

CPU	Motorola 68HC000 @ 8 MHz
RAM	1 MB (expandible a 4 MB)
GPU	Shifter (gráficos ST estándar)
Sonido	YM2149 (3 canales)
Resolución	640x400 mono
Unidades	~1000-1200
Precio	~\$1,200

Historia: 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. Para lograr este diseño, el ST Book sacrificó varias características: no tenía retroiluminación en la pantalla (la pantalla Epson altamente...



Atari ST Pad / STylus

1991 · Tablet · Atari Corporation

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

CPU	Motorola 68HC000 @ 8 MHz
RAM	1 MB
GPU	Shifter (gráficos ST)
Sonido	YM2149 (3 canales)
Resolución	640x400 mono, LCD táctil
Unidades	0 (prototipo)
Precio	N/D

Historia: 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...



Atari Flashback Portable

2016 · 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.

CPU	Allwinner V316
RAM	128 MB
GPU	GPU integrada en Allwinner V316
Sonido	Audio integrado + auricular 3.5mm
Resolución	320x240 LCD 4.3"
Precio	\$39.99



Touch Me (Portátil)

1978 · 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.

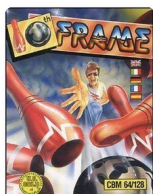
CPU	Chip CMOS personalizado
Sonido	Generador de tonos piezoeléctrico
Resolución	Pantalla LCD numérica + luces LED
Precio	\$19.95

Historia: 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...

03

Juegos Legendarios

6345 títulos en el catálogo



10th Frame

1987 · Atari ST · Deportes (Bolos)

★★★

Realista simulador de bolos con gráficos en 3D. Controlas la posición, el ángulo y el efecto de la bola. Su física precisa y la posibilidad de jugar torneos...

Access Software



1942

1985 · Atari 2600 · Shooter

★★★

World War II aerial combat shooter
Capcom



1942

1984 · Atari 400/800/XL/XE · Acción

★★★

Shooter de la WWII
Capcom

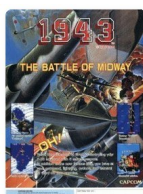


1943

1987 · Atari 400/800/XL/XE · Acción

★★★

Shooter de la WWII
Capcom



1943: The Battle of Midway

1988 · Atari ST · Shoot 'em Up

★★★

Shooter vertical donde pilotas un caza estadounidense en la Batalla de Midway. Derribas escuadrillas de aviones japoneses y enormes acorazados. Mejoras de...

U.S. Gold



1944

1988 · Atari 400/800/XL/XE · Acción

★★★

Shooter de la WWII
Capcom



1st Division Manager

1992 · Atari ST · Sports

★★★

Soccer management simulation
Codemasters

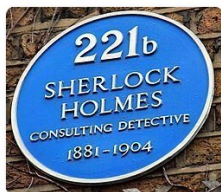


20,000 Leagues Under the Sea

1989 · Atari ST · Adventure

★★★

Graphic adventure based on Jules Verne
Coktel Vision

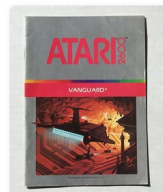


221B Baker Street

1987 · Atari ST · Board Game

★★★★

Mystery solving board game adaptation
Datasoft

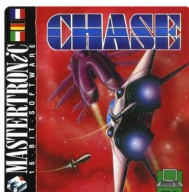


2600

2001 · Atari Jaguar · Compilation

★★★★

Atari 2600 emulator compilation
Jaguar Sector II



3-D Maze Chase

1986 · Atari ST · Acción

★★★★

Laberinto 3D con persecución frenética
Hewson



3-D Tic-Tac-Toe

1980 · Atari 2600 · Strategy

★★★★

Three-dimensional tic-tac-toe game played on a 4x4x4 grid
Atari



3-D Zapper

1982 · Atari 400/800/XL/XE · Acción

★★★★

Zapper 3D para Atari 400
Atari

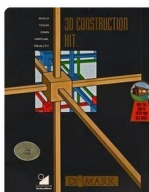


32 in 1

1988 · Atari 7800 · Compilation

★★★★

Multicart compilation of 32 Atari 2600 games released only in PAL regions
Atari Corporation

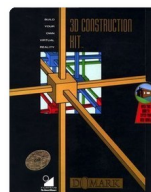


3D Construction Kit

1991 · Atari ST · Utility

★★★★

3D world builder using Freespace engine
Domark



3D Construction Kit II

1991 · Atari ST · Educación

★★★★

Constructor de mundos 3D mejorado
Domark



3D Galax

1986 · Atari ST · Acción

★★★★

Galaxia tridimensional con efectos
Llamasoft

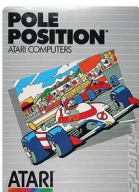


3D Pool

1989 · Atari ST · Sports

★★★★

Three-dimensional pool/billiards game
Firebird

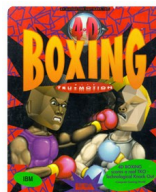


4-Pak

1982 · Atari 400/800/XL/XE · Acción

★★★★

Colección de cuatro juegos de acción
Activision



4D Sports Boxing

1991 · Atari ST · Deportes

★★★★

Electronic Arts



4th Protocol

1992 · Atari ST · Estrategia

★★★★

Espionaje táctico en la Guerra Fría
MicroStyle



5th Gear

1990 · Atari ST · Racing

★★★★

Top-down arcade racing
Hewson

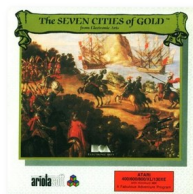


688 Attack Sub

1989 · Atari 400/800/XL/XE · Simulation

★★★★

Simulador de submarino nuclear en la Guerra Fría. Gestiona torpedos, misiles y contramedidas.
Electronic Arts



7 Cities of Gold

1984 · Atari 400/800/XL/XE · Aventura

★★★★

Electronic Arts



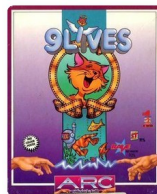
720 Degrees

1986 · Arcade (Atari) · Deportes / Skateboarding

★★★

Pionero juego de skateboarding. El skater recorre un pueblo realizando trucos para ganar puntos y entrar en competiciones.

Atari Games



9 Lives

1990 · Atari ST · Platform

★★★

Cat-themed platform game

Atari UK



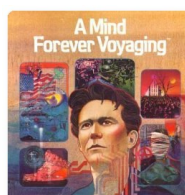
A Game of Concentration

1978 · Atari 2600 · Strategy

★★★

Memory matching game

Atari



A Mind Forever Voyaging

1985 · Atari 400/800/XL/XE · Aventura

★★★

Infocom



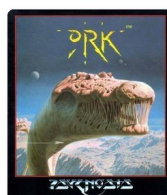
A Star is Born

1983 · Atari 2600 · Acción

★★★

Juego donde debes guiar a una estrella fugaz a través del espacio, recolectando energía y evitando obstáculos. Lanzado como parte de un cartucho doble.

Xonox



A-OK

1992 · Atari ST · Educación

★★★

Simulador educativo de aviación

Thalion



A-Train

1992 · Atari ST · Simulación

★★★

Mindscape

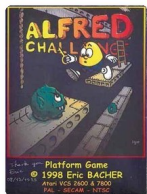


A-Train

1992 · Atari 400/800/XL/XE · Simulación

★★★

Mindscape



A-VCS-tec Challenge

2006 · Atari 2600 · Action

★★★★

Clone of Aztec Challenge

Homebrew



A.E.

1982 · Atari 400/800/XL/XE · Disparos

★★★★

Juego de disparos inspirado en Galaga. El jugador debe destruir oleadas de medusas alienígenas que realizan ataques coordinados mientras la nave se mueve...

Broderbund



A.E.

1990 · Atari ST · Acción

★★★★

Defensa contra invasión alienígena

Loricel



A320 Airbus

1992 · Atari ST · Simulation

★★★★

Detailed Airbus A320 flight simulator

Thalion



Aaargh!

1989 · Atari ST · Action

★★★★

Fantasy arcade action

Arcadia Software



Abalone

2005 · Atari Jaguar · Strategy

★★★★

Board game adaptation

AtariAge



Abandoned Places

1992 · Atari ST · RPG

★★★★

Dungeon crawler de fantasía

Artex Software



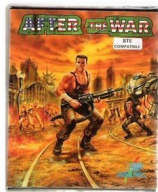
ABM

1980 · Atari 400/800/XL/XE · Acción

★★★★

Batalla de misiles antibalísticos

Avalon Hill



Above the Law

1992 · Atari ST · Acción

★★★★

Aventura policial en la ciudad
Electronic Arts



Absolute Pinball

1993 · Atari ST · Puzzle

★★★★

Mesa de pinball con efectos 3D
21st Century Entertainment

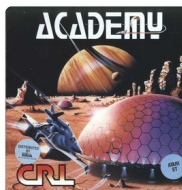


Abuse

1995 · Atari ST · Acción

★★★★

Plataformas con vista lateral oscura
Origin Systems



Academy

1987 · Atari ST · Adventure

★★★★

Text adventure in space academy
CRL

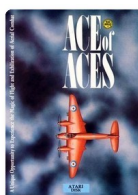


Ace of Aces

1989 · Atari 7800 · Flight Simulator

★★★★

WWI combat flight simulator featuring dogfights and bombing runs
Atari Corporation

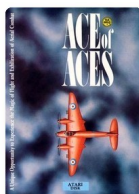


Ace of Aces

1987 · Atari 400/800/XL/XE · Simulación

★★★★

Simulador de combate aéreo de la Primera Guerra Mundial
Activision



Ace of Aces

1987 · Atari ST · Simulación

★★★★

Simulador de combate aéreo
U.S. Gold

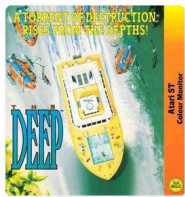


Aces High

1994 · Atari ST · Simulación

★★★★

Ases del cielo
Activision



Aces of the Deep

1994 · Atari ST · Simulación

★★★★

Ases de las profundidades

Electronic Arts



Acid Drop

1992 · Atari 2600 · Puzle

★★★★

Juego de puzle donde gotas de ácido caen y debes manejarlas para evitar que se desborden. Fue el último juego comercial lanzado oficialmente para el Atari 2600.

Salu Ltd



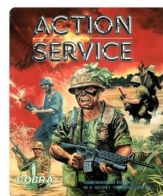
Acid Rain

1993 · Atari ST · Acción

★★★★

Lluvia ácida tóxica

Activision



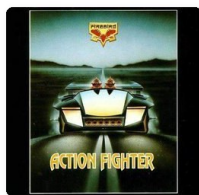
Action Bass

1993 · Atari ST · Deportes

★★★★

Pesca deportiva en ríos

Electronic Arts



Action Fighter

1989 · Atari ST · Shooter

★★★★

Vertical scrolling motorcycle/shooter

Firebird



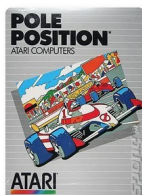
Action Hero

1988 · Atari 400/800/XL/XE · Plataformas

★★★★

Juego de plataformas con héroe acrobático

Activision



Actionauts

1982 · Atari 400/800/XL/XE · Estrategia

★★★★

Controla autómatas en una fábrica

Microcomputer Games



Ad Astra

1991 · Atari ST · Simulación

★★★★

Exploración espacial profunda

Psyclapse



Addams Family

1992 · Atari ST · Platform

★★★★

Platform game based on Addams Family film

Ocean

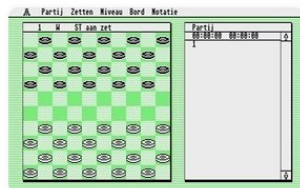


Addams Family, The

1992 · Atari ST · Acción

★★★★

Ocean

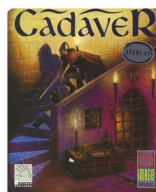


Addams Family: Pugsley's Scavenger Hunt

1993 · Atari ST · Acción

★★★★

Ocean



Adder

1992 · Atari ST · Acción

★★★★

Serpiente cósmica en laberinto

Codemasters

... y 6285 juegos más

04

Accesorios y Periféricos

203 periféricos · Controles, Monitores, Almacenamiento



CX40 Joystick

Controlador · 1977

★★★★★

El icónico joystick de un solo botón y palanca rígida que definió una generación de videojuegos. Su conector DB9 de 9 pines se convirtió en el estándar de facto para la industria, siendo compatible con Commodore, Amstrad y muchas otras plataformas de la época.

Conexión	DB-9 (DE-9) macho, 9 pines
Tecnología	Digital (interruptores mecánicos de contacto)
Botones	1 botón de acción + palanca 8 direcciones
Precio	\$15
Compatible	Atari 2600 · Atari 7800 · Atari 400/800 · Atari ST



Atari CX30 Paddle Controllers

Controlador · 1977

★★★★★

Controladores analógicos de tipo dial (potenciómetro rotatorio) utilizados en pares para juegos como Pong, Breakout, Night Driver y Warlords. La suave rueda de giro proporciona un control preciso y analógico imposible de replicar con un joystick estándar.

Conexión	DB-9 (DE-9) macho, 9 pines (2 puertos por par)
Tecnología	Analógico (potenciómetro rotatorio)
Botones	1 botón por paddle + dial rotatorio 270°
Precio	\$12
Compatible	Atari 2600 · Atari 7800



CX22 Trak-Ball

Controlador · 1983

★★★★

El trackball oficial de Atari con una gran esfera giratoria para control preciso en juegos arcade como Centipede, Missile Command y Crystal Castles. Emulaba fielmente los controles de los gabinetes arcade originales proporcionando una experiencia superior a cualquier joystick.

Conexión	DB-9 (DE-9) macho, 9 pines
Tecnología	Óptico-mecánico (rodillos + codificadores)
Botones	1 botón (izquierdo) + 1 botón (derecho)
Precio	\$50
Compatible	Atari 5200 · Atari 2600 · Atari 7800



Atari CX53 Trak-Ball (5200)

Controlador · 1983

★★★

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.

Conexión	Conector propietario Atari 5200 (15 pines)
Tecnología	Óptico-mecánico (rodillos + codificadores)
Botones	1 botón + tecla de función
Precio	\$50
Compatible	Atari 5200



CX77 Touch Tablet

Periférico creativo · 1984

★★★

Una tableta digitalizadora táctil diseñada para dibujo y diseño en las Computadores de 8 bits de Atari. Venía incluida con el software Atari Artist, permitiendo a los usuarios crear ilustraciones digitales con un stylus o los dedos sobre la superficie sensible.

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
Precio	\$80
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari XL/XE



CX85 Numerical Keypad

Periférico · 1982

★★

Teclado numérico de 20 teclas diseñado para facilitar la entrada de datos numéricos en aplicaciones de contabilidad, hoja de cálculo y matemáticas. Compatible con el software AtariWriter y Visicalc, llenaba la ausencia de teclado numérico dedicado en los modelos domésticos de Atari.

Conexión	SIO (Serial I/O, 13 pines)
Tecnología	Teclado numérico de membrana
Botones	20 teclas (0-9, operadores, Intro, SHIFT, etc.)
Precio	\$40
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari XL/XE



Atari XG-1 Light Gun

Controlador · 1984

★★★

Pistola de luz oficial de Atari con diseño ergonómico estilo láser, gatillo y mira. Compatible con juegos como Sentinel, Shooting Gallery y la serie de juegos de disparo de Atari, incluyendo el clásico arcade portado Operation Wolf.

Conexión	DB-9 (DE-9) macho, 9 pines
Tecnología	Pistola de luz (fotorreceptor sincronizado con CRT)
Botones	Gatillo + botón auxiliar (opcional según juego)
Precio	\$30
Compatible	Atari 2600 · Atari 7800



Atari 410 Program Recorder

Unidad de almacenamiento · 1979

★★★

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. Su diseño compacto y ranura para guardar el cable lo hacían especialmente portátil.

Conexión	SIO (Serial I/O, 13 pines)
Tecnología	Grabadora de casete digital (control por ordenador)
Precio	\$90
Compatible	Atari 400 · Atari 800



Atari 1010 Program Recorder

Unidad de almacenamiento · 1981

★★★★

La unidad de cassette estándar de la línea de 8 bits de Atari, conectada mediante el bus SIO propietario de alta velocidad. Permitía cargar y guardar programas y datos en cintas de cassette convencionales de audio, siendo la solución de almacenamiento más económica del ecosistema.

Conexión	SIO (Serial I/O, 13 pines)
Tecnología	Grabadora de casete digital (estilo XL, más compacta)
Precio	\$60
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari XL/XE



Atari 810 Disk Drive

Unidad de almacenamiento · 1980

★★★★★

La primera unidad de disquete de 5.25 pulgadas para la línea de 8 bits de Atari. Almacenaba hasta 90KB por disco en formato de densidad simple, con una controladora inteligente integrada que gestionaba el formato y la verificación de datos.

Conexión	SIO (Serial I/O, 13 pines, 2 puertos para daisy-chain)
Tecnología	Disquetera de 5.25" SSSD (Single-Sided Single-Density)
Precio	\$600
Compatible	Atari 400 · Atari 800



Atari 1050 Disk Drive

Unidad de almacenamiento · 1983

★★★★★

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. Su velocidad y fiabilidad la convirtieron en la unidad favorita de los usuarios avanzados.

Conexión	SIO (Serial I/O, 13 pines, 2 puertos para daisy-chain)
Tecnología	Disquetera de 5.25" con densidad mejorada (ED)
Precio	\$300
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari XL/XE



Atari SF314 Disk Drive

Unidad de almacenamiento · 1985

★★★★

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.

Conexión	Conector Atari ST (shifter interno/externo)
Tecnología	Disquetera de 3.5" DD (Double-Density)
Precio	\$200
Compatible	Atari ST · Atari STE · Atari Mega ST



Atari SC1224 Monitor

Monitor · 1985

★★★★

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). Imprescindible para aplicaciones gráficas y juegos que aprovechaban la paleta cromática del ST.

Conexión	Conector RGB analógico (13 pines, tipo Atari ST)
Tecnología	Monitor CRT color (tubo de rayos catódicos)
Precio	\$500
Compatible	Atari ST · Atari Mega ST



Atari ST Mouse

Controlador · 1985

★★★★

El ratón oficial de dos botones introducido junto con la línea de Computadores Atari ST para interactuar con la interfaz gráfica de escritorio GEM. Con conexión mediante puerto DE-9 estándar de joystick, fue ampliamente imitado y resultó clave para la adopción masiva del ST en aplicaciones de productividad.

Conexión	DB-9 (DE-9) hembra, 9 pines
Tecnología	Ratón óptico-mecánico (bola de goma + codificadores)
Botones	2 botones (izquierdo + derecho)
Precio	\$50
Compatible	Atari ST · Atari STE · Atari TT030 · Atari Falcon



Atari SM124 Monitor

Monitor · 1985

★★★★

El monitor monocromático de fósforo blanco de 12 pulgadas de alta resolución (640x400 píxeles) diseñado específicamente para el Atari ST. Su resolución superior lo hacía ideal para autoedición DTP, composición musical con Cubase y desarrollo de software profesional con una nitidez excepcional.

Conexión	Conector monoaural (12 pines, tipo Atari ST)
Tecnología	Monitor CRT fósforo blanco (paper white)
Precio	\$300
Compatible	Atari ST · Atari Mega ST



Atari Jaguar Pro Controller

Controlador · 1994

★★★★

El controlador rediseñado del Atari Jaguar que añadió 3 botones de acción adicionales y gatillos superiores respecto al control original PowerPad. Su diseño más ergonómico y con cable más largo fue la respuesta de Atari a las críticas sobre el control estándar, especialmente para juegos de lucha.

Conexión	Conector propietario Jaguar (15 pines)
Tecnología	Digital (interruptores de membrana)
Botones	D-pad + 7 botones frontales (A, B, C, D, Option, Pause) + keypad numérico 0-9 + 3 botones superiores
Precio	\$35
Compatible	Atari Jaguar



Atari Jaguar Team Tap

Adaptador multijugador · 1995

★★★

Un adaptador que permitía conectar hasta 4 controladores simultáneamente en un solo puerto del Jaguar para partidas multijugador. Compatible con juegos como Bomberman y NBA Jam Tournament Edition, ampliando las posibilidades sociales de la consola con hasta 8 jugadores usando dos unidades.

Conexión	Conector propietario Jaguar (entrada) + 4× puertos control (salida)
Tecnología	Adaptador multipuerto (multitap)
Botones	N/A (pasivo, multiplexa señales de control)
Precio	\$25
Compatible	Atari Jaguar



ICD CatBox

Adaptador de red · 1996

★★★★★

Adaptador de red para el Atari Jaguar fabricado por ICD, que permitía conexión de hasta 32 consolas Jaguar en red para juego multijugador. Con acabado en acero inoxidable cepillado y LEDs rojos en los ojos del logo Jaguar, era el corazón del sistema de juego en red LAN de Atari.

Conexión

Puerto DSP Jaguar (JagLink) + RJ-45 Ethernet 10Base-T + puerto serie RS-232

Tecnología

Adaptador de red (módem/ethernet para Jaguar)

Precio

\$60

Compatible

Atari Jaguar



ComLynx Cable

Adaptador multijugador · 1989

★★★★★

El cable de interconexión serial propietario del Atari Lynx que permitía conectar hasta 17 consolas Lynx simultáneamente para partidas multijugador. Cada jugador tenía su propia pantalla individual, siendo uno de los sistemas de multijugador portátil más avanzados de la época.

Conexión

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

Tecnología

Cable de interconexión serie para comunicación entre Lynx

Precio

\$15

Compatible

Atari Lynx · Atari Lynx II



Puertos MIDI Integrados (Atari ST)

Interfaz musical · 1985

★★★★★

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. Utilizado con Cubase, Notator y Creator, el ST dominó los estudios de grabación a finales de los 80.

Conexión

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

Tecnología

Interfaz MIDI serie (UART MC6850 + puerto DMA/ACSI)

Compatible

Atari ST · Atari STE · Atari TT030 · Atari Falcon



CX40+ Wireless Joystick

Controlador moderno · 2023

★★★★★

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.

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
Precio	\$35
Compatible	Atari 2600+ · Atari 7800+



CX78+ Wireless Gamepad

Controlador moderno · 2024

★★★★★

Gamepad inalámbrico moderno con diseño de cruceta y botones tipo SNES, incluido con el Atari 7800+. Combina la estética retro con la comodidad de los mandos modernos, ideal para juegos de plataformas y deportivos del 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
Precio	\$35
Compatible	Atari 2600+ · Atari 7800+



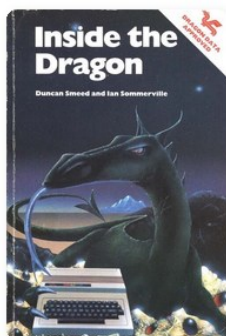
CX20 Paddle Controller Set

Controlador · 1977

★★★

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.

Conexión	DB-9 (DE-9) macho, 9 pines
Tecnología	Analógico (potenciómetro rotatorio)
Botones	1 botón por paddle + dial rotatorio
Precio	\$10
Compatible	Atari 2600 · Atari 7800



CX40 Gold Joystick (Edición Limitada)

Controlador · 1982

★★★

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

Conexión	DB-9 (DE-9) macho, 9 pines
Tecnología	Digital (interruptores mecánicos), edición limitada dorada
Botones	1 botón de acción + palanca 8 direcciones
Precio	\$25
Compatible	Atari 2600 · Atari 7800 · Atari 400/800



CX52 Pro-Line Joystick (Atari 5200)

Controlador · 1982

★★

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. Conocido por su controvertido diseño auto-centrante.

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
Precio	\$50
Compatible	Atari 5200



CX55 Keypad (Atari 5200)

Controlador · 1982

★★

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

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
Precio	\$10
Compatible	Atari 5200



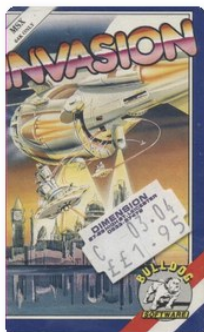
CX78 Gamepad (Atari 7800)

Controlador · 1986

★★★★★

Gamepad de dos botones con cruceta digital lanzado para el Atari 7800. Su diseño con cruceta y dos botones de acción laterales mejoró significativamente el control en juegos de plataformas y deportes respecto al joystick CX40.

Conexión	DB-9 (DE-9) macho, 9 pines
Tecnología	Gamepad digital
Botones	D-pad + 2 botones frontales (I, II) + 2 botones superiores
Precio	\$25
Compatible	Atari 7800



Atari 5200 Pro Controller (Cartridge Port)

Controlador · 1983

★★

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

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
Compatible	Atari 5200



Atari ST Keyboard (Mega ST)

Periférico · 1987

★★★★★

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.

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)
Precio	\$200
Compatible	Atari Mega ST



Atari SFC Disk Drive (Falcon)

Unidad de almacenamiento · 1992

★★★

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.

Conexión	Conector interno IDE (Falcon030) o externo SCSI (opcional)
Tecnología	Disquetera de 3.5" DD/HD (Double/High Density)
Precio	\$200
Compatible	Atari Falcon030



Atari SLM804 Laser Printer

Impresora · 1987

★★

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

Conexión	SLMC-804 Controller via DMA ACSI/Paralelo (puerto exclusivo Atari ST)
Tecnología	Láser (electrofotográfica seca, escaneo por haz láser)
Precio	\$800
Compatible	Atari ST · Atari Mega ST · Atari TT030



Atari SF354 Single-Sided Disk Drive

Unidad de almacenamiento · 1985

★★

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.

Conexión	Conector Atari ST (externo, vía puerto disquetera)
Tecnología	Disquetera de 3.5" DD (Single-Sided)
Precio	\$130
Compatible	Atari ST



Atari Megafile 30 Hard Drive

Unidad de almacenamiento · 1987

★★★

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.

Conexión	ACSI (Atari Computer System Interface, compatible SCSI-1)
Tecnología	Disco duro externo (ST-506/412 MFM)
Precio	\$500
Compatible	Atari ST · Atari Mega ST · Atari TT030



Atari Megafile 60 Hard Drive

Unidad de almacenamiento · 1989

★★★

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

Conexión	ACSI (Atari Computer System Interface)
Tecnología	Disco duro externo (SCSI-1)
Precio	\$700
Compatible	Atari ST · Atari Mega ST · Atari TT030



Atari TT030 VME Ethernet Card

Tarjeta de expansión · 1990

★★★

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

Conexión	VMEbus (ranura interna de expansión TT030) + RJ-45 10Base-T / AUI
Tecnología	Tarjeta controladora Ethernet para bus VME
Precio	\$300
Compatible	Atari TT030



Atari Lynx Rotatable D-Pad System

Controlador · 1989

★★★

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.

Conexión	Conector propietario Atari Lynx (puerto de control, 8 pines)
Tecnología	D-pad digital modificado con mecanismo rotatorio
Botones	D-pad rotatorio (bloqueable en 45°, 90°, libre) + botón A, B
Compatible	Atari Lynx · Atari Lynx II



Atari Lynx Battery Pack

Accesorio de energía · 1989

★★

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

Conexión	Conector de alimentación Lynx (jack 2.5 mm, centro-positivo)
Tecnología	Paquete de baterías recargables Ni-Cd/Ni-MH
Precio	\$30
Compatible	Atari Lynx



Atari Lynx Car Adapter

Accesorio de energía · 1990

★★★

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

Conexión	Conector de alimentación Lynx + enchufe mechero 12 V
Tecnología	Adaptador CC-CC (12 V automóvil → 9 V Lynx)
Precio	\$15
Compatible	Atari Lynx · Atari Lynx II



Atari Jaguar Rotary Controller

Controlador · 1995

★★★

Controlador de dial rotatorio para el Jaguar diseñado para juegos de conducción y disparos. Ideal para Super Burnout y Tempest 2000.

Conexión	Conector propietario Jaguar (15 pines)
Tecnología	Controlador rotatorio analógico (optomecánico, codificador incremental)
Botones	Dial rotatorio + 2 botones frontales + botón trasero
Precio	\$25
Compatible	Atari Jaguar



Atari Jaguar Memory Track

Accesorio de memoria · 1994

★★

Cartucho de memoria y reloj para el Atari Jaguar que permitía guardar partidas y puntuaciones altas en juegos compatibles.

Conexión	Puerto de cartucho Jaguar (pasante, 62 pines)
Tecnología	Tarjeta de memoria + reloj en tiempo real (RTC)
Precio	\$30
Compatible	Atari Jaguar



Atari Jaguar Voice/Data Modem

Módem · 1995

★★

Módem de 14.4 Kbps para el Jaguar que permitía conexiones a Internet y juegos online. Rarísimo, pocas unidades vendidas.

Conexión	Puerto de cartucho Jaguar (pasante) + RJ-11 telefónico
Tecnología	Módem telefónico de 2400 baudios + capacidad de voz
Precio	\$100
Compatible	Atari Jaguar



Atari 5200 Trackball (CX53)

Controlador · 1983

★★★★

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

Conexión	Conector propietario Atari 5200 (15 pines)
Tecnología	Óptico-mecánico (rodillos + codificadores)
Botones	1 botón + tecla de función
Precio	\$40
Compatible	Atari 5200



Atari CX42 Power Pad Controller

Controlador · 1986

★★★★★

Gamepad digital con cruceta de 8 direcciones y 2 botones de acción (I y II) diseñado para el Atari 7800. Diseño ergonómico que influyó en los gamepads futuros.

Conexión	DB-9 (DE-9) macho, 9 pines
Tecnología	Digital (switches de membrana)
Botones	D-pad 8 direcciones + 2 botones frontales (I, II)
Precio	\$25
Compatible	Atari 7800 · Atari 2600



Atari CX-21 Joystick

Controlador · 1977

★★★★★

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

Conexión	DB-9 (DE-9) macho, 9 pines
Tecnología	Digital (interruptores de palanca metálica)
Botones	1 botón de acción + palanca 8 direcciones
Compatible	Atari 2600



Atari Booster Grip Controller

Controlador · 1988

★★★

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.

Conexión	DB-9 (DE-9) macho, 9 pines
Tecnología	Digital
Botones	Gatillo + 2 botones laterales
Precio	\$20
Compatible	Atari 7800



Atari Keyboard Controller CX-41

Controlador · 1979

★★

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

Conexión	DB-9 (DE-9) macho, 9 pines
Tecnología	Teclado membrane capacitivo
Botones	12 teclas de membrana (0-9, #, *) + superposiciones
Precio	\$25
Compatible	Atari 2600



Atari CX70 Light Pen

Controlador · 1982

★★★

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

Conexión	DB-9 (DE-9) macho, 9 pines
Tecnología	Pluma de luz optica (sincronizada con CRT)
Botones	Gatillo + boton auxiliar
Precio	\$35
Compatible	Atari 2600 · Atari 400 · Atari 800



Atari CX80 Trak-Ball

Controlador · 1983

★★★★

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

Conexión	DB-9 (DE-9) macho, 9 pines
Tecnología	Optico-mecanico (rodillos + codificadores)
Botones	1 boton + trackball
Precio	\$45
Compatible	Atari 2600 · Atari 400 · Atari 800 · Atari XL/XE



Atari CX210 AtariMax Joystick

Controlador · 1995

★★★

Joystick de bajo coste producido por Atari para el Jaguar, con agarre ergonómico y cable largo. Version simplificada del Pro Controller.

Conexión	Conector propietario Jaguar (15 pines)
Tecnología	Digital
Botones	D-pad + 3 botones
Precio	\$15
Compatible	Atari Jaguar



Atari CX40 Arcade Stick

Controlador · 1995

★★★

Palanca de arcade de escritorio para el Jaguar, con base antideslizante y palanca microswitch de calidad arcade.

Conexión	Conector propietario Jaguar (15 pines)
Tecnología	Digital (microswitches)
Botones	Palanca arcade + 4 botones
Precio	\$30
Compatible	Atari Jaguar



Atari Joyboard CX-42

Controlador · 1982

★★

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

Conexión	DB-9 (DE-9) macho, 9 pines
Tecnología	Sensor de presión (pad capacitivo)
Botones	Sin botones (control por peso corporal)
Precio	\$40
Compatible	Atari 2600



Atari CXL-4000 Arcade Joystick

Controlador · 1988

★★★

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

Conexión	DB-9 (DE-9) macho, 9 pines
Tecnología	Digital (microswitches arcade)
Botones	Palanca con muelle centrante + 2 botones frontales + 2 superiores
Precio	\$30
Compatible	Atari 7800 · Atari 2600



Atari 820 Dot Matrix Printer

Impresora · 1979

★★

Primera impresora matrix de puntos para la línea de 8 bits, con velocidad de 40 cps y resolución básica.

Conexión	SIO (Serial I/O, 13 pines)
Tecnología	Matrix de puntos
Precio	\$375
Compatible	Atari 400 · Atari 800



Atari 825 Dot Matrix Printer

Impresora · 1982

★★★

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

Conexión	SIO (Serial I/O, 13 pines)
Tecnología	Matrix de puntos (cabeza Epson)
Precio	\$500
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari XL/XE



Atari 1020 Color Printer

Impresora · 1982

★★★

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

Conexión	SIO (Serial I/O, 13 pines)
Tecnología	Plotter de pluma (4 plumas CMYK)
Precio	\$600
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari XL/XE



Atari 830 Modem

Modem · 1982

★★

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

Conexión	SIO (Serial I/O, 13 pines)
Tecnología	Modem acoplado acustico
Precio	\$200
Compatible	Atari 400 · Atari 800



Atari 1030 Modem

Modem · 1983

★★★

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

Conexión	SIO (Serial I/O, 13 pines)
Tecnología	Modem telefonico
Precio	\$300
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari XL/XE



Atari 850 Interface Module

Interfaz · 1982

★★★★

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

Conexión	SIO (entrada) + 4x puertos RS-232 seriales (salida)
Tecnología	Convertidor SIO a RS-232
Precio	\$100
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari XL/XE



Atari 1060 Speech Synthesizer (SP-1000)

Periferico de voz · 1983

★★★

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

Conexión	SIO (Serial I/O, 13 pines) + puerto de expansion
Tecnología	Sintesis de voz fonetica (Votrax SC-02)
Precio	\$200
Compatible	Atari 400 · Atari 800



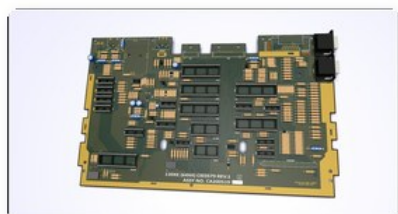
Atari 1040 Memory Expansion

Expansion de memoria · 1983

★★

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

Conexión	Puerto de expansion trasero (PBI)
Tecnología	RAM DRAM dinamica
Precio	\$200
Compatible	Atari 1200XL · Atari 800XL



Atari 130XE Memory Upgrade

Expansion de memoria · 1985

★★

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

Conexión	Interno (soldadura o socket)
Tecnología	RAM DRAM dinamica
Precio	\$150
Compatible	Atari 130XE



Atari Dragon Cart DSS8+

Cartucho de comunicaciones · 1984

★★★★

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

Conexión	Puerto de cartucho 8-bit
Tecnología	Modem 1200 baudios integrado en cartucho
Precio	\$200
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari XL/XE



Atari Black Box

Acelerador · 1985

★★★★★

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

Conexión	Bus lateral (XL/XE)
Tecnología	Acelerador de CPU + controlador SCSI
Precio	\$300
Compatible	Atari 800XL · Atari 130XE



AtariWriter

Software/Periferico · 1983

★★★★★

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

Conexión	Cartucho de ROM + cinta/floppy
Tecnología	Software de procesador de texto en ROM
Precio	\$60
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari XL/XE



Atari Power Supply CX-1003

Fuente de alimentacion · 1979

★★

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

Conexión	Conector DC barril
Tecnología	Transformador AC/DC lineal
Precio	\$25
Compatible	Atari 400 · Atari 800



Atari SM145 Monitor

Monitor · 1987

★★★★★

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

Conexión	RGB SCART / Euro SCART (21 pines)
Tecnología	Monitor CRT color
Precio	\$600
Compatible	Atari ST · Atari STE



Atari SM195 Monitor

Monitor · 1989

★★★★★

Monitor monocromatico de alta resolución de 19 pulgadas para el TT030 y STE. Resolución excepcional para DTP.

Conexión	Conector mono (12 pines)
Tecnología	Monitor CRT fosforo verde/amarillo
Precio	\$800
Compatible	Atari STE · Atari Mega STE · Atari TT030



Atari Megafile 20 Hard Drive

Unidad de almacenamiento · 1987

★★

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

Conexión	ACSI (Atari Computer System Interface)
Tecnología	Disco duro externo (MFM)
Precio	\$350
Compatible	Atari ST · Atari Mega ST



Atari Megafile 40 Hard Drive

Unidad de almacenamiento · 1988

★★★

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

Conexión	ACSI (Atari Computer System Interface)
Tecnología	Disco duro externo (MFM/SCSI)
Precio	\$500
Compatible	Atari ST · Atari Mega ST



Atari Megafile 66 Hard Drive

Unidad de almacenamiento · 1989

★★★★

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

Conexión	ACSI (compatible SCSI)
Tecnología	Disco duro SCSI externo
Precio	\$800
Compatible	Atari ST · Atari Mega ST · Atari TT030



Atari SH205 Hard Drive

Unidad de almacenamiento · 1989

★★★★

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

Conexión	ACSI (puerto trasero ST/STE)
Tecnología	Disco duro interno MFM
Precio	\$300
Compatible	Atari ST · Atari STE · Atari Mega ST



Atari 1200B Modem

Modem · 1987

★★★★

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

Conexión	Puerto serie RS-232 del ST
Tecnología	Modem Haynes compatible
Precio	\$300
Compatible	Atari ST · Atari Mega ST



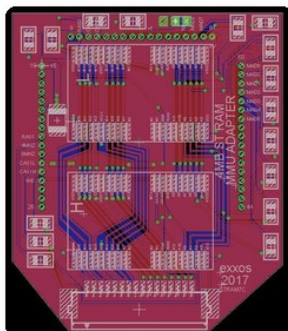
Atari SX212 Modem

Modem · 1988

★★★★

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

Conexión	Puerto serie RS-232
Tecnología	Modem telefonico con fax
Precio	\$250
Compatible	Atari ST · Atari STE



Atari Mega STE 4MB RAM Expansion

Expansion de memoria · 1990

★★★★

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

Conexión	Ranura interna de expansion
Tecnología	RAM DRAM 30-pin SIMM
Precio	\$400
Compatible	Atari Mega STE



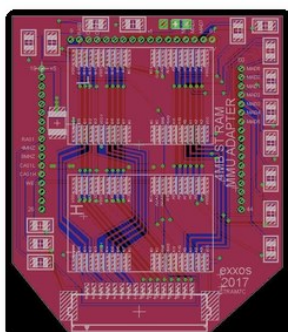
Atari STE Mouse

Controlador · 1989

★★★★

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

Conexión	DB-9 (DE-9) hembra, 9 pines
Tecnología	Raton optico-mecanico mejorado
Botones	2 botones
Precio	\$40
Compatible	Atari STE · Atari Mega STE



Atari Falcon030 RAM Expansion

Expansion de memoria · 1993

★★★★

Modulo de expansion de memoria para el Falcon 030 que ampliaba la RAM de 1MB a 4MB o 14MB.

Conexión	Ranura interna de expansion SIMM
Tecnología	RAM DRAM 30-pin SIMM
Precio	\$300
Compatible	Atari Falcon030



CT60 Accelerator Card

Acelerador · 2000

★★★★★

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.

Conexión	Ranura interna del Falcon030
Tecnología	Tarjeta aceleradora con 68060
Precio	\$400
Compatible	Atari Falcon030



Atari Falcon Joystick

Controlador · 1993

★★

Joystick analogico de dos ejes para el Falcon con conector DE-9 estandar.

Conexión	DB-9 (DE-9) macho, 9 pines
Tecnología	Digital (palanca analoga con springs)
Botones	D-pad + 2 botones frontales
Precio	\$20
Compatible	Atari Falcon030



Atari Turbo 1200 Modem

Modem · 1988

★★

Modem rapido de 2400 baudios con circuito de marcado autonomo.

Conexión	Puerto serie RS-232
Tecnología	Modem Haynes compatible
Precio	\$200
Compatible	Atari ST · Atari Mega ST



Atari Lynx Hard Case

Fundas y estuches · 1989

★★★

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

Conexión	N/A (funda protectora)
Tecnología	Plastico inyectado resistente a impactos
Precio	\$15
Compatible	Atari Lynx · Atari Lynx II



Atari Lynx Screen Protector

Accesorio · 1989

★★

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

Conexión	N/A (adhesivo)
Tecnología	Film transparente protector
Precio	\$5
Compatible	Atari Lynx · Atari Lynx II



Atari Handy Development Cartridge

Cartucho de desarrollo · 1989

★★★★

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

Conexión	Puerto Lynx + cable paralelo a PC/Mac
Tecnología	Cartucho de desarrollo con SRAM y interface paralelo
Precio	\$500
Compatible	Atari Lynx



Atari Lynx Soft Pouch

Fundas y estuches · 1991

★★

Estuche acolchado de tela para el Lynx II, con bolsillo para cartuchos.

Conexión	N/A (bolsa de tela)
Tecnología	Tela acolchada con velcro
Precio	\$10
Compatible	Atari Lynx II



Skunkboard Development Kit

Kit de desarrollo · 1996

★★★★

Kit de desarrollo no oficial para Jaguar con 2MB de RAM y interface SCSI para cargar código desde un PC.

Conexión	Puerto de cartucho Jaguar + cable SCSI a PC
Tecnología	Tarjeta de desarrollo con SRAM + interface SCSI
Precio	\$400
Compatible	Atari Jaguar



Atari Jaguar Prototyping Cartridge

Cartucho de desarrollo · 1993

★★★★

Cartucho vacío regrabable para desarrollo y pruebas de software Jaguar.

Conexión	Puerto de cartucho Jaguar
Tecnología	SRAM regrabable con batería de respaldo
Precio	\$300
Compatible	Atari Jaguar



Atari Jaguar Memory Track II

Accesorio de memoria · 1995

★★★★

Versión mejorada del Memory Track con 256KB SRAM y reloj en tiempo real.

Conexión	Puerto de cartucho Jaguar (pasante)
Tecnología	SRAM 256KB + RTC
Precio	\$40
Compatible	Atari Jaguar



Atari VCS Companion Controller

Controlador moderno · 2021

★★★★★

Controlador inalámbrico Bluetooth para el Atari VCS moderno con diseño retro de dos tonos, joystick analógico y gatillos analógicos.

Conexión	Bluetooth 5.0 + cable USB-C
Tecnología	Gamepad inalámbrico Bluetooth con joystick analógico dual
Botones	D-pad + 2 joysticks analógicos + 4 botones (A, B, X, Y) + Start/Select + 2 gatillos analógicos
Precio	\$59
Compatible	Atari VCS (2021)



Atari VCS Classic Joystick

Controlador moderno · 2021

★★★★

Joystick inalámbrico con diseño retro inspirado en el CX40, con base pesada antideslizante.

Conexión	Bluetooth 5.0 + cable USB-C
Tecnología	Joystick digital con palanca de muelle centrante
Botones	Palanca + 2 botones frontales
Precio	\$49
Compatible	Atari VCS (2021)



Atari Recharged Wireless Joystick

Controlador moderno · 2022

★★★

Joystick inalámbrico moderno con base pesada estilo arcade y acabado transparente.

Conexión	Bluetooth 5.0 / 2.4 GHz USB
Tecnología	Joystick inalámbrico digital
Botones	Palanca arcade + 1 botón de acción
Precio	\$35
Compatible	Atari VCS (2021) · Atari 2600+



Atari Video Music VMT-100

Periférico musical · 1976

★★★

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

Conexión	Entrada RF a televisor
Tecnología	Sintetizador de video analogico
Precio	\$200
Compatible	Atari Home Pong · Atari 2600



Atari 2700 Wireless Controller

Controlador · 1978

★★

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

Conexión	Inalámbrico (infrarrojo, receptor base)
Tecnología	Infrarrojo con receptor en la consola
Botones	1 botón + palanca
Precio	\$25
Compatible	Atari 2700



Atari 430 Modem

Modem · 1983

★★

Modem de 300 baudios con marcador automático, versión mejorada del 830.

Conexión	SIO (Serial I/O, 13 pines)
Tecnología	Modem telefónico
Precio	\$150
Compatible	Atari 400 · Atari 800



Atari 1440 Disk Drive

Unidad de almacenamiento · 1987

★★★

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

Conexión	SIO (Serial I/O, 13 pines)
Tecnología	Disquetera de 3.5" DD (Double-Density)
Precio	\$200
Compatible	Atari 800XL · Atari 65XE · Atari 130XE



Atari XEGS Keyboard

Periférico · 1987

★★

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

Conexión	Inalámbrico (infrarrojo a la consola)
Tecnología	Teclado membrana por infrarrojo
Botones	Teclado QWERTY completo de membrana
Compatible	Atari XEGS



Atari Portfolio Hard Case

Fundas y estuches · 1989

★★

Funda rígida de plástico para proteger el Portfolio en transportes.

Conexión	N/A (funda)
Tecnología	Plástico rígido moldeado
Precio	\$10
Compatible	Atari Portfolio



Atari Portfolio Modem

Modem · 1989

★★

Módulo modulador-demodulador para el Portfolio que permitía comunicación telefónica portátil.

Conexión	Puerto de expansión Portfolio
Tecnología	Modem telefónico portátil
Precio	\$100
Compatible	Atari Portfolio



Atari Portfolio Keyboard Overlay

Accesorio · 1989

★

Superposiciones de teclado para diferentes configuraciones de idioma y aplicaciones.

Conexión	N/A (overlay)
Tecnología	Film plástico impreso
Precio	\$10
Compatible	Atari Portfolio



Atari Lynx to PC Parallel Cable

Cable de conexión · 1990

★★

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

Conexión	Puerto Lynx ComLynx + puerto paralelo PC
Tecnología	Cable paralelo bidireccional
Precio	\$25
Compatible	Atari Lynx · Atari Lynx II



Atari Lynx Sideways Battery Adapter

Accesorio de energía · 1990

★★

Adaptador de baterías AA que se acoplaba al lado del Lynx para mayor autonomía.

Conexión	Conector Lynx (clip trasero)
Tecnología	Adapter de baterías 6x AA
Precio	\$15
Compatible	Atari Lynx · Atari Lynx II



Atari Mega ST Dust Cover

Accesorio · 1987

★★

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

Conexión	N/A (fundas protectoras)
Tecnología	Tela sintetica con logo Atari bordado
Precio	\$15
Compatible	Atari Mega ST



Atari Falcon030 Power Supply

Fuente de alimentacion · 1993

★★

Fuente de alimentacion externa del Falcon030, reemplazo oficial.

Conexión	Conector DC barril al Falcon
Tecnología	Fuente conmutada AC/DC
Precio	\$40
Compatible	Atari Falcon030



Atari External Floppy Drive Unit

Unidad de almacenamiento · 1986

★★★

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

Conexión	Puerto de disquetera ST
Tecnología	Disquetera de 3.5" DD
Precio	\$180
Compatible	Atari ST



TurboSoft Video Cartridge

Sistema de carga VHS · 1988

★★★★

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. Al encender el Atari con OPTION presionado y dar play a la cinta VHS, la información digital contenida en la imagen de video se transfería al cartucho...

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

Precio

\$50

Compatible

Atari 400 · Atari 800 · Atari XL/XE



Turbo Injektor (Coelsa)

Cargador de casete de alta velocidad · 1989

★★★★

Sistema de carga de casete de alta velocidad creado por Pedro Caraball (software) y su padre (hardware), distribuido por Coelsa en Chile. Consistía en una casetera XL12 (clon no oficial de la Atari XC12) modificada con hardware especial encapsulado en una caluga de resina anti-copia. Permitía cargar programas a velocidades mucho mayores que la...

Conexión

Bus SIO (conector de 13 pines)

Tecnología

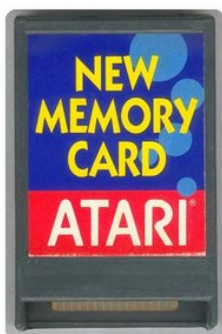
Casetera XL12 modificada con circuito encapsulado en resina anti-copia

Precio

\$40

Compatible

Atari 400 · Atari 800 · Atari XL/XE



TurboSoft Memory Card

Unidad de almacenamiento · 1989

★★★

Cartucho de memoria con 32 KB de SRAM estática y batería de litio CR2032 para conservar los datos. Considerado uno de los primeros "pen drives" de la historia. Desarrollado en solo 10 días por Turbo Soft a pedido de Coelsa para ofrecer una solución de almacenamiento económica cuando se discontinuaron las caseteras Atari.

Conexión

Slot de cartuchos Atari 8-bit

Tecnología

SRAM estática 32 KB con paginación de 4 bloques de 8 KB + batería CR2032

Precio

\$45

Compatible

Atari 400 · Atari 800 · Atari XL/XE



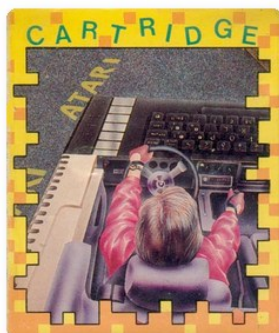
TurboSoft Light Pen

Pluma de luz · 1988

★★★

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

Conexión	DB-9 (DE-9) macho, 9 pines
Tecnología	Pluma de luz óptica con fotoreceptor sincronizado con CRT
Precio	\$25
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari XL/XE



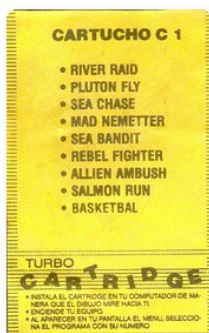
TurboSoft Turbo Tennis (Software)

Software de carga en casete · 1988

★★★★★

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. Incluido en múltiples cintas de software de Turbo Soft y distribuido por Coelsa.

Conexión	Cargado desde casete estándar Atari
Tecnología	Software de sistema BASIC con rutinas de carga y juego integrado
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari XL/XE



TurboSoft Cartuchos Serie C

Cartuchos de software · 1988

★★★

Primera serie de cartuchos de software de TurboSoft para Atari XL/XE, con carcasa amarilla. Contenían un bootblock que al encender el computador mostraba un menú desde el cual se ejecutaban los juegos como ejecutables de DOS. 6 cartuchos en total (C1 a C6), cada uno con múltiples juegos.

Conexión	Slot de cartuchos Atari 8-bit
Tecnología	ROM EPROM (27C512 64KB o 27C010 128KB) con bootblock y menú de selección
Precio	\$30
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari XL/XE



Turbo Cartuchos Serie D

Cartuchos de software · 1989

★★★

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).

Conexión	Slot de cartuchos Atari 8-bit
Tecnología	ROM EPROM (27C512 64KB o 27C010 128KB) con bootblock y menú de selección
Precio	\$30
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari XL/XE



Turbo Cartuchos Serie E

Cartuchos de software · 1990

★★★

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.

Conexión	Slot de cartuchos Atari 8-bit
Tecnología	ROM EPROM (27C512 64KB o 27C010 128KB) con bootblock y menú de selección
Precio	\$30
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari XL/XE



Coelsa XL12 (Casetera clon Atari XC12)

Casetera · 1988

★★★

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.

Conexión	Bus SIO (Serial I/O, 13 pines)
Tecnología	Casetera digital de carga/guardado por bus SIO
Precio	\$30
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari XL/XE



Turbosoft Turbo News (Revista)

Publicación impresa · 1989

★★★★

Revista técnica y de entretenimiento dedicada a los usuarios de Atari 8-bit en Chile, publicada por Turbo Soft. Contenía tutoriales, listados de programas, noticias del mundo Atari y artículos técnicos sobre los productos de la empresa.

Conexión	N/A (publicación impresa)
Tecnología	Revista impresa en papel
Precio	\$5
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari XL/XE



Atari CX-24 ProLine Joystick

Controlador · 1986

★★★★★

Joystick de dos botones diseñado para la Atari 7800, incluido como controlador estándar con la consola. Retoma el diseño ergonómico del CX40 pero con un segundo botón de acción para aprovechar las capacidades de la 7800.

Conexión	DB-9 (DE-9) macho, 9 pines
Tecnología	Digital (interruptores mecánicos)
Botones	2 botones de acción + palanca 8 direcciones
Precio	\$15
Compatible	Atari 7800 · Atari 2600



Atari CX-78 Multi System Joypad

Controlador · 1989

★★★★★

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.

Conexión	DB-9 (DE-9) macho, 9 pines
Tecnología	Digital (interruptores membrana)
Botones	Cruceta + 2 botones (A, B) + Start/Select
Precio	\$12
Compatible	Atari 7800 · Atari 2600



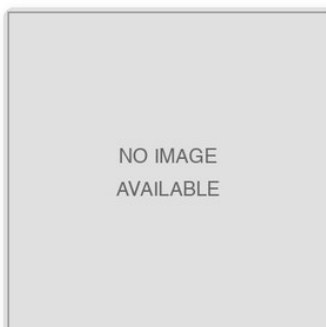
Atari CX-20 Driving Controller

Controlador · 1980

★★★★

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.

Conexión	DB-9 (DE-9) macho, 9 pines
Tecnología	Analógico (potenciómetro rotatorio)
Botones	1 botón de aceleración + volante 360°
Precio	\$20
Compatible	Atari 2600



Atari 815 Dual Disk Drive

Unidad de almacenamiento · 1980

★★★★

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.

Conexión	SIO (Serial I/O, 13 pines)
Tecnología	Disquete magnético de 5.25" doble densidad
Precio	\$600
Compatible	Atari 400 · Atari 800



Atari XF551 Disk Drive

Unidad de almacenamiento · 1987

★★★

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.

Conexión	SIO (Serial I/O, 13 pines)
Tecnología	Disquete magnético de 5.25" DS/DD
Precio	\$300
Compatible	Atari 65XE · Atari 130XE · Atari 800XL



Megafile 44

Atari Megafile 44

Unidad de almacenamiento · 1990

★★★★★

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.

Conexión	ACSI (Atari Computer System Interface)
Tecnología	Disco duro MFM removible en cartucho
Precio	\$500
Compatible	Atari STE · Atari TT030 · Atari Falcon030



SH205

Atari SH204 Hard Drive

Unidad de almacenamiento · 1986

★★★★★

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.

Conexión	ACSI (Atari Computer System Interface)
Tecnología	Disco duro MFM
Precio	\$400
Compatible	Atari 520ST · Atari 1040STF



Atari SM125 High-Resolution Monochrome Monitor

Monitor · 1987

★★★★★

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.

Conexión	DB-9 (DE-9) macho, mono TTL
Tecnología	CRT monocromo (P31 fosforo verde)
Precio	\$300
Compatible	Atari 520ST · Atari 1040STF · Atari Mega ST



Atari SC1435 RGB Color Monitor

Monitor · 1987

★★★★★

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.

Conexión	RGB SCART (Euro SCART) / DB-9 RGB
Tecnología	CRT color RGB
Precio	\$500
Compatible	Atari 520ST · Atari 1040STF · Atari Mega ST · Atari STE



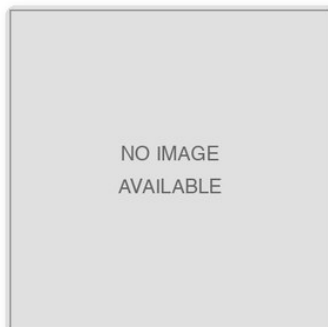
Atari SM194/TTM194 High-Resolution Monitor

Monitor · 1990

★★★★★

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

Conexión	DB-15 mono TTL / MDA compatible
Tecnología	CRT monocromo de alta resolución
Precio	\$800
Compatible	Atari TT030



Atari 835 Direct Connect Modem

Modem · 1982

★★★

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.

Conexión	SIO (Serial I/O, 13 pines) + RJ-11 telefónico
Tecnología	Modulación/demodulación analógica Bell 103
Precio	\$150
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari XL/XE



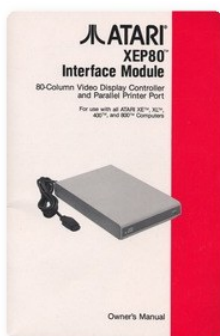
Atari XM301 Modem

Modem · 1985

★★★★

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.

Conexión	SIO (cable permanente) + RJ-11 telefónico
Tecnología	Modulación/demodulación analógica Bell 103
Precio	\$100
Compatible	Atari 65XE · Atari 130XE · Atari 800XL



Atari XEP80 Interface Module

Interfaz · 1987

★★★★★

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

Conexión	Bus de expansión Atari 8-bit
Tecnología	Chip de video dedicado + puerto paralelo Centronics
Precio	\$150
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari XL/XE



Atari SLMC804 DMA Interface

Interfaz · 1987

★★★★★

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.

Conexión	ACSI (Atari Computer System Interface)
Tecnología	DMA (Direct Memory Access) a través de ACSI
Precio	\$200
Compatible	Atari 520ST · Atari 1040STF · Atari Mega ST



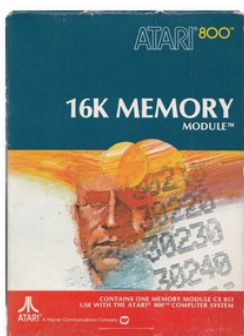
Atari CX852 8K RAM Module

Expansión de memoria · 1979

★★★★

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.

Conexión	Slot de expansión interno Atari 800
Tecnología	DRAM 4116 (4K x 1 bit)
Precio	\$50
Compatible	Atari 800



Atari CX853 16K RAM Module

Expansión de memoria · 1979

★★★★

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.

Conexión	Slot de expansión interno Atari 800
Tecnología	DRAM 4116 (4K x 1 bit) x2
Precio	\$100
Compatible	Atari 800



Atari XC12 Program Recorder

Unidad de almacenamiento · 1984

★★★

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.

Conexión	SIO (Serial I/O, 13 pines)
Tecnología	Casetera digital de carga/guardado por bus SIO
Precio	\$60
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari XL/XE



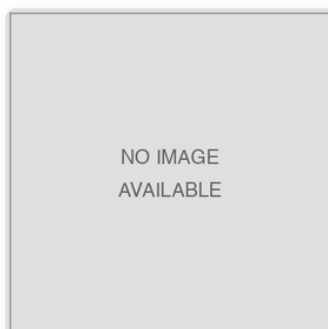
Atari 5200 VCS Cartridge Adapter (CX55)

Adaptador · 1982

★★

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

Conexión	Puerto de cartucho Atari 5200
Tecnología	Adaptador pasivo con circuitos de compatibilidad
Precio	\$40
Compatible	Atari 5200



Atari Lynx Sun Shield

Accesorio · 1990

★★★★

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

Conexión	Acoplamiento físico a la carcasa del Lynx
Tecnología	Plástico oscuro plegable con treatment antirreflejo
Precio	\$15
Compatible	Atari Lynx · Atari Lynx II



Atari Lynx D-Cell Battery Pack

Accesorio de energía · 1990

★★★★★

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.

Conexión	Puerto de alimentación estándar Lynx
Tecnología	6 pilas D (R20) en configuración serie
Precio	\$30
Compatible	Atari Lynx · Atari Lynx II



Atari Portfolio Memory Expander Plus (HPC-104)

Expansión de memoria · 1989

★★★★★

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.

Conexión	Puerto de expansión Portfolio
Tecnología	SRAM + unidad de disquete 3.5" de alta densidad
Precio	\$200
Compatible	Atari Portfolio



Atari Portfolio Smart Parallel Interface (HPC-101)

Interfaz · 1989

★★★★★

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

Conexión	Puerto de expansión Portfolio
Tecnología	Puerto paralelo Centronics/IEEE 1284
Precio	\$80
Compatible	Atari Portfolio



Atari Portfolio Serial Interface (HPC-102)

Interfaz · 1989

★★★★★

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.

Conexión	Puerto de expansión Portfolio
Tecnología	RS-232C UART
Precio	\$60
Compatible	Atari Portfolio



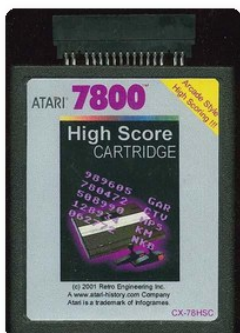
Atari Portfolio PC Card Drive (HPC-301)

Interfaz · 1989

★★★★

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.

Conexión	Tarjeta ISA (PC) + cable serial (Portfolio)
Tecnología	Transferencia serial a través de tarjeta ISA
Precio	\$100
Compatible	Atari Portfolio



Atari High Score Cartridge

Cartucho de utilidades · 1984

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

Conexión	Puerto de cartucho Atari 7800
Tecnología	SRAM con respaldo de batería de litio CR2032
Precio	\$25
Compatible	Atari 7800



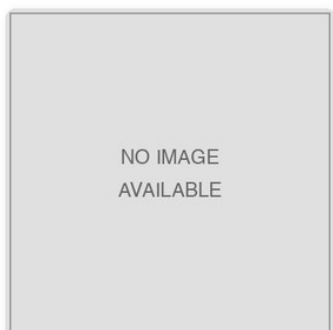
Atari Jaguar CD

Consola de CD-ROM · 1995

★★★

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.

Conexión	Puerto de cartucho Jaguar + conexión serie
Tecnología	CD-ROM 2× (300 KB/s) + 2 MB SRAM
Precio	\$149
Compatible	Atari Jaguar



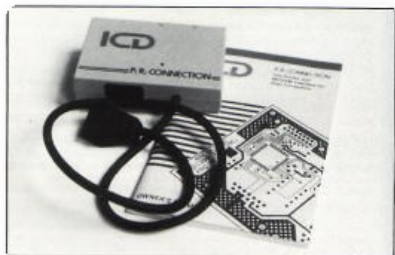
Atari Lynx Kit Case

Fundas y estuches · 1990

★★★★

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

Conexión	N/A (estuche de transporte)
Tecnología	Material acolchado con compartimentos organizados
Precio	\$30
Compatible	Atari Lynx · Atari Lynx II



ICD P:R Connection

Interfaz · 1986

★★★★

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.

Conexión SIO (serial bus Atari)

Tecnología N/A

Compatible Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



ICD Multi I/O Board (MIO)

Interfaz · 1987

★★★★

Placa multifunción que se conecta al bus paralelo del 800XL o 130XE (con adaptador). Proporciona: impresora paralela, puerto serie RS-232 para modem/impresora, buffer de impresora, RAMDISK arrancable y interfaz SCSI/SASI para discos duros. Versión opcional de 1MB o 256K de RAM.

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

Tecnología N/A

Compatible Atari 800XL · Atari 130XE



ICD SpartaDOS X

Software · 1988

★★★★

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. Incluye directorios con subdirectorios, manejo de archivos avanzado, soporte de discos duros, RAMDISK, y más de 45 comandos internos.

Conexión N/A

Tecnología Cartucho ROM de 128KB con slot passthrough

Compatible Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 130XE · Atari 65XE



ICD R-Time 8

Periférico · 1985

★★★★

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. No usa memoria de cartuchos y se decodifica en \$D5B8-\$D5BF.

Conexión Puerto de cartuchos

Tecnología N/A

Compatible Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



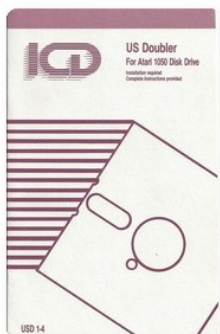
ICD RAMBO XL

Periférico · 1985

★★★★★

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.

Conexión	N/A
Tecnología	N/A
Compatible	Atari 800XL · Atari 1200XL



ICD US Doubler

Periférico · 1984

★★★★★

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.

Conexión	N/A
Tecnología	N/A
Compatible	Atari 1050



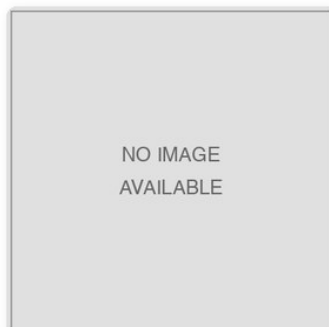
ICD SpartaDOS Construction Set

Software · 1984

★★★★★

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. Soporta simple, dual y doble densidad, y es compatible con discos Atari DOS 2.

Conexión	N/A
Tecnología	Disco de 5.25" simple densidad
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



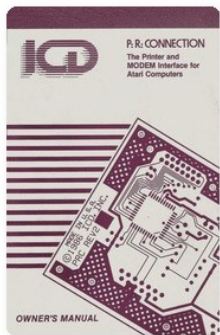
ICD FA-ST Hard Disk

Unidad de almacenamiento · 1987

★★★★★

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. Incluye ventilador silencioso y carcasa metálica.

Conexión	N/A
Tecnología	N/A
Compatible	Atari 800XL · Atari 130XE · Atari 520ST · Atari 1040ST



ICD Printer Connection

Interfaz · 1987

★★★★

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.

Conexión	SIO (serial bus Atari)
Tecnología	N/A
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



Happy 810 Enhancement

Periférico · 1982

★★★★

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. Primera versión era soldada punto a punto; luego se convirtió en placa plug-in.

Conexión	N/A
Tecnología	N/A
Compatible	Atari 810



Happy 1050 Enhancement

Periférico · 1984

★★★★

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.

Conexión	N/A
Tecnología	N/A
Compatible	Atari 1050



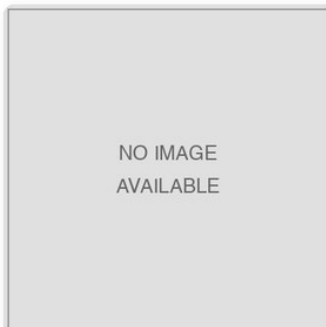
Happy 1050 Controller

Periférico · 1985

★★★★

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.

Conexión	N/A
Tecnología	N/A
Compatible	Atari 1050



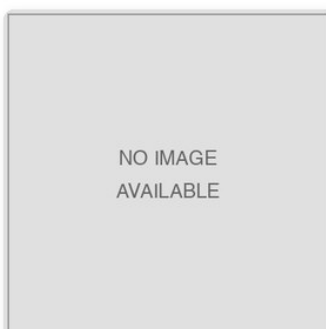
Happy Warp Speed Software

Software · 1986

★★★★★

Software incluido con los Happy Enhancements. Incluye Warp Speed DOS, diagnósticos del enhancement, opciones de programación de la unidad (fast/slow/unhappy mode), copiador de sectores, Happy Compactor, Happy Backup, Multi Drive y IBMXFR.

Conexión	N/A
Tecnología	N/A
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 130XE



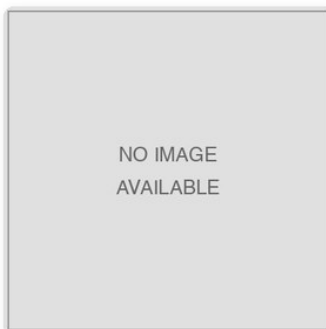
SupraDrive AT 10MB

Unidad de almacenamiento · 1985

★★★★★

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. Equivale a más de 100 discos flexibles.

Conexión	Bus paralelo (PBI) con puerto passthrough
Tecnología	N/A
Precio	\$799
Compatible	Atari 800XL · Atari 130XE



SupraDrive AT 20MB

Unidad de almacenamiento · 1986

★★★★★

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.

Conexión	Bus paralelo (PBI)
Tecnología	N/A
Compatible	Atari 800XL · Atari 130XE



AtariMax Maxflash 8mbit Flash Cartridge

Cartucho · 2006

★★★★★

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.

Conexión	N/A
Tecnología	N/A
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



AtariMax Maxflash 1mbit Flash Cartridge

Cartucho · 2006

★★★★★

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.

Conexión	N/A
Tecnología	N/A
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



AtariMax Maxflash USB Cartridge Programmer

Periférico · 2007

★★★★★

Programador USB para cartuchos Maxflash. Permite crear y probar multicarts personalizados usando el software Maxflash Studio para Windows.

Conexión	USB
Tecnología	N/A
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 130XE



AtariMax MyIDE-II CompactFlash Interface

Interfaz · 2010

★★★★★

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.

Conexión	Puerto de cartuchos XL/XE
Tecnología	N/A
Compatible	Atari 800XL · Atari 130XE · Atari 65XE



AtariMax SIO2PC USB Universal Interface

Interfaz · 2008

★★★★★

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. Auto-sensing, auto-switching, sin jumpers.

Conexión	SIO del Atari a USB del PC
Tecnología	N/A
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



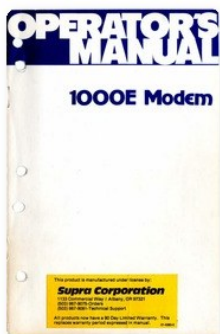
MPP-1000C Modem

Periférico · 1982

★★★★

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).

Conexión	Puerto de joystick 2
Tecnología	N/A
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL



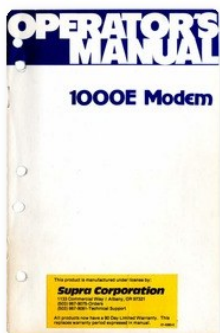
MPP-1000E Modem

Periférico · 1983

★★★★

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.

Conexión	Puerto de joystick
Tecnología	N/A
Precio	\$119
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



MPP-1200A Modem

Periférico · 1984

★★★★

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

Conexión	Puerto de joystick (plug-in)
Tecnología	N/A
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



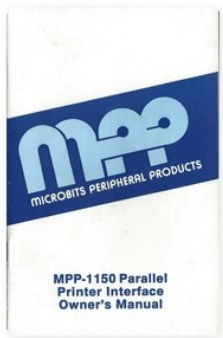
MPP MicroPrint

Interfaz · 1983

★★★★

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

Conexión	SIO (serial bus Atari)
Tecnología	N/A
Precio	\$69
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



MPP-1150 Printer Interface

Interfaz · 1983

★★★★★

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

Conexión	SIO (serial bus Atari)
Tecnología	N/A
Precio	\$89
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



MPP MicroStuffer 64K Printer Buffer

Periférico · 1983

★★★★★

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.

Conexión	SIO (serial bus Atari)
Tecnología	N/A
Precio	\$149
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



MPP MicroRam 64K Memory Board

Periférico · 1983

★★★★★

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.

Conexión	Expansión de memoria del 600XL
Tecnología	N/A
Precio	\$149
Compatible	Atari 600XL



MPP Smart Terminal

Software · 1983

★★★★★

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.

Conexión	N/A
Tecnología	N/A
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



Trak AT-1

Unidad de almacenamiento · 1982

★★★★★

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.

Conexión	SIO (serial bus Atari)
Tecnología	Simple densidad, una cara
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL



Trak AT-D2

Unidad de almacenamiento · 1983

★★★★★

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.

Conexión	SIO (serial bus Atari)
Tecnología	Simple y doble densidad, una cara
Precio	\$499
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



Trak AT-D4

Unidad de almacenamiento · 1984

★★★★★

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.

Conexión	SIO (serial bus Atari)
Tecnología	Doble cara, doble densidad
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



Trak The Champ

Unidad de almacenamiento · 1984

★★★★★

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).

Conexión	N/A
Tecnología	Simple cara (The Champ) / Doble cara (The Champ 2)
Precio	\$399
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



Wico Command Control Joystick

Controlador · 1982

★★★★

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. Dos botones de fuego en ubicaciones diferentes, seleccionables por interruptor.

Conexión	N/A
Tecnología	6 interruptores de hoja tipo arcade
Compatible	Atari 2600 · Atari 400 · Atari 800 · Atari 5200



Wico The Boss Joystick

Controlador · 1983

★★★★

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.

Conexión	N/A
Tecnología	Interruptores de hoja sensible
Precio	\$19
Compatible	Atari 2600 · Atari 400 · Atari 800 · Atari 7800



Wico Command Control Trackball

Controlador · 1983

★★★★

Trackball de alta calidad con bola fenólica de 2-1/8 pulgadas. Rodillos con rodamientos de bolas y resortes para movimiento excepcionalmente suave. Encoders ópticos de 24 agujeros con foto-interruptores para respuesta instantánea.

Conexión	N/A
Tecnología	N/A
Compatible	Atari 2600 · Atari 400 · Atari 800



Wico Command Control 5200 Analog Joystick

Controlador · 1983

★★★★★

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. Dos botones de fuego con interruptores de hoja. Incluye cable Y para funciones de keypad.

Conexión	N/A
Tecnología	N/A
Precio	\$34
Compatible	Atari 5200



Wico Command Control 5200 Keypad

Controlador · 1983

★★★★★

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

Conexión	DB-15 al puerto del 5200
Tecnología	N/A
Compatible	Atari 5200



Wico Famous Red Ball Joystick

Controlador · 1983

★★★★★

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

Conexión	N/A
Tecnología	6 interruptores de hoja tipo arcade
Compatible	Atari 2600 · Atari 400 · Atari 800 · Atari 7800 · Commodore 64



Spectravideo QuickShot I

Controlador · 1982

★★★★★

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.

Conexión	N/A
Tecnología	Microswitches internos
Compatible	Atari 2600 · Atari 400 · Atari 800 · Commodore 64 · Commodore VIC-20



Spectravideo QuickShot II

Controlador · 1983

★★★★

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.

Conexión N/A

Tecnología Dome switches o spring-loaded (versión Plus)

Compatible Atari 2600 · Atari 400 · Atari 800 · Commodore 64 · Commodore VIC-20



Spectravideo QuickShot III

Controlador · 1983

★★★★

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.

Conexión N/A

Tecnología N/A

Compatible Atari 2600 · Atari 400 · Atari 800 · ColecoVision · Commodore 64



Spectravideo QuickShot V

Controlador · 1985

★★★★

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.

Conexión N/A

Tecnología N/A

Compatible Atari 2600 · Atari 400 · Atari 800 · MSX · Commodore 64



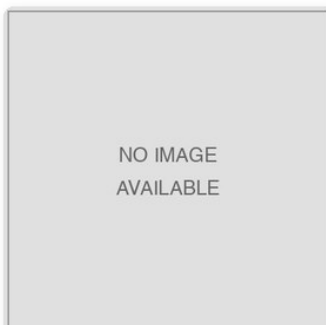
Spectravideo CompuMate SV010

Periférico · 1983

★★★★★

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

Conexión	N/A
Tecnología	N/A
Precio	\$79
Compatible	Atari 2600 · Sears Video Arcade



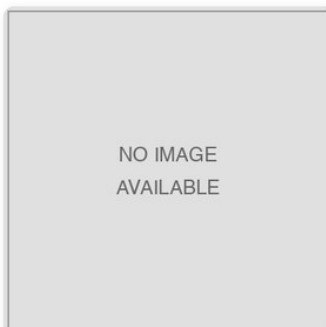
OSS BASIC XL

Software · 1983

★★★★★

Versión mejorada de Atari BASIC en cartucho supercartridge de 16K (bank-switched a 8K). Compatibilidad total con Atari BASIC, ejecución 4-5 veces más rápida, y comandos adicionales para P/M graphics, joysticks, light pens y más.

Conexión	N/A
Tecnología	Supercartridge 16KB (bank-switched a 8KB)
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



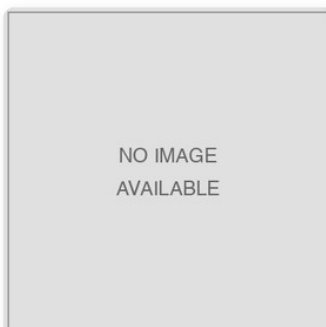
OSS BASIC XE

Software · 1984

★★★★★

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.

Conexión	N/A
Tecnología	Supercartridge (requiere 64KB RAM mínimo)
Compatible	Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE · Atari 65XE



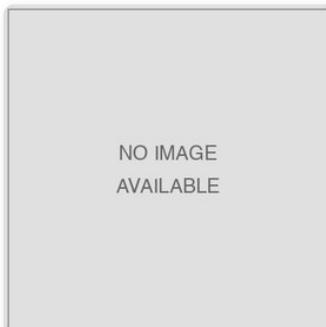
OSS DOS XL

Software · 1983

★★★★★

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.

Conexión	N/A
Tecnología	N/A
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



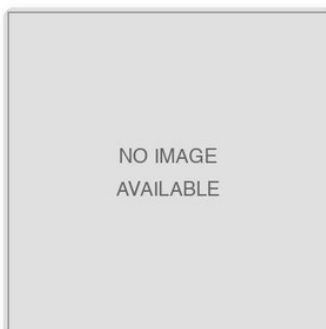
OSS OS/A+

Software · 1981

★★★★★

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.

Conexión	N/A
Tecnología	Disco o SuperCart
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL



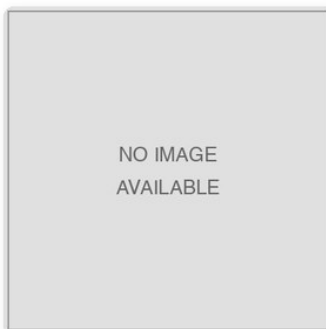
OSS Action!

Software · 1983

★★★★★

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.

Conexión	N/A
Tecnología	Supercartridge 16KB
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



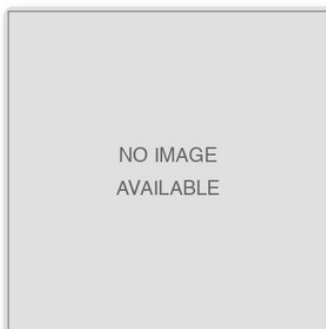
OSS MAC/65

Software · 1983

★★★★★

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.

Conexión	N/A
Tecnología	Supercartridge 16KB
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



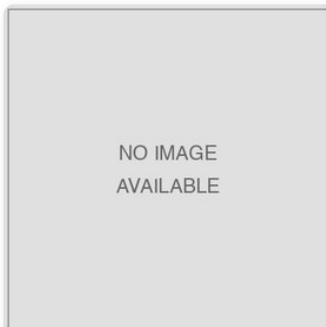
OSS Personal Pascal

Software · 1984

★★★★★

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

Conexión	N/A
Tecnología	Cartucho o disco
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



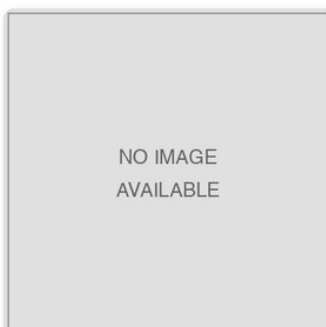
Synapse SynFile+

Software · 1983

★★★★★

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.

Conexión	N/A
Tecnología	N/A
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



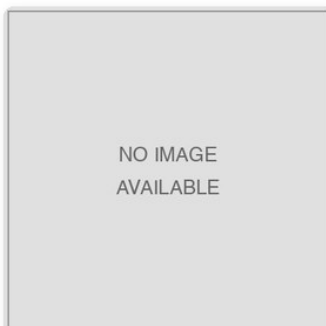
Synapse SynCalc

Software · 1983

★★★★★

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. Código fuente liberado al dominio público en 2016.

Conexión	N/A
Tecnología	N/A
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



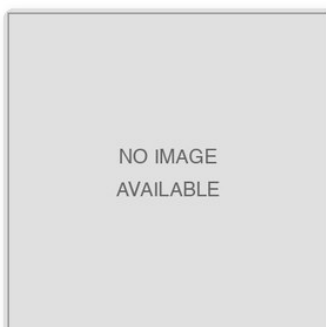
Synapse SynTrend

Software · 1983

★★★★★

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.

Conexión	N/A
Tecnología	N/A
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



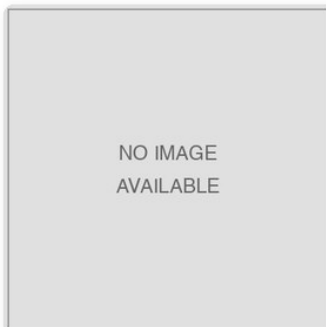
Synapse SynAssembler

Software · 1982

★★★★★

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.

Conexión	N/A
Tecnología	N/A
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL



Synapse SynComm

Software · 1983

★★★★★

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

Conexión	N/A
Tecnología	N/A
Precio	\$39
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



Indus GT Disk Drive

Unidad de almacenamiento · 1983

★★★★★

Unidad de disco flexible de alta gama con procesador Z80,-capacidad de simple/dual/doble densidad, y modo CP/M. Considerada la unidad de disco más avanzada jamás producida para Atari 8-bit, con 32KB de RAM interna y capacidad de auto-diagnóstico.

Conexión	SIO (Serial I/O, 13 pines)
Tecnología	Procesador Z80 + 32KB RAM, disco 5.25"
Precio	\$599
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



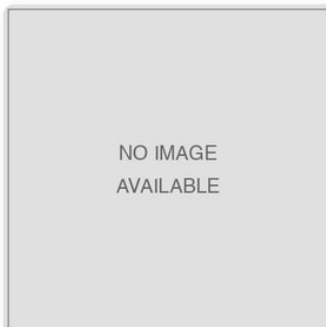
Rana 1000 Disk Drive

Unidad de almacenamiento · 1983

★★★★★

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.

Conexión	SIO (Serial I/O, 13 pines)
Tecnología	Disquete magnético de 5.25"
Precio	\$399
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



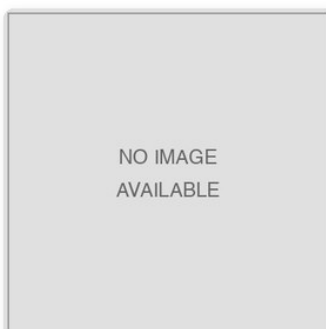
Rana Elite Disk Drive

Unidad de almacenamiento · 1984

★★★★

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

Conexión	SIO (Serial I/O, 13 pines)
Tecnología	Disquete magnético de 5.25"
Precio	\$449
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



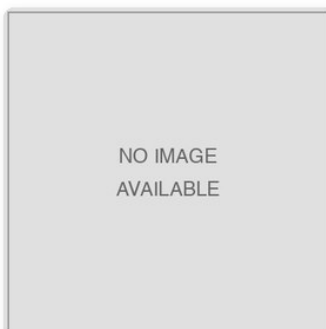
Percom AT-88 Disk Drive

Unidad de almacenamiento · 1982

★★★

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.

Conexión	SIO (Serial I/O, 13 pines)
Tecnología	Disquete magnético de 5.25" simple densidad
Precio	\$350
Compatible	Atari 400 · Atari 800



Novation CAT Modem

Modem · 1981

★★★

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).

Conexión	Puerto de joystick + acoplamiento acústico
Tecnología	Acoplamiento acústico Bell 103
Precio	\$99
Compatible	Atari 400 · Atari 800



Novation AUTO-CAT Modem

Modem · 1983

★★★★★

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.

Conexión	Puerto de joystick + RJ-11 telefónico
Tecnología	Conexión directa Bell 103
Precio	\$149
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



Hayes Smartmodem 300

Modem · 1981

★★★★★

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.

Conexión	RS-232 (requiere interfaz 850 o equivalente)
Tecnología	Conexión directa Bell 103
Precio	\$299
Compatible	Atari 400 · Atari 800



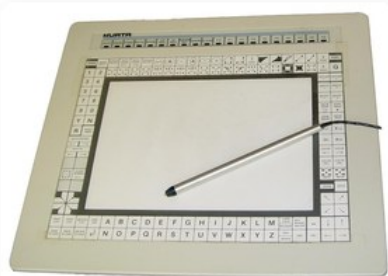
Hayes Smartmodem 1200

Modem · 1982

★★★★★

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.

Conexión	RS-232 (requiere interfaz 850 o equivalente)
Tecnología	Conexión directa Bell 212A
Precio	\$399
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE



Kurta Graphic Tablet

Periférico de entrada · 1984

★★★★

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.

Conexión	3 puertos de joystick (DB-9)
Tecnología	Electromagnético con lápiz óptico
Precio	\$199
Compatible	Atari 400 · Atari 800 · Atari 800XL · Atari 1200XL · Atari 130XE

05

Información y Datos Curiosos

105 datos curiosos y leyendas

#001 Nolan Bushnell casi incendia la casa de su familia con cohetes caseros

PEOPLE · 1955

"De niño, el futuro fundador de Atari casi quema el garaje familiar con un cohete de combustible líquido hecho en casa."

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.

Fuente: MIT Lemelson / EBSCO

#002 Computer Space: el primer arcade de la historia

HISTORY · 1971

"Nolan Bushnell y Ted Dabney crearon Computer Space para Nutting Associates, el primer videojuego arcade comercial del mundo."

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. La máquina tenía un diseño futurista de fibra de vidrio brillante pero confuso para los jugadores, y fue un fracaso...

Fuente: Wikipedia / The Dawn of Video Games

#003 Pong fue probado en un bar con un tarro lleno de monedas

HISTORY · 1972

"La máquina arcade de Pong se instaló en el bar Andy Capp's y al día siguiente la caja de monedas estaba rebozada."

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.

Fuente: Atari Timeline / Wikipedia

#004 El nombre 'Atari' viene del juego Go japonés

CULTURE · 1972

"Bushnell y Dabney querían llamar a su empresa 'Syzygy', pero ya estaba registrado. Eligieron 'Atari', un término del Go."

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). El nombre era corto, memorable y sonaba bien.

Fuente: Wikipedia / Gale Blog

#005 El logo Fuji fue diseñado en 10 minutos

CULTURE · 1972

"George Opperman diseñó el icónico logo Fuji de Atari en una reunión rápida, creando uno de los logos más reconocibles de la historia."

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. Nolan Bushnell quería un logo que evocara la conexión con el nombre japonés 'Atari' del juego Go. Opperman...

Fuente: Atari Museum

#006 Atari se fundó con una inversión de solo 250 dólares

HISTORY · 1972

"Nolan Bushnell y Ted Dabney fundaron Atari con una inversión inicial 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. Esta inversión inicial de 250 dólares...

Fuente: AtariAge Trivia

#007 Kee Games: la empresa fantasma de Atari

BUSINESS · 1973

"Nolan Bushnell creó Kee Games como empresa competidora ficticia para eludir acuerdos de exclusividad con distribuidores."

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. La estrategia era simple: al tener dos 'competidoras', Atari podía duplicar sus canales de venta y eludir acuerdos de exclusividad que sus distribuidores intentaban...

Fuente: Atari Timeline / Wikipedia

#008 Steve Jobs y Steve Wozniak trabajaron en Atari

PEOPLE · 1974

"Antes de fundar Apple, Steve Jobs trabajó en Atari y Steve Wozniak diseñó el circuito de Breakout con solo 44 chips."

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). Jobs le pagó a Wozniak una fracción del bonus que recibió de Atari, un hecho que Wozniak relata...

Fuente: Wikipedia / Varias fuentes

#009 Steve Jobs: el empleado número 40 de Atari

HISTORY · 1974

"Steve Jobs fue el empleado número 40 de Atari, contratado como técnico a 5 dólares por hora."

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. Jobs convenció a Steve Wozniak de ayudar a diseñar el circuito de Breakout, y recibió un bonus de 5.000 dólares que no compartió completamente con Wozniak. Esta experiencia en Atari...

Fuente: AtariAge Trivia

#010 El bonus de Breakout: Bushnell ofreció 5.000 dólares por reducir chips

TECH · 1976

"Nolan Bushnell ofreció un bonus de 5.000 dólares a quien pudiera reducir el número de chips del circuito de Breakout a menos de 50."

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. Jobs recibió el bonus de Atari pero solo pagó a Wozniak 350 dólares de los 5.000...

Fuente: Wikipedia / iWoz

#011 Nolan Bushnell rechazó comprar Apple por 50.000 dólares

BUSINESS · 1976

"Steve Jobs ofreció vender el 33% de Apple a Atari por 50.000 dólares. Bushnell declinó, una decisión que podría haber costado miles de millones."

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...

Fuente: Wikipedia / Bloomberg

#012 El chip TIA se diseñó en solo 5 meses

TECH · 1976

"Jay Miner diseñó el chip TIA (Television Interface Adaptor) del Atari 2600 en tiempo récord con recursos limitados."

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. A pesar de sus limitaciones, el TIA fue un diseño innovador. Miner más tarde diseñaría el chipset de...

Fuente: Wikipedia / Atari Compendium

#013 Chuck E. Cheese nació de Atari

BUSINESS · 1977

"Nolan Bushnell, cofundador de Atari, creó la cadena Chuck E. Cheese's Pizza Time Theatre."

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. Los icónicos animatrónicos y la pizza mediana convirtieron a Chuck E. Cheese en un fenómeno cultural de...

Fuente: The Fact Site / Wikipedia

#014 El Atari 2600 original pesaba 1.6 kg y tenía 6 interruptores

TECH · 1977

"La primera versión 'Heavy Sixer' pesaba el doble que modelos posteriores gracias a su robusto blindaje RF interno."

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. Los coleccionistas valoran especialmente estas unidades porque tienen un blindaje RF superior y una calidad de construcción excepcional.

Fuente: AtariAge

#015 El nombre original era 'Atari Video Computer System'

HISTORY · 1977

"La consola más famosa de Atari no se llamó 2600 hasta 1982, cinco años después de su lanzamiento original."

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.

Fuente: The Fact Site

#016 El Atari 2600 tenía 9 juegos en su lanzamiento

HISTORY · 1977

"El 11 de septiembre de 1977, Atari lanzó su VCS con solo 9 juegos disponibles."

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...

Fuente: AtariAge

#017 El joystick CX40 es uno de los diseños más icónicos de la historia

CULTURE · 1977

"El joystick CX40 de Atari 2600, con su palanca de 8 direcciones y botón rojo, se convirtió en el estándar de toda una generación."

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. Se fabricaron millones de unidades y su diseño influyó en joysticks de Commodore, Amiga y otras plataformas.

Fuente: Atari Museum

#018 Racing the beam: programar el 2600 en tiempo real

TECH · 1977

"El Atari 2600 no tenía framebuffer, obligando a los programadores a 'competir con el rayo' del televisor línea por línea."

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. Esta técnica, conocida como 'racing the beam', significaba que el juego se renderizaba línea por línea mientras el rayo del tubo de rayos catódicos recorría la pantalla. Cada línea de 224 píxeles tenía que ser preparada antes...

Fuente: Racing the Beam / Wikipedia

#019 Stella: el nombre secreto del Atari 2600

HISTORY · 1977

"El nombre en clave interno del Atari 2600 era "Stella", un nombre que nunca se reveló al público."

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. Sin embargo, el emulador más popular del 2600 se llama "Stella"...

Fuente: AtariAge Trivia

#020 El joystick CX40 nació del diseño del Tanque

HISTORY · 1977

"El icónico joystick CX40 del 2600 fue adaptado del diseño de los controles del juego Tank para Atari."

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. La versión final, el CX40, se vendió en más de 60 millones de unidades hasta...

Fuente: Atari Museum

#021 El VCS se entregó con Combat, dos joysticks y dos paddles

HISTORY · 1977

"El Atari VCS se lanzó con el juego Combat incluido, dos joysticks CX40 y un par de controladores de paddle."

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...

Fuente: AtariAge Trivia

#022 El 2600 se vendió como "Sears Video Arcade"

HISTORY · 1977

"Sears vendió su propia versión del Atari 2600 bajo el nombre "Sears Video Arcade" con la marca Tele-Games."

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. Esta estrategia de distribución a través de grandes almacenes fue crucial para el éxito del 2600, ya que permitió que la consola llegara a un público masivo a través de las tiendas y catálogos de...

Fuente: AtariAge Trivia

#023 El 2600 iba a tener estéreo pero se canceló por costos

HISTORY · 1977

"El Atari 2600 fue diseñado originalmente con dos altavoces para estéreo, pero la idea se descartó por ser demasiado costosa."

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. El chip TIA del 2600 tiene dos canales de audio independientes que se mezclan externamente, lo que técnicamente permitiría estéreo. Algunos juegos como Combat soportan estéreo de...

Fuente: Nerdly Pleasures

#024 El color cycling del 2600: anti burn-in de TV

HISTORY · 1977

"El "color cycling" del 2600 no era solo decorativo: se usaba para prevenir el quemado de imagen en los televisores de tubo."

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. Se implementó originalmente como una medida de protección para prevenir el quemado de imagen (burn-in) en los televisores de tubo de rayos catódicos. Si un juego dejaba la imagen estática...

Fuente: Nerdly Pleasures

#025 El Atari 2600 costaba 200 dólares en su lanzamiento

HISTORY · 1977

"El Atari 2600 se lanzó con un precio de 200 dólares, aproximadamente 1.000 dólares ajustados a inflación actual."

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. El paquete incluía la consola, el juego Combat, dos joysticks y un par de paddles. A pesar del precio elevado, el 2600 se convirtió...

Fuente: AtariAge Trivia

#026 El joystick del 2600 funcionaba con consolas Sega

HISTORY · 1977

"Los joysticks de Sega Genesis son compatibles con el puerto del Atari 2600, una coincidencia de ingeniería."

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...

Fuente: AtariAge Trivia

#027 El 2600 vendió solo 350.000 unidades en 1977

HISTORY · 1977

"El Atari 2600 vendió solo entre 350.000 y 400.000 unidades en su primer año, una cifra decepcionante."

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. Los consumidores no estaban familiarizados con el concepto de una consola que pudiera jugar múltiples juegos. Fue necesario...

Fuente: FactSnippet / FundingUniverse

#028 El primer videojuego con música de fondo fue de Atari

TECH · 1978

"Cannon Ball, de Owen Rubin, fue el primer arcade con música de fondo, antes que Rally-X de Namco."

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.

Fuente: AUSRETROGAMER

#029 El chip POKEY generaba números aleatorios para casino games

HISTORY · 1978

"El chip POKEY incluía un registro de números pseudoaleatorios que Atari usó tanto en videojuegos como en máquinas de casino."

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. El registro de aleatoriedad era tan fiable que se utilizó en aplicaciones que...

Fuente: Atari Compendium / Wikipedia

#030 El sonido POKEY tenía 4 canales de audio

TECH · 1979

"El chip POKEY de Atari proporcionaba 4 canales de sonido independientes con control de frecuencia, volumen y generación de ruido."

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.

Fuente: Wikipedia / Atari Compendium

#031 El Atari 800 fue pionero en chips coprocesadores

TECH · 1979

"La serie Atari 400/800 introdujo chips personalizados ANTIC, CTIA/GTIA y POKEY que liberaban a la CPU de tareas gráficas y de sonido."

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.

Fuente: Wikipedia / Atari Compendium

#032 Activision nació de programadores de Atari

BUSINESS · 1979

"Cuatro programadores estrella de Atari se fueron para fundar Activision, la primera desarrolladora third-party de videojuegos."

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. Fue la primera empresa third-party de la historia, demostrando que se podían crear juegos para una consola sin ser el fabricante de la misma. Atari los demandó, pero el acuerdo legal permitió...

Fuente: Wikipedia

#033 Championship Soccer: el primer juego con licencia deportiva de la historia

RECORD · 1979

"Atari fichó a Pelé para Championship Soccer, convirtiéndolo en el primer videojuego en usar el nombre de un deportista real."

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. Lanzado para Atari 2600 en 1979, el juego introdujo la idea de que los videojuegos podían asociarse con celebridades del deporte, un concepto que hoy es omnipresente pero que en 1979 era completamente revolucionario.

Fuente: AUSRETROGAMER

#034 Asteroids fue tan popular que los bares necesitaban cajas de monedas gigantes

RECORD · 1979

"Asteroids generaba tanto dinero que los operadores de arcades tuvieron que instalar depósitos de monedas más grandes."

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. El juego vendió más de 70.000 unidades arcade y generó ingresos estimados en cientos de millones de dólares.

Fuente: GameSpot / Wikipedia

#035 Warren Robinett cobró 22.000 dólares al año por Adventure

PEOPLE · 1979

"Robinett creó Adventure y no recibió regalías; el juego vendió un millón de copias a 25 dólares cada una."

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.

Fuente: Wikipedia / Entrevista

#036 Asteroids: el primer juego en usar bank-switching

HISTORY · 1979

"Asteroids para Atari 2600 fue el primer juego en usar bank-switching, duplicando su espacio ROM disponible."

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...

Fuente: AtariAge / Nerdly Pleasures

#037 El chip POKEY también se usó en máquinas arcade

TECH · 1980

"El versátil chip POKEY se utilizó en más de 130 juegos arcade de Atari, incluyendo Asteroids Deluxe y Centipede."

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. En algunas máquinas arcade se instalaban múltiples POKEY para obtener más canales de audio.

Fuente: Wikipedia / Arcade Museum

#038 El primer Easter Egg de la historia

EASTER_EGG · 1980

"Warren Robinett escondió su nombre en Adventure (Atari 2600) creando el primer Easter Egg en un videojuego doméstico."

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. El ejecutivo Steve Wright acuñó el término 'Easter Egg' al compararlo con la búsqueda...

Fuente: Atari / Wikipedia

#039 Missile Command: un juego que atormentaba los sueños de su creador

PEOPLE · 1980

"Dave Theurer, creador de Missile Command y Tempest, sufría pesadillas recurrentes sobre guerras nucleares mientras desarrollaba el juego."

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. El mensaje del juego era intencional: 'Si alguna vez hubiera una guerra nuclear, nunca podrías...

Fuente: Polygon / Wikipedia / 8-Bit Apocalypse

#040 Space Invaders multiplicó por cuatro las ventas del Atari 2600

BUSINESS · 1980

"La conversión de Space Invaders para Atari 2600 fue el primer 'killer app' de la historia y cuadró las ventas de la consola."

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.

Fuente: Wikipedia / Facts.net

#041 Activision ganó 13 millones de dólares en su primer año

HISTORY · 1980

"Activision, la primera empresa third-party de videojuegos, generó 13 millones de dólares de beneficio en su primer año de operaciones."

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...

Fuente: AtariAge Trivia

#042 Atari ocupaba más de 80 oficinas en Sunnyvale en 1980

HISTORY · 1980

"En su apogeo, Atari ocupaba más de 80 oficinas en Sunnyvale, California, siendo la empresa de más rápido crecimiento en la historia de EE.UU."

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. Atari era el mayor fabricante de videojuegos del mundo, con...

Fuente: AtariAge Trivia

#043 Tempest inspiró a los creadores de Elite y de todo el género tube shooter

HISTORY · 1981

"Tempest de Dave Theurer popularizó los gráficos vectoriales a color y creó un género que influyó en cientos de juegos."

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. Su diseño influyó directamente en Elite y todo el género de shooters tridimensionales.

Fuente: Wikipedia / GameSpot

#044 El "zoo" de Imagic: el departamento de diseño más excéntrico

HISTORY · 1981

"El departamento de diseño de Imagic era conocido como 'el zoo' por el ambiente caótico y creativo de sus programadores."

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. Los programadores trabajaban en horarios impredecibles, experimentaban con ideas radicales y creaban juegos que desafiaban las convenciones. Sus primeros tres juegos fueron Trick Shot,...

Fuente: AtariAge Trivia

#045 Ray Kassar: "The Czar" que desestimó a los ingenieros de Atari

HISTORY · 1981

"Ray Kassar, CEO de Atari, fue apodado "The Czar" y una vez llamó a los ingenieros "divos nerviosos"."

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. Esta actitud contribuyó a la fuga de talento que llevó a la fundación de...

Fuente: AtariAge Trivia

#046 David Crane creó 13 juegos para el Atari 2600

HISTORY · 1981

"David Crane, uno de los cuatro programadores que fundaron Activision, 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!...

Fuente: AtariAge Trivia

#047 El "Numb Thumb Club" de Imagic: parches de tela para fans

HISTORY · 1981

"Imagic creó el "Numb Thumb Club" para sus fans, ofreciendo newsletters y parches de tela coleccionables."

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. El nombre del club hacía referencia al dolor de pulgar que sentían los jugadores después de largas...

Fuente: AtariAge Trivia

#048 Atari fue la empresa de más rápido crecimiento en la historia de EE.UU.

HISTORY · 1981

"En 1981, Atari era la empresa de más rápido crecimiento en la historia de Estados Unidos, con ingresos superando los 740 millones de dólares."

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. La empresa tenía más de 80 oficinas en Sunnyvale y empleaba a miles de personas. Este crecimiento récord fue impulsado...

Fuente: FundingUniverse / AtariAge

#049 El primer videojuego con licencia de película fue de Atari

RECORD · 1982

"Raiders of the Lost Ark fue el primer juego con licencia de una película de Hollywood, vendiendo 4 millones de copias."

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. Fue el primer juego con licencia de película en superar las 4 millones de ventas. El acuerdo fue tan importante que...

Fuente: Wikipedia / Hackaday

#050 Yar's Revenge es el juego más vendido de Atari 2600

RECORD · 1982

"Diseñado por Howard Scott Warshaw, Yar's Revenge vendió más de 1.5 millones de copias, superando a Pac-Man."

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.

Fuente: Wikipedia

#051 El Atari 5200 fue incompatible con la 2600

TECH · 1982

"El Atari 5200 SuperSystem no era compatible con los juegos de la 2600, a diferencia de lo que sí hizo la 7800 después."

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.

Fuente: Wikipedia / Atari Compendium

#052 Swordquest: el concurso con premios de oro y diamantes reales

HISTORY · 1982

"Atari organizó un concurso de cuatro juegos donde los premios eran joyas reales valoradas en 150.000 dólares."

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. Solo se otorgaron dos de los cuatro premios antes de que el crash de 1983 cancelara el concurso.

Fuente: Wikipedia / Eurogamer / Atlas Obscura

#053 Pac-Man en Atari 2600: vendió 7 millones de copias y aun así fue un desastre

BUSINESS · 1982

"El peor port de Pac-Man vendió más que cualquier otro juego de Atari, pero la mala calidad destruyó la confianza del consumidor."

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.

Fuente: Wikipedia / Hackaday

#054 El desastre de E.T. y el entierro en el desierto

BUSINESS · 1982

"E.T. para Atari 2600 fue un fracaso tan monumental que miles de cartuchos fueron enterrados en el desierto de Nuevo México."

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. El mito se confirmó en 2014 cuando una excavación desenterró...

Fuente: Wikipedia / Documental

#055 Atari inventó el concepto de 'shovelware' antes de que existiera el término

HISTORY · 1982

"La política de Atari de publicar cualquier juego sin control de calidad creó cientos de títulos mediocres que inundaron el mercado."

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.

Fuente: Wikipedia / History Tools

#056 Pam: el nombre secreto del Atari 5200

HISTORY · 1982

"El Atari 5200 fue desarrollado bajo el nombre en clave "Pam" en los laboratorios de Atari."

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...

Fuente: AtariAge Trivia

#057 El Proyecto Puffer: una bicicleta de ejercicio para el Atari 5200

HISTORY · 1982

"Atari desarrolló en secreto una bicicleta de ejercicio que se conectaba al 5200 como controlador fitness."

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. El proyecto nunca llegó a producción masiva, pero demuestra la visión pionera de Atari en...

Fuente: AtariAge Trivia

#058 GameLine: descargar juegos por teléfono, precursora de AOL

HISTORY · 1982

"GameLine permitía descargar juegos de Atari 2600 por línea telefónica, y su empresa evolucionó para convertirse en 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. La empresa detrás de GameLine, Quantum Computer Services, eventualmente evolucionó y cambió su nombre a America Online (AOL), convirtiéndose en el proveedor de...

Fuente: AtariAge Trivia / Wikipedia

#059 Yars' Reverse: el nombre del juego es el apellido del CEO al revés

HISTORY · 1982

"Yars' Revenge lleva el nombre del CEO de Atari Ray Kassar escrito al revés como tributo."

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). A pesar de esta relación tensa, el juego se convirtió en el más vendido de la plataforma. El creador del juego, Howard Scott...

Fuente: AtariAge Trivia

#060 Atari demandó a Coleco por 350 millones de dólares

HISTORY · 1982

"Atari demandó a Coleco por 350 millones de dólares por el Expansion Module #1, que convertía la ColecoVision en clon del 2600."

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. El caso fue notorio en la industria porque demostraba las tensiones entre fabricantes de hardware y la...

Fuente: AtariAge Trivia

#061 Tax Avoiders: escrito por un empleado del IRS

HISTORY · 1982

"El juego educativo Tax Avoiders para el 2600 fue programado por un empleado del Servicio de Impuestos de Estados Unidos."

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. Es uno de los juegos más...

Fuente: AtariAge Trivia

#062 Videosoft: fundada por el creador del Channel F

HISTORY · 1982

"Jerry Lawson, creador del Fairchild Channel F (primera consola con cartuchos intercambiables), fundó Videosoft para crear juegos para el 2600."

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. Su trabajo en el Channel F sentó las bases tecnológicas para el sistema...

Fuente: AtariAge Trivia

#063 Air Raid: el juego más raro del Atari 2600

HISTORY · 1982

"Air Raid, de MenAvision, es considerado el juego más raro y valioso del Atari 2600, con unidades que alcanzan miles de dólares."

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. El diseño de la carcasa es único entre los cartuchos del...

Fuente: AtariAge Trivia

#064 COB: la tecnología de "Chip-on-Board" que barató los cartuchos

HISTORY · 1982

"Atari adoptó la tecnología COB (Chip-on-Board) para fabricar cartuchos más baratos, montando chips directamente sobre la placa."

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. Atari empezó con Pac-Man en mayo de 1982. Paradójicamente,...

Fuente: Atari Compendium

#065 El Atari 5200 fue la primera consola con botón de pausa

HISTORY · 1982

"El Atari 5200 fue una de las primeras consolas del mundo en incluir un botón de pausa en el controlador."

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. El botón de pausa fue una innovación de usabilidad que ahora es estándar en todos los controladores de videojuegos del mundo. A pesar de esta...

Fuente: AtariAge Trivia

#066 Starpath Supercharger: juegos del 2600 por casete de audio

HISTORY · 1982

"El Starpath Supercharger permitía cargar juegos en el 2600 a través de casetes de audio, una tecnología sorprendentemente avanzada."

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...

Fuente: AtariAge / Nerdly Pleasures

#067 Atari y la demanda de Magnavox por K.C. Munchkin

HISTORY · 1982

"Atari demandó a Magnavox por su clon de Pac-Man, K.C. Munchkin, ganando un caso legal histórico."

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. El caso demostró que los videojuegos podían tener protección...

Fuente: AtariAge Trivia

#068 Comavid: originally "Computer Magic"

HISTORY · 1982

"La empresa Comavid se llamaba originalmente "Computer Magic" antes de cambiar de nombre."

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. Comavid lanzó varios títulos para el 2600, incluyendo Cosmic Commuter. La empresa es un ejemplo de la...

Fuente: AtariAge Trivia

#069 El crash de 1983: el fin de la edad de oro

HISTORY · 1983

"La saturación del mercado y la falta de control de calidad provocaron el colapso de la industria del videojuego en EE.UU."

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.

Fuente: Wikipedia / The Fact Site

#070 Atari y Nintendo: el acuerdo que nunca se concretó

BUSINESS · 1983

"Atari estaba a punto de distribuir la Famicom de Nintendo en Occidente, pero Jack Tramiel canceló el trato por desconfianza."

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. Esta decisión abrió la puerta para que Nintendo lanzara la NES por su cuenta en 1985 y dominara la industria durante una década.

Fuente: AUSRETROGAMER / Wikipedia

#071 La venta secreta de Atari a Philips que nunca se concretó

BUSINESS · 1983

"Warner Communications evaluó vender Atari al gigante holandés Philips sin el conocimiento del presidente de Atari."

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.

Fuente: AUSRETROGAMER / Atari Inc. Business Is Fun

#072 I, Robot: el primer arcade con gráficos 3D poligonales rellenos

TECH · 1983

"I, Robot de Atari fue el primer videojuego comercial en usar gráficos poligonales 3D rellenos, pero solo se fabricaron 750 máquinas."

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.

Fuente: Wikipedia / AUSRETROGAMER

#073 Cloak & Dagger: Atari convirtió cabinets rivales en su propio juego

HISTORY · 1983

"Atari fabricó kits de conversión para transformar cabinets de Defender y Robotron en su juego Cloak & Dagger."

A finales de 1983, Atari diseñó kits de conversión para transformar cabinets 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.

Fuente: AUSRETROGAMER

#074 El crash de 1983: Atari enterró más de E.T. — incluyó Pac-Man y otros títulos

HISTORY · 1983

"La excavación de 2014 en Nuevo México reveló que los vertidos incluían Pac-Man, Asteroids, Kangaroo y muchos más, no solo E.T."

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.

Fuente: Wikipedia / Documental Atari Game Over

#075 Quadrun y Open Sesame: los únicos juegos del 2600 con voz sintetizada

HISTORY · 1983

"Solo dos juegos de Atari 2600 incluyeron síntesis de voz: Quadrun y Open Sesame, hazañas técnicas impresionantes."

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". Open Sesame, un juego educativo, usaba voz para pronunciar palabras en inglés. Generar voz hablada con el limitado...

Fuente: AtariAge / Random Terrain

#076 Atari 2800: la versión japonesa del 2600

HISTORY · 1983

"El Atari 2600 se vendió en Japón bajo el nombre "Atari 2800", una versión rediseñada para el mercado nipón."

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...

Fuente: AtariAge / Wikipedia

#077 Atari perdió 536 millones de dólares en 1983

HISTORY · 1983

"Atari reportó pérdidas de 536 millones de dólares en 1983, una de las mayores pérdidas financieras de la historia de Silicon Valley."

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. Esta pérdida fue el resultado del crash de los videojuegos de 1983, combinado con la sobrefabricación de cartuchos no vendidos, la competencia de ordenadores personales y la gestión deficiente bajo Warner...

Fuente: AtariAge Trivia

#078 Coleco sabotearía intencionalmente sus juegos para otras consolas

HISTORY · 1983

"Se rumorea que Coleco intencionalmente deterioraba la calidad de sus juegos para Atari 2600 e Intellivision para favorecer su propia ColecoVision."

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. La teoría era que si los jugadores veían versiones inferiores de títulos como Donkey Kong en sus consolas existentes, se sentirían motivados a comprar la ColecoVision, donde los...

Fuente: AtariAge Trivia

#079 Atari perdió 6.300 empleados en 17 meses

BUSINESS · 1984

"Bajo el plan NATCO, Atari pasó de 7.800 empleados a solo 1.500 entre enero de 1983 y mayo de 1984."

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.

Fuente: AUSRETROGAMER / Atari Inc. Business Is Fun

#080 El Atari MindLink: un controlador que leía tus pensamientos

TECH · 1984

"Atari desarrolló una diadema que controlaba los juegos leyendo la tensión muscular de la frente del jugador."

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.

Fuente: AUSRETROGAMER

#081 Nolan Bushnell fundó 20+ empresas después de Atari

PEOPLE · 1984

"Tras dejar Atari, Bushnell fundó más de 20 empresas incluyendo BrainRush, que gamifica la educación."

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'.

Fuente: EBSCO / Wikipedia

#082 Jack Tramiel despidió a más de 1.000 empleados, incluido el CEO

HISTORY · 1984

"Jack Tramiel, nuevo propietario de Atari, despidió a más de 1.000 empleados incluyendo al CEO James Morgan."

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. Instaló a tres de sus hijos en puestos de dirección y...

Fuente: AtariAge Trivia / Wikipedia

#083 Nintendo ofreció vender la NES bajo la marca Atari

HISTORY · 1984

"Nintendo sugirió vender la NES en Estados Unidos bajo la marca Atari, pero Atari declinó la oferta."

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. Sin embargo, Atari declinó la oferta, en parte por la desconfianza de Jack Tramiel hacia los socios japoneses y en parte por la insistencia de...

Fuente: AtariAge Trivia

#084 Atari perdió a su CEO James Morgan en los despidos de Tramiel

HISTORY · 1984

"Jack Tramiel despidió al CEO James Morgan como parte de su reestructuración drástica de Atari Corporation."

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. Morgan, que había intentado estabilizar la empresa, fue víctima de la reestructuración radical de Tramiel. Este despido, junto con la purga...

Fuente: AtariAge Trivia

#085 El Atari ST fue el primer ordenador con MIDI integrado

TECH · 1985

"Lanzado en 1985, el Atari ST ofrecía puertos MIDI integrados de serie, convirtiéndolo en el estándar para músicos."

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 accesible a músicos de todo el mundo.

Fuente: Wikipedia

#086 Atari no estuvo en el CES de 1985

HISTORY · 1985

"Atari Corporation no apareció en el Consumer Electronics Show de 1985, un evento crucial donde Nintendo lanzó la NES."

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...

Fuente: AtariAge Trivia

#087 Atari demandó a la NES por su diseño de bloqueo de cartuchos

BUSINESS · 1986

"Atari intentó lanzar juegos en la NES sin licencia usando un adaptador, y Nintendo los demandó."

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.

Fuente: Wikipedia

#088 El nombre del Atari 7800: la suma más simple de la historia

HISTORY · 1986

"Después del desastre del 5200, el departamento de marketing simplemente sumó 2600 + 5200 para nombrar a la nueva consola."

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.

Fuente: AUSRETROGAMER

#089 El Atari 7800 fue el primer sistema retrocompatible

TECH · 1986

"La Atari 7800 ProSystem era totalmente compatible con los juegos de la Atari 2600, algo que la 5200 no ofrecía."

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.

Fuente: Wikipedia / Atari Compendium

#090 La Atari 7800 estaba lista en 1984 pero se retrasó dos años

HISTORY · 1986

"La Atari 7800 fue desarrollada y estaba lista para 1984, pero su lanzamiento se retrasó hasta 1986 para competir con la NES."

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. La estrategia era usar la 7800 como respuesta directa a la NES, aprovechando su...

Fuente: AtariAge Trivia

#091 Nolan Bushnell fue recontratado en 1988 para hacer juegos para el 2600

HISTORY · 1988

"Nolan Bushnell, el fundador de Atari, fue recontratado en 1988 para desarrollar juegos nuevos para el ya obsoleto Atari 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...

Fuente: AtariAge Trivia

#092 La Atari Lynx fue la primera portátil a color del mundo

TECH · 1989

"La Atari Lynx fue la primera consola portátil con pantalla LCD color y tenía capacidad de escalado de sprites por hardware."

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.

Fuente: Wikipedia / AtariAge

#093 El Atari Portfolio fue el primer palmtop MS-DOS compatible

RECORD · 1989

"El Atari Portfolio, lanzado en 1989, fue el primer ordenador palmtop MS-DOS compatible del mundo."

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.

Fuente: Wikipedia

#094 Secret Quest: el último juego del 2600 en Estados Unidos

HISTORY · 1989

"Secret Quest fue el último juego oficialmente lanzado para el Atari 2600 en Estados Unidos, en 1989."

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. Paradójicamente, el paquete decía "By Nolan Bushnell" aunque el juego fue programado por DeFrisco. Este detalle curioso cerró...

Fuente: AtariAge / GameFAQs

#095 Epyx "Handy" se convirtió en la Atari Lynx

HISTORY · 1989

"La Atari Lynx comenzó como el "Handy" de Epyx, una consola portátil que Atari adquirió y renombró."

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. El diseño original de Epyx incluía la pantalla LCD a color, la capacidad de escalado de sprites y la conexión de red para multijugador, todas...

Fuente: AtariAge Trivia

#096 El Atari TT030: la estación de trabajo Unix que nunca fue

HISTORY · 1990

"El Atari TT030 fue diseñado como estación de trabajo Unix de alta gama, pero tardó dos años en lanzar su versión de Unix."

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...

Fuente: Wikipedia / Atari Wiki

#097 El Atari 2600 se fabricó durante 15 años

RECORD · 1992

"Atari cesó la producción del 2600 en 1992, tras 15 años de fabricación continua y más de 30 millones de unidades vendidas."

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).

Fuente: AtariAge / Wikipedia

#098 El Atari 2600 vendió más de 30 millones de consolas

RECORD · 1992

"El Atari 2600 vendió más de 30 millones de unidades durante su ciclo de vida de más de una década."

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.

Fuente: AtariAge / Wikipedia

#099 El Atari Falcon: el último ordenador de Atari

HISTORY · 1992

"El Atari Falcon030 fue el último ordenador fabricado por Atari, con un chip DSP Motorola 56001 para audio y multimedia."

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. Sin embargo, Atari canceló el Falcon en 1993 para centrarse en la...

Fuente: Wikipedia / Computing History

#100 La Atari Jaguar fue la primera consola de 64 bits

TECH · 1993

"Atari Jaguar se promocionó como la primera consola de 64 bits, pero su arquitectura con múltiples procesadores era controvertida."

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.

Fuente: Wikipedia / Atari Compendium

#101 El mando de la Jaguar tenía 40 botones y teclado QWERTY

TECH · 1993

"El controlador de la Jaguar tenía 40 botones incluyendo un teclado QWERTY completo, el mando más complejo de su generación."

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.

Fuente: Wikipedia / AtariAge

#102 Jeff Minter y Tempest 2000: el genio psicodélico de la Jaguar

PEOPLE · 1994

"Jeff Minter, programador autodidacta británico, creó Tempest 2000 para la Jaguar, considerado una obra maestra del diseño de juegos."

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. Minter tuvo acceso al código fuente original de Tempest de Dave Theurer, algo que Atari consideraba tan sensible que estaba...

Fuente: Wikipedia / Eurogamer

#103 El primer homebrew de Atari 2600 se lanzó en 1995

HISTORY · 1995

"Tres años después del fin oficial de producción, los fans comenzaron a lanzar nuevos juegos homebrew para la 2600."

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.

Fuente: AtariAge

#104 El Atari Jaguar CD: 75% de fallos en los discos

HISTORY · 1995

"El Jaguar CD fue un añadido externo tan poco fiable que el 75% de los discos no funcionaban, convirtiéndolo en el accesorio menos fiable de la historia."

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. Solo 11 juegos se lanzaron para la plataforma, incluyendo una versión...

Fuente: Wikipedia / AtariAge

#105 Atari publicó sus patentes en dominio público en 1999

HISTORY · 1999

"Atari liberó toda su cartera de patentes al dominio público, permitiendo que cualquiera usara su tecnología sin restricciones."

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. La decisión incluía patentes de hardware, software y diseño de interfaces que abarcaban décadas de innovación en videojuegos. Este gesto permitió que la...

Fuente: Wikipedia / AtariAge

06

Galería

Fotografías e imágenes del archivo Atari


Sears Tele-Games Pong (1975)

La primera consola doméstica de Atari, vendida a través del catálogo de Sears. Vendió más de 150,000 unidades y marcó el inicio de los videojuegos en el hogar.


Atari Super Pong (1976)

Evolución del Home Pong con cuatro variantes de juego y marcador automático en pantalla. Primer sistema con selección de variantes mediante interruptor.


Atari 2600 "Woody" (1977)

La consola que definió una generación. Popularizó el uso de cartuchos intercambiables y llevó los videojuegos a millones de hogares con su icónico diseño de madera.


Atari Video Pinball (1977)

Sistema dedicado orientado a simulación de pinball doméstico con múltiples modos de juego integrados. Vendió más de 500,000 unidades.


Atari 2800 (1983)

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


Atari 5200 (1982)

Sucesora del Atari 2600 con gráficos superiores, controlador analógico y basada en la arquitectura de los computadores de 8 bits de Atari.


Atari 7800 ProSystem (1986)

Consola de 8 bits con compatibilidad total con el catálogo del 2600, chip gráfico MARIA y precio competitivo de 140 dólares.


Atari 2600 Jr. (1986)

Rediseño compacto del Atari 2600 lanzado tras la crisis del videojuego. Forma parte de la estrategia de Atari Corporation para revitalizar la marca.


Atari XEGS (1987)

Sistema híbrido entre consola y computador. Funciona como consola de videojuegos y como computador personal con teclado opcional XE.


Atari Jaguar (1993)

La última consola de Atari, publicitada como la primera consola de 64 bits. Arquitectura multichip con procesadores Tom y Jerry.


Atari Jaguar CD (1995)

Unidad CD-ROM para el Jaguar con capacidad de video FMV y juegos en formato CD. Solo se vendieron 20,000 unidades.


Atari 400 (1979)

Computador doméstico de 8 bits diseñado como una máquina de juegos y educación, con teclado de membrana y cuatro puertos para joystick.



Atari 800 (1979)

El hermano mayor del Atari 400, con teclado mecánico completo, mayor expansibilidad y ranuras de expansión internas. Considerado el mejor computador de 8 bits de su época.



Atari 1200XL (1983)

Computador personal de gama alta con teclado mejorado y nuevos chips de ayuda. Primer modelo de la serie XL con diseño aerodinámico.



Atari 800XL (1983)

El computador Atari 8-bit más vendido, con 64 KB de RAM y diseño compacto. Compatible con todo el software existente de la plataforma.



Atari 520ST (1985)

Computador personal de 16/32 bits con interfaz gráfica GEM, puertos MIDI integrados y precio revolucionario de 799 dólares. Apodado 'Jackintosh'.



Atari 1040STF (1986)

Evolución del 520ST con 1 MB de RAM y unidad de disquete integrada. El modelo más popular de la gama ST, dominó la producción musical.



Atari TT030 (1990)

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



Atari Mega STE (1991)

Versión acelerada del Mega ST con CPU a 16 MHz e interfaz SCSI integrada. Diseño de caja horizontal profesional.



Atari Falcon030 (1992)

Último computador doméstico de Atari, con procesador Motorola 68030 y DSP de audio Motorola 56001 para capacidades multimedia avanzadas.



Atari Portfolio (1989)

El primer computador con formato palmtop compatible con IBM PC. Apareció en Terminator 2 como el dispositivo con el que John Connor hackea un cajero automático.



Atari Pong Arcade (1972)

El arcade que inició la industria comercial del videojuego moderno. Diseñado por Nolan Bushnell y Al Alcorn, su éxito masivo llevó a Atari a convertirse en un gigante del entretenimiento electrónico.



Gabinete Atari Pong (1972)

Gabinete arcade original de Pong con instrucciones en la marquesina. Diseñado por Nolan Bushnell, se instaló en el bar Andy Capp's Tavern.



Atari System 1 (1984)

Primer sistema arcade modular de Atari Games con placas de juego intercambiables. Potenció clásicos como Marble Madness y Gauntlet.



Atari System 2 (1985)

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



Atari Lynx (1989)

La primera consola portátil con pantalla LCD a color retroiluminada y capacidad de escalado de sprites por hardware. Diseño ambidiestro giratorio.



CX40 Joystick (1977)

El icónico joystick de un solo botón y palanca rígida. Su conector DB9 se convirtió en el estándar de la industria.



Atari VCS (2021)

El renacimiento moderno de Atari: consola híbrida basada en AMD Ryzen con Linux, capaz de emulación y juegos modernos en 4K.



Atari 2600+ (2023)

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



Atari 7800+ (2024)

Réplica compacta del Atari 7800 ProSystem con mando CX78+ inalámbrico y salida HDMI. Incluye Bentley Bear's Crystal Quest.



Atari 400 Mini (2024)

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



Atari Gamestation Go (2024)

Handheld moderna con 200+ juegos integrados y seis métodos de control: paddle, trackball, teclado numérico, D-Pad, gatillos y botones clásicos.



CONCLUSIÓN

La historia de Atari es mucho más que la crónica de una empresa de tecnología. Es la historia de un movimiento cultural que transformó para siempre la forma en que el mundo se entretiene, interactúa y crea.

Desde que Nolan Bushnell y Ted Dabney fundaron Atari en 1972 con tan solo 500 dólares, la empresa se convirtió en sinónimo de innovación y creatividad sin límites. Los sistemas Atari no solo fueron consolas de videojuegos; fueron puertas a nuevos mundos de imaginación para millones de personas en todo el planeta.

Los juegos como Pong, Asteroids, Centipede y Battlezone no solo definieron una era de entretenimiento, sino que sentaron las bases de una industria que hoy mueve más de 200 mil millones de dólares anuales. Cada línea de código, cada sprite en pantalla, cada efecto de sonido pixelado fue una semilla de la revolución digital que vivimos hoy.

Este compendio busca honrar ese legado, documentando no solo los logros técnicos sino también las historias humanas, los fracasos que enseñaron y las visiones que cambiaron el mundo. Atari nos recuerda que la innovación nace de la audacia, la curiosidad y la pasión por crear algo verdaderamente nuevo.

Gracias por acompañarnos en este viaje a través de la historia de Atari.

Atarium



La Enciclopedia Digital de Atari