



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

게이밍 플랫폼의 역사: Atari 8-비트 컴퓨터 (A History of Gaming Platforms: Atari 8-Bit Computers)

Matt Barton & Bill Loguidice
가마수트라 등록일(2008. 7. 31)

(http://www.gamasutra.com/view/feature/3750/a_history_of_gaming_platforms_.php)

[Gamasutra의 게이밍 플랫폼 시리즈 역사는 Atari 의 8 비트 컴퓨터 시리즈를 살펴보는 가운데 계속된다. 이 연재물의 처음 다섯 개 기사를 살펴보면, Commodore 64, Vectrex, Apple II, Atari 2600, 및 Mattel Intellivision에 대해서 다루고 있다.]

미국 내 많은 30 대 게이머들은 "8 비트 컴퓨터"란 말을 들으면, Commodore 64 (C64) 또는 Apple II 등을 떠올린다. "Atari"란 말을 떠올리면 언제까지나 아케이드 및 Atari VCS (aka 2600)가 따라붙을 것이다. 후자의 경우는 이 연재물의 초반에 다루어졌다.

그러나 Atari 역시 8 비트 PC 의 잡다한 게임들을 출시하였으며, 이는 종합적으로 Atari 8-비트 컴퓨터 시리즈로 알려져 있다. 이 시리즈는 극적인 방법으로 진화한 것이었으나, Apple 이나 Commodore 시스템 만큼의 인기를 끌지는 못했다. 그럼에도, 오늘날 Atari 8-비트 플랫폼은 다른 고전 컴퓨터 시리즈 못지않게 지지를 받고 있다.

일반적인 시스템 사양

출시 연도: 1979

해상도: 80 x 192

화면 색상: 16

음향: 4 채널, 모노

미디어 형식: 카트리지, 카세트, 5.25" 플로피 디스크

메인 메모리: 48KB



원판 Atari 800 에는 카트리지가 도어가 개방되어 있었고 BASIC 을 좌측 카트리지 슬롯에 삽입하는 형태였다.

역사와 하드웨어

Atari Inc.가 1972 년 Nolan Bushnell 에 의해 설립된 이래로, 이 회사는 우선 아케이드 비디오 게임에 주력하다가 1975 년경에는 가정용 Pong 스타일 콘솔을 추가하였다. 1976 년에는 Bushnell 이 Atari 를 Warner Communications 에 매각하여 "Stella" 가정용 비디오 게임 프로젝트 개발의 자금을 지원하였는데, 이 프로젝트는 1977 년 Atari 비디오 컴퓨터 시스템(VCS)으로 출시되었다.

VCS 는 획기적인 성공을 거둘 것이었는데, Atari 와 이 신창 가정용 비디오 게임 산업 모두에서 그러했다. 그러나 Bushnell 는 1978 년 회사를 떠났는데, 바로 Ray Kassar 와의 견해차이 때문이었다. 이 사람을 Warner 가 Atari 의 소비자 부서 사장으로 임명한 적이 있었다. Bushnell 이 빠져나간 후, Warner 는 Kassar 를 전체 Atari 기업의 CEO 로 지명하였다. Bushnell 과는 달리, Kassar 와 Warner 경영진은 Atari 의 에너지가 초기 가정용 컴퓨터 시장에 모아지기를 원했다.

Kassar 의 지휘 하에, 이 창조적이고 편안한 회사의 해커 문화는 줄어들고 겉치레에 신경 쓰는 열간이와 재미없는 정장 차림의 Dilbert 같은 분위기로 바뀌었다. Atari 의 가정용

컴퓨터 부서가 문을 열었고, 가정용 비디오 게임 및 아케이드 부서들로부터 분리되었다. VCS의 후임자 역시 이 기본 밑그림 위에 가정용 컴퓨터로서 재 구상에 착수하였다.

당시 경쟁력 있는 컴퓨터 시스템들에 반해, "Candy"와 "Colleen" 8-비트 컴퓨터 프로젝트는(Atari 공학자들이 매력적인 여성 직원들의 이름을 따서 프로젝트들의 이름을 붙였다는 전설이 있다) 게이밍에서 Atari의 입증된 장점들을 위주로 설계되었다.

이 아이디어는 플러그-앤-플레이의 쉬운 사용법과 함께 탁월한 게임 플레이 기능들을 결합한 것이었다. VCS 작업을 한 팀원들은 Atari 컴퓨터의 설계작업을 수행하였다. 이 팀에는 업계 전설이었던 Jay Miner도 포함되어 있었는데, 그는 몇 년 후에 다른 혁신적인 컴퓨터인 Commodore Amiga를 개발한 장본인이다.



좌측에 Atari 400은 초기의 막피형 키보드를 갖추고 있었고, 우측에 그 변형된 모양은 스트로크 키보드와 개방형 카트리지 도어를 갖춘 모델로서 시스템 라인의 초기 모델로 고안된 것이었다.

1979년 후반에, VCS의 대성공의 바람을 타고, Atari는 Atari 400("Candy")과 Atari 800("Colleen")을 출시하였다. 400 모델은 시초 컴퓨터로서 고안되었는데 반해, 800 모델은 보다 세련된 사용자들을 위한 대체품이었다. 1980년경 Atari는 Warner Communications의 총 수익의 큰 비중을 차지하였으며, 미국 내 가장 빠른 성장세를 보이는 회사가 되어, Apple사의 갑작스런 성공을 반영한 데 더해 수년 동안 이어진 Commodore의 상승세를 이끌었다.

"Atari 400은 게임플레이어들을 염두에 두고 설계된 마이크로컴퓨터였다. 6502 마이크로프로세서가 128-색상 용량, 네 개의 독립적인 사운드 신시사이저와

결합하여, 게이밍은 이 가정용 컴퓨터를 중심으로 돌아가게 되었다.” - *Electronic Games* 잡지, 1983 구매자 지침서

이 Atari 400 은 MOS 6502B 마이크로프로세서를 사용하였으며, 8KB RAM (후에는 16KB), 카트리지 포트, 네 개의 컨트롤러 포트, 텔레비전 출력부, 막비 키보드 등으로 구성되었다. 이 키보드는 플라스틱 시트 같은 표면 위에 들쭉날쭉한 키들이 특징이며, “어린이에게 안전하도록” 고안된 것이다.

청결을 유지하기가 쉬웠고, Kool-Aid 의 물 튀김을 방지할 수 있었으나, 타이핑이 힘든 것으로 악명이 높았다. 몇몇 기술적인 노력으로, 메모리가 마침내 48KB 까지 확장되었으며, 키보드는 교체되었다. 그러나 이러한 진보에도 불구하고, 400 모델은 아직도 800 의 전반적인 기능을 따라잡지 못하였다.



인기를 끈 Atari 410 카세트 레코더와 1050 5.25" 플로피 디스크 드라이브, 전자는 초기 400/800 에 부합하였으며, 후자는 600XL/800XL/1200XL 과 심미적으로 잘 부합하였다.

더 큰 모델의 Atari 800 은 의문의 여지없이 더 값이 싼 자매품보다는 우수하였다. 16KB RAM (이후 48KB), 풀-스트로크 키보드, 모니터 출력부, 확장슬롯, 두 개의 카트리지 포트(표시된 부분 좌측 카트리지, 우측 카트리지) 등으로 구성되었다.

이 듀얼 카트리지 슬롯은 아직도 이 시스템 고유의 특징으로 남아있다. 확장 슬롯은 메모리 확장에 주로 사용되었으나, 디스플레이 어댑터와 다른 장치들도 지원하였다. 대부분의 확장 모듈은 장방형의 플라스틱 케이스 안에 포함되었으며, 유사한 카트리지에 고정되었다. 이후 버전들은 봉입부가 없는 보드형이었으며, 이 실리적 디자인으로 내부 공기 흐름이 개선되었다. 대부분의 사용자들은 이 네 개의 슬롯에 10KB ROM 과 세 개의 16KB RAM 모듈을 공급하여 최대 표준 48KB 의 시스템을 지원하였다.

카트리지를 삽입하지 않는 400 과 800 은 단순한 노트패드 응용프로그램에서 판독하도록 하였다. BASIC 은 카트리지로부터 로딩해야 했는데, 800 에서는 좌측 카트리지에 삽입하여 다른 카트리지가 우측 카트리지 슬롯에서 사용할 수 있도록 하였다. 우측 카트리지 슬롯을 거의 사용하지 않았기 때문에, 후에 Atari 시스템은 이 흥미롭지만 값이 비싼 기능을 생략하였다.

이 Atari 컴퓨터는 VCS 컨트롤러와 호환되었으며, 단일버튼 디지털 콘트롤 옵션을 제공하였다. 이 네 개의 컨트롤러 포트는 1982 년 Atari 5200 SuperSystem 모델이 나오기 전까지는 다른 Atari 시스템에서 사용되지 않았는데, 1982 년 이 Atari 모델은 Atari 400 에 기반한 비디오 게임 콘솔이었으나 직접 호환되지는 않았다.

일부 게임들만이 추가 컨트롤러 포트를 지원하였다. 이들 중 가장 유명한 것은 Electronic Arts의 고전적인 멀티플레이어 전략 게임으로 Dani Bunten, *M.U.L.E.* (1983)가 출시한 것이었으며, 또 다른 하나는 Atari의 *Super Breakout* (1981)으로서 네 개의 패들형 컨트롤러를 사용하여 여덟 명의 플레이어를 수용할 수 있었다. Atari 5200 의 이후 버전들이 8 비트 컴퓨터에 새로 등재된 다음에는 추가로 한 쌍의 컨트롤러 포트가 등장하였다.



Atari 컴퓨터 소프트웨어는 그 모양, 크기, 종류, 포맷이 다양하였으며 카트리지, 카세트, 교육용 디스크 타이틀, 오락, 생산성 및 실용품 등으로 활용도가 매우 높았다.

Atari 컴퓨터의 음향은 다재 다능한 POKEY 칩으로 재생되었으며, 이는 또한 Atari 의 이후 7800 ProSystem 콘솔의 개발에 큰 역할을 하였다. POKEY 는 키보드로 입력값을 판독하며, 시리얼 커뮤니케이션의 지원에 더불어, 인상적인 네 개의 사운드 채널(보이스)까지 갖추었다. 따라서 이 Atari 8-비트 컴퓨터는 다년간 최상의 오디오 성능을 자랑하였다고 할 수 있다. Apple II 의 경우와 흡사한 단순한 내부 스피커는 키보드를 누를 때 딸깍 소리를 내었다. 이 스피커는 때때로 다섯 번째 목소리를 내는 데 사용되었다.

초기 그래픽 칩인 CTIA 은 VCS 의 유동형 TIA 칩의 개선된 버전이었으며, 인상적인 색상과 해상도 모드가 가능하였다. 1981 년에는 Atari 가 새로운 그래픽 칩인 GTIA 로 400 과 800 모델을 업그레이드하였는데, 이 칩은 훨씬 더 강력하였다. 두 그래픽 칩 모두 ANTIC 마이크로프로세서를 지원하여 우수한 성능을 내기 위해 디스플레이의 워크로드의 균형을 잡아 주었다. 이 마련으로 12 개의 각기 다른 디스플레이 모드가 CTIA 와, 16 개 모드가 GTIA 와 결합되었다. 모든 이후의 Atari 8 비트 시스템들은 GTIA 표준을 채택하였다.

프린터, 카세트 레코더, 디스크 드라이버 등의 주변기기 등은 SIO 포트로 연결되었으며, 데이지 체인형(daisy-chained) 연결이 가능하였다. 최종 사용자에게는 쉽고 매우 다재 다능하였으나, 이 주변기기 포트는 보다 일반적인 업계 표준에 기반한 제 3 자 장치들을 사용하기 위해서는 어댑터가 필요하였다.

다음은 400 과 800 기종 이후에 미국에서 출시된 주요 Atari 8 비트 시스템들의 주요점이다:

1982: 통합된 수의 칩을 탑재한 Atari 1200XL 모델은 매끄러운 실버 블랙 기기로 400 과 800 을 대체하기 위해 설계되었다. 그러나 출시되자 버그가 많이 발견되었으며, 운영체제가 이전 소프트웨어에 대해 비호환으로 인식하곤 하였다. 컨트롤러와 카트리지 포트의 수는 반으로 줄어들었고, 내부 스피커는 제거되었다. “다섯 번째” 음향 채널은 POKEY 의 오디오와 같은 방식으로 전달되었다. 이러한 변화들은 이후 모델들에서는 표준으로 적용되었다.

그러나 오래된 400 과 800 라인을 대체하지 못하고, Atari 1200XL은 사실상 이 시스템들의 판매를 늘리는 역할을 하였다. 한편, Commodore는 저가의 VIC 20 과 함께 큰 성공을 맛보았으며, 보다 강력한 Commodore 64 (C64)를 발표하기에 이르렀다.

1983: Atari 600XL과 800XL은 실패한 모델인 1200XL의 대체품으로 고안된 것이었다. 이들은 호환성에서는 역행하였고, 400/800 과 흡사한 계층형 시스템 접근방식을 채택하였다. 이 두 새로운 시스템 모두 BASIC을 내장하였으며, 600XL은 16KB RAM을 탑재한 반면, 800XL 은 64KB를 앞세웠다. 상대적인 불편함에도 불구하고, 번역기 소프트웨어는 구형 소프트웨어와의 호환성 문제를 대부분 해결하였다. Atari에게는 안타깝게도, 이 C64 는 이미 지배적인 8-비트 컴퓨터로 입지를 굳힌 상태였다.

1985: Atari 65XE/130XE는 블랙 실버 XL 라인을 대체하였다. 이 장치들은 더 값이 저렴하였으며, 회색 케이스와 키보드가 새로운 16 비트 ST 시스템 라인과 잘 부합하였다. 65XE은 64KB RAM를 탑재한 반면, 130XE는 추가 메모리 관리 장치를 포함하고 128KB를 표준형으로 채택하였다.

1987: 비디오 게임의 붕괴(The Great Video Game Crash)와 더불어, Atari가 1986 년 7800 과 2600Jr을 가지고 비디오 게임 시장에 돌아왔으며, 이 회사는 이듬해 세 번째 콘솔을 추가하였다. 이 장치가 바로 XEGS (XE 게임 시스템)이었다. 이 XEGS는 완전한, 근원으로 돌아간, 65XE에 기반한 8 비트 컴퓨터 라인의 재설계였으며, 분리형 키보드, 내장형 *Missile Command*가 포함되었다.

별도의 카트리지에는 *Flight Simulator II* 와 *Bug Hunt* 가 번들로 제공되었다. 후자의 경우 자체 내장된 광선총 기능이 지원되었다. XEGS의 출시가 카트리지에 Atari 8 비트 컴퓨터를 위한 재 출시된 새 소프트웨어의 도래를 가져왔으나(일부는 64KB이하 급의 옛 시스템과 호환되지 않았다), 단일 닌텐도 엔터테인먼트 시스템(NES) 앞에서 세 개의 콘솔 접근 방식이 궁극적으로는 무력하였다.



분리형 키보드가 포함된 **Atari XEGS**는 다른 **Atari** 컴퓨터만큼의 역량이 있었으나, 파스텔 톤의 버튼은 잘 어울리지 않았다.

다른 칩들과 비교적 인상적인 성능에도 불구하고, Atari는 무엇이 잘못된 것이었을까? 가장 설득력 있는 답변은 회사가 큰 기대를 모았던 1200XL로 인한 실망에서 회복하지 못했기 때문이라는 것이다. 이 대안이 될 모델로 실수를 속죄하려는 노력은 소비자들을 되찾기에는 너무 늦고 비싼 값을 치렀던 것이다.

더욱이, “게임” 회사로서, Atari는 고가 시장에서 Apple의 계보를 잇지 못했으며, 그 여세를 몰아가거나 저가 시장에서 가격 경쟁에서 강세를 보이지 못하였는데, 특히 C64가 우세해 진 이후에는 더욱 그러하였다. 1984년에는 판매율 감소에 직면하여, Atari의 가정용 컴퓨터 및 비디오 게임부서는 이전 Commodore 설립자인 Jack Tramiel에 의해서 Warner Communications로부터 매각되었다.

Tramiel은 Atari Corporation을 구성하였으며, 그의 경영으로 1984년 비디오 게임의 붐과 이후 두 부서의 판세가 바뀌게 되었다. 그는 회사를 비디오 게임 시장에서 끌어내 새로운 16비트 컴퓨터 생산라인 개발에 몰입하였다. Atari는 미래를 16비트 Atari ST 시스템에 걸었으며, 이는 1985년에 출시되었다.

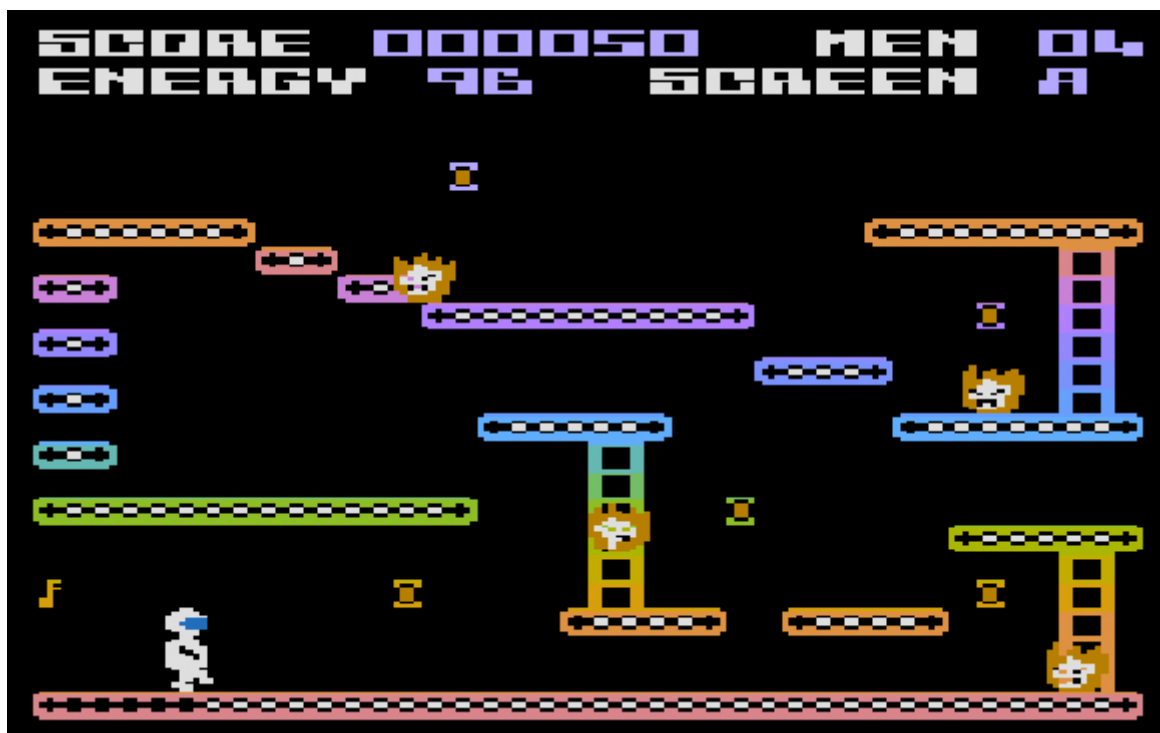
그러나 이 회사는 1986년에는 다시 비디오 게임에 중점을 두었으며, 8비트 컴퓨터를 지원하는 자원은 거의 남겨두지 않았다. 그러나 초기 경영에서 “세 번째” 선택안이었던 Atari 8-비트 컴퓨터가 성공하였는데, 특히 많은 경쟁사들이 초기에 퇴각하면서 그러했다. Atari Corporation은 공식적으로 1992년 1월 1일 8비트 컴퓨터 생산라인에 대한 지원을 중단하였다.

소프트웨어

많은 전도유망하고 비할 데 없는 기술적 특징들에도 불구하고, Atari 8-비트 컴퓨터는 처음으로 출시한 이후 시장에서 영향력을 얻기까지 수년이 걸렸다. 그러나 이 시스템은 결국 카트리지, 카세트, 5.25" 플로피 디스크 등을 지원하는 풍부한 소프트웨어의 지원을 등에 업게 되었다.

교육용 언어 소프트웨어에 주로 사용되기는 했으나, 카세트 트는 데이터와 녹음된 오디오를 동시에 지원할 수 있었는데, 그 주변기기 레코더가 APF 이매지네이션 기기와 그 외 몇몇 기기들이 다른 컴퓨터 카세트 드라이브를 작동시키는 방법과 유사한 스테레오 신호를 사용하였기 때문이다.

"초기 Atari 800 모델은 가정용 컴퓨터의 역사에서는 독특한 획을 그었다. 네 개의 내장형 조이스틱 포트는 장치 전방에서 접근이 용이하였다(Mule 이나 Survivor 와 같은 초기 게임들은 네 개의 조이스틱 포트를 효과적으로 이용하였다). 두 개의 중용 카트리지 슬롯을 장착하고 있었다. 상부 뚜껑은 확장 메모리 카드에 쉽게 플러그인할 수 있도록 플립형으로 개발되었다. Atari 800 은 매우 강력한 키보드가 달린 탱크와 같았다. 안타깝게도, 이 독특한 특징들은 그 설계를 합리화한 이후 모델들에서는 모두 사라지고 말았다." - Mike Vox, Armchair 아케이드 웹사이트, 2004 년 8 월



Datamost 의 1983 Platformer, *Mr. Robot* 및 *His Robot Factory* 와 같은 게임들은 Atari 8-비트 시스템의 색상 옵션을 멋지게 활용하였다. Atari 8-비트 색상이

다른 동시대 플랫폼과 비교했을 때 눈에 띄게 약하고 조종하기가 어렵기는 했으나, 숙련된 프로그래머들에게는 그 결과가 매우 인상적이기도 했다.

Apple 과는 달리, Atari 는 시스템의 내부 작업에 대해서는 비밀을 유지했다. 종종 Atari 가 게임에서 기술을 사용하거나 정보를 누설하기 전까지는 무엇이 가능했는지조차 아무도 알지 못했다.

이 "거래 비밀" 접근방식은 때로는 제 1 자와 제 3 자 게임들 간의 질적 차이를 유발하기도 하였다. 그럼에도, 영리한 프로그래머들은 결국 자체 게임을 인상적이게 만들기 위해 Atari 의 기업 정책들의 방식을 알아내기도 하였다.

일부 비평가들은 1981 년 온라인 시스템의 미로 게임인 *Jawbreaker* 을 플랫폼에서 기술적으로 건전한 제 3 자 타이틀의 전환점으로 지적하였다. 이는 소비자들이 하나같이 이를 눈으로 확인하기 시작한 그 다음 해에야 비로서 시작되었다. 결국 Atari 의 8 비트 시리즈의 최고의 게임은 대부분의 다른 8 비트 컴퓨터 시스템에서 이용 가능한 것과 기술적으로 부합하는 것이었다.



해적판 소프트웨어들로 인해서 **Lucasfilm** 는 시작하기도 전에 소프트웨어 시장 등단의 맥을 끊기고 말았다. 그러나 그 이름을 **LucasArts** 로 바꾸고, 다른 수십 개의 게임을 출시한

지금에도, 아직까지 견재한 모습이다. 1986 고전 *Rescue on Fractalus* (그림)과 *Ballblazer* 과 같은 타이틀은 이 회사의 큰 출발점이 되었다.

Atari 가 기술 정보를 밝히는 데 있어서 그다지 큰 도움이 되지는 않았으나, 새로운 부서인 Atari 프로그램 교환(APX)의 건립과 함께 강력한 사용자 커뮤니티를 촉진함으로써 긍정적인 진보를 보였다.

APX 는 프로그램을 선택하는 모든 Atari 컴퓨터 소유주들에게 발송되는 사용자가 제작한 소프트웨어의 분기별 무료 우편 주문 카탈로그를 제공하였다. 사용자들은 자신의 프로그램을 제출할 수도 있었고, 다른 이들의 프로그램을 구매할 수도 있었는데, 후자의 경우 종종 보너스가 제공될 뿐 아니라, 판매당 소액의 로열티도 수여되었다.

상당한 생산성과 실용성, 엔터테인먼트를 내세운 소프트웨어가 생산되었으며, 그 중 뛰어난 타이틀의 경우 상업용으로 출시되었는데 그 가운데 Chris Crawford 의 전략 게임인 *Eastern Front (1941)* (1981), Greg Christensen 의 슈팅게임 *Caverns of Mars* (1981) 등이 있다.

APX 의 다른 두드러진 부문들 중에는 차후에 First Star Software 설립자가 된 Fernando Herrera 의 *My First Alphabet* (1981) 교육용 프로그램이 있었으며, \$25,000 의 APX Star Award 를 수상하였다. 또한 John Palevich 의 *Dandy* (1983)는 네 명의 플레이어가 가능한 던전 크롤링 게임으로서, Atari 의 인기 아케이드 게임인 *Gauntlet* (1985)에 영감을 준 것으로 여겨지고 있다.

Dandy 는 *Dark Chambers* 의 형태로 업데이트하여 1988 년 Atari 2600 과 7800 뿐 아니라 Atari 8 비트 컴퓨터용으로도



1983 년 인상적인 사이드 스크롤링 슈팅 게임인 *The Tail of Beta Lyrae* 의 후속작인 Philip Price 의 RPG *Alternate Reality: The City* (1985)은 다른 어느 게임보다도 Atari 8 비트의 성능을 최대한 활용한 것으로 보이며, 특히 63 색상과 동기화된 사운드가 주요 특징을 이루었다.

강력한 아케이드 카탈로그와 개발 및 출판 시스템으로, Atari 는 자체적으로 많은 주요 타이틀을 출시하였다. 큰 생산성과 교육 소프트웨어 외에도, Atari 는 아케이드 변형 게임들과 몇몇 초기 타이틀이 어느 정도 성공을 거두었다. Apple II 혹은 Commodore 64 처럼 잘 지원되지는 않았으나, Atari 컴퓨터는 동일한 소프트웨어 출판사들 대부분이 지원 대상으로 삼았다. 업계 최고 게임 중 다수는 Atari 시스템에 기반을 두었거나 후에 지원되었다.

두드러진 타이틀 가운데는 Atari 의 사랑 받는 스페이스 콧 캣 시뮬레이션 *Star Raiders* (1980); Synapse 의 멀티스크린 매직 기반의 액션 게임인 *Necromancer* (1982), 언더그라운드 헬리콥터 액션 게임인 *Fort Apocalypse* (1982) 및 애니메이션 카툰인 *Alley Cat* (1983); First Star Software 의 매력적인 아케이드 슈팅게임 *Astro Chase* (1982); Datasoft 의 인기된 액션 플랫폼어인 *Bruce Lee* (1984), *Conan* (1984), *Zorro* (1985) 및 *The Goonies* (1986) 등이 포함되었으며, Philip Price 의 기술적 걸작으로 꼽히는 롤플레이팅 게임 *Alternate Reality: The City* (1985); Lucasfilm 의 어드벤처 슈팅 게임으로 차원 분열 기하학 기반 경관이 눈에 띄는 *Rescue on Fractalus* (1984) 등도 빼 놓을 수 없다.

오늘날의 활동

전반적으로 말해서, 적어도 48KB 를 지원하는 대부분의 Atari 8-비트 시스템은 대다수의 소프트웨어와 호환된다. 그러나 Atari 가 차후 XL 과 XE 시스템의 운영체제를 수정함에 따라 호환성이 떨어지고 말았다. Atari 는 초기 400 과 800 시스템에서 새로운 운영 환경으로 변경하도록 하기 위한 디스크를 제공하여 대부분의 호환성 문제를 해결하였다. 그러나 XEGS 시대에 출시된 특정 카트리지는 64KB 시스템에서만 작동할 것이며, 그 외의 경우에는 48KB 이하에도 가능하다.

"400 과 800 모델에서 XL 시리즈로 하룻밤에 변환하게 됨에 따라 잠재 구매자들이 혼란스러울 수 있다. 어떤 기기가 어떤 기능을 가지고 있을지 알아내기가 항상 쉬운 것만은 아니다. 또한 Atari 의 소소한 네이밍 시스템은 각각의 모델에 명확한 개성을 부여하지도 못하였다." - Electronic Games magazine, 1983 년 12 월

낙관적으로 말하자면, 하드코어 수집가라면 본래의 호환성을 보유하고자 GTIA 의 48KB 800 과 최소 64KB 또는 XE 시스템 모두를 보유할 지 모른다. 그러나 일반적으로는 그 저후자만으로도 만족할 것이다. 오늘날 대부분의 Atari 8 비트 컴퓨터 이종 기종들은 약 50 달러면 이용이 가능하며, 보통은 특정 시스템 스타일과 부류에 대한 구매자의 선호도에 맞춰 선택할 수 있다.



XEGS은 레이저 총과 블랙 대신 그레이 스타일의 고전 **Atari** 스타일의 조이스틱을 포함한다. 이 조이스틱은 기대한 대로 작동하지만 레이저 총은 보통 정확도가 떨어진다.

고전적인 48KB 800은 네 개의 컨트롤러 포트와 2차 카트리지 슬롯이 장착되어 있는데, 다른 Atari 8비트에는 없는 기능들이다. 64MB XEGS는 분리형 키보드와 비디오 게임 콘솔과 같은 기능을 갖는 유일한 Atari 8-비트 모델이다. 이 130XE는 표준형 메모리 128KB를 갖춘 유일한 Atari 8비트 기종이다.

주변기기들도 시스템들만큼이나 다채로운데, 여러 가지 종류의 호환되는 카세트 레코더, 디스크 드라이브, 프린터들이 아직 합리적인 가격으로 구해볼 수 있다.

그러나 일종의 플래시 메모리 기반 장치나 케이블로 현대식 컴퓨터에 연결하여, 또는 표준형 Atari 8비트 SIO 포트로 기본 시스템만으로도 소프트웨어에 접속이 가능하다.

카트리지, 카세트, 및 디스크 상에서 소프트웨어는 다양한 온라인 상점이나 옥션 웹사이트에서 쉽게 찾아볼 수 있다. 강력한 에뮬레이션도 가능한데, *Multiple Emulator Super System (MESS)*이나 *Atari800Win Plus*라면 탁월한 선택일 것이다.

Atari 8-비트 컴퓨터는 VCS와 동일한 컨트롤러 연결 표준을 사용하므로, 호환이 되는 조이스틱이나 패들, 및 기타 컨트롤러도 잘 작동할 것이다. 여러 Sega Master System (SMS)과 Sega Genesis 게임패드도 호환 가능하다.

XEGS 와 함께 구성되고 별도로 구매할 수도 있는 레이저 총은 Atari 8-비트 라인에만 해당된다. 쉽게 구매할 수는 있으나, 이것이 Atari 가 출시하고 VCS 및 Atari 7800 의 게임에서 사용되는 유일한 레이저 총이다. 이 시스템들의 수집가라면 하나쯤 고려해 볼 수도 있을 것이다.

Atari 의 8 비트 컴퓨터를 위한 온라인 자원은 다른 고전 시스템들 못지않게 풍부하다(또는 그보다 많다). 모든 Atari 제품들이 그러하듯, 많은 사용자들이 아직도 8 비트 컴퓨터에 대해 갖는 애착만한 것은 없다. 하드웨어와 소프트웨어 모두에서 하비스트 커뮤니티의 지속적인 개발에 힘입어, 게임이나 개발도구들과 같이 새롭고 흥미로운 품목들이 언제나 구매자를 기다리고 있다.



변동이 없는 것은 아니나, Atari의 1200XL은 일반적으로 이 생산라인의 모델 중에서 단연 최고의 키보드와 스타일로 손꼽힌다.

Atari 8 비트 시리즈의 역사를 되돌아보면서, 왜 이 유명한 회사가 Apple 이나 Commodore 와 같은 회사들과 경쟁할 수 없었는지 의아해 하는 이들이 있을 것이다. 결국은 그 아케이드 게임과 가정용 비디오 게임 콘솔은 게임 산업의 서막을 장식했다고 볼 수 있다.

그러나 몇 가지 의문스런 설계 상의 결정들, 관리상의 격동, Atari 가 “유일한” 게임 제작회사였다는 유명하지만 공평하지는 못했던 관념은 분명 오래 지속되기는 했으나 일류까지는 되지 못했던 시장에서의 그 입지를 설명해 주는 듯하다.

감사하게도, 수십 년이 지난 지금에도 열성 팬들이 새로운 하드웨어 부속품들과 정기적으로 출시되는 소프트웨어 타이틀과 함께 Atari 8 비트 군의 독특함을 경험해 볼 수 있으며, 적극적인 수집가들과 하비스트들 사이에서 최고의 고전 플랫폼 중 하나가 되었는지를 알 수 있다.