

(Read and download) Atari Inc. Business is Fun (Complete History of Atari - Volume 1) (English Edition)

Atari Inc. Business is Fun (Complete History of Atari - Volume 1) (English Edition)

Von Marty Goldberg, Curt Vendel

*Download PDF | ePub | DOC | audiobook | ebooks



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation -Verkaufsrank: #384033 in eBooksVerffentlicht am: 2012-11-25Erscheinungsdatum: 2012-11-25File Name: B00CELBAJS | File size: 49.Mb

Von Marty Goldberg, Curt Vendel : Atari Inc. Business is Fun (Complete History of Atari - Volume 1) (English Edition) before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Atari Inc. Business is Fun (Complete History of Atari - Volume 1) (English Edition):

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. No spellcheckerVon Michael RobertsonPoorly written ramblings with pages riddled with spelling and grammar mistakes. Even managed to spell Atari wrong (Ateri). 2 more words....3 von 3 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Tolles Buch ber AtariVon CyberDuckSuper Buch ber die Geschichte von Atari. Ein Muss fr alle Geeks ;-). Leider ist

das Buch viel zu Dick um es mitzunehmen oder vernnftig zu lesen. Deshalb lieber die eBook version kaufen...da sind dann auch die Grafiken und Bilder in Farbe.9 von 11 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Auen hui und innen pfui !Von AndreasGamerWie habe ich mich als bekennender Atari Fan auf dieses Buch gefreut! Endlich Atari Geschichte wie sie wirklich war. Erzht von jenen die dabei waren. Dass das Buch nunmal in Englisch geschrieben ist, damit muss man sich abfinden. 800 Seiten Umfang versprechen viel. Von Anfang an ist dieses Buch auf zwei Teile ausgelegt. Sozusagen bevor es mit Atari los ging bis hin zu den Tramiels. Im zweiten Buch das spter erscheinen soll, wird bei dem Einstieg der Tramiels weiter gemacht bis zur erneuten Auferstehung Ataris in 2007.- Hier vor mir liegt also der erste Teil -Ich wollte sie unbedingt sehen... Die Bilder die nie zuvor ein Mensch gesehen hat und die so hoch und heilig versprochen wurden. Bilder von Gebuden, Vertrgen, Menschen, Gerten, Entwrfen, Werbung und all den anderen schnen Dingen die vergessen wurden oder nie zuvor gezeigt wurden. Ja! Da sind sie, die Bilder... IN SCHWARZ-WEISS ?!?!?!? - Ich dachte mich tritt ein Pferd als ich durch das Buch blttert. Alle Bilder in SCHWARZ/WEISS nicht in Farbe, nicht in Graustufen, sondern in SCHWARZ/WEISS! Und zwar in gefhlten zwei Abstufungen. Nmlich in Schwarz und Wei.Das kann ja wohl nicht der Ernst der Hersteller sein! Die meisten Bilder sehen eher aus wie schwarze Blcke als dass man irgendetwas auf den Bildern erkennen knnte! Ich habe bei dem Preis keine Farbbilder erwartet, aber doch wohl zumindest ordentliche Graustufen. Da gibt es Bilder von Hardware wie der 1050 Floppy und das Bild ist so dunkel, dass man nicht mal den Diskettenschlitz erkennen kann. (Seite 712) Da werden Personen auf Bildern gezeigt, von denen man gerade noch die glnzende Brille erahnen kann. Der Rest ist schwarz. So wie auf Seite 114 unten rechts. Angeblich ein Coin-op Konzept. Aber erkennen kann man nichts. Aber auch das extreme Gegenteil gibt es: Auf Seite 85 ist das Gesprchsprotokoll in dem Bushnell und Bear in einen Kontext gebracht werden. Die Schrift ist nahezu unlesbar. Welcher "kluge" Kopf hat da vergessen die Seite lesbar/mit mehr Kontrast abzubilden? Ebenso auf Seite 296. Es wre nur ein minimaler Aufwand gewesen mit groem Effekt.Dann Seite 406 unten. Kann da irgendwer etwas erkennen? Auf Seite 688 ist das Bild von James Morgan auf die 100% Gre der Buchseite vergert worden, das im Original (aus dem Internet) etwa Briefmarkengre hat. Entsprechend ist es von Artefakten verseucht. Dabei htten die Autoren wirklich bessere Quellen aus dem Internet beklauen knnen. Gleich daneben das Bild vom Prototyp Major Havoc, das eigentlich nur ein Brei aus schwarzen Pixeln ist. Erkennen kann man darauf gar nichts. Es ist unglaublich. Die Autoren haben aus dem Internet Bilder *verwendet* was das Zeug hlt und dabei auch noch qualitativ schlecht umgesetzt. Es gibt tatschlich auch Bilder die eine gute Graustufenumsetzung haben, aber das meiste ist schwarzer Pixelbrei. Also nicht erkennbar oder zumindest von Artefakten durchsetzt.Das Softcover ist brigens in Farbe! In super schner Grafik mit original Atari Schriftart.Schwerst enttuscht habe ich mit dem lesen begonnen. Und es wird viel geboten: Nmlich viel freier Raum zwischen den Abstzen! Hier htte man bestimmt 100 Seiten einsparen knnen um das eingesparte Geld fr bessere Grafiken zu verwenden. Dafr sind die Abstnde zwischen den Zeilen und die Schriftgre wiederum ok.Irgendwas ist wohl auch beim ordnen des Inhaltes durcheinander gekommen. Immerwieder gibt es zwischendurch seitenweise lieblos hingeklatschte Abstze, die chronologisch nicht geordnet sind. Was das auch immer soll.brigen gibt es keinen Index oder Glossar und es gibt auch keine "weiterfhrenden" Verweise und auch keinen Bilderindex. Sondern nur eine einzige Seite "Contents" die die Startseiten der 12 Kapitel verzeichnet.Fazit:Ich habe mich schon lnger mit der Historie von Atari befasst.Dennoch habe ich einiges erfahren knnen was mir bisher unbekannt war. Und es gab ein paar wenige Bilder die ich noch nicht kannte. Insgesamt hat mich dieses Buch aber nicht berzeugt. Die Qualitt der Bilder hat nochmals deutlich zur Abwertung gefhrt. Vernnftige Graustufen und es wre ok gewesen. Aber so kann ich das Buch nur bedingt jenen empfehlen die auch das letzte Quentchen "Neuigkeiten" herausquetschen wollen und auf die Umsetzung keinen Wert legen.Edit:Nach reiflicher berlegung habe ich die Wertung von 2 auf 3 Sterne erhht, weil die Geschichten und sonstigen Infos zu wenig in die Bewertung eingeflossen waren.

Kurzbeschreibung***Digital COLOR edition****Photos and documents that are in color are presented in color in this digital edition.Atari Inc. - Business is Fun, the book that goes behind the company that was synonymous with the popularization of 'video games.Nearly 8 years in the making, Atari Inc. - Business is Fun is comprised of thousands of researched documents, hundreds of interviews, and access to materials never before available. An amazing 800 pages, including nearly 300 pages of rare, never before seen photos, memos and court documents, this book details Atari's genesis from an idea between an engineer and a visionary in 1969 to a nearly \$2 billion dollar juggernaut, and ending with a \$538 million death spiral by June of 1984. Several key and important fully detailed side stories are included, such as:* The creation of "Rick Rats Big Cheese Restaurants" which later became "Chuck E. Cheese's"* The amazing story of Atari's very own "Xerox PARC" research facility up in the foothills of the Sierra Mountains* The full recounting of Steve Jobs first job working at Atari, with comments from the people he worked with on projects and the detailed story of the creation of Atari Breakout, including input by Steve Wozniak on his development of the prototype, and how it couldn't be used and another Atari engineer would have to make the final production Breakout arcade game instead.* The dramatic dealings and double-dealings between Atari Inc. and Amiga Corp. for months

prior to Jack Tramiel coming into the picture. If you've ever wanted to learn about the truth behind the creation of this iconic company directly told by the people who made FUN for a living, then this is the book for you.

Kurzbeschreibung*Digital COLOR edition*****Photos and documents that are in color are presented in color in this digital edition.

Atari Inc. - Business is Fun, the book that goes behind the company that was synonymous with the popularization of 'video games. Nearly 8 years in the making, Atari Inc. - Business is Fun is comprised of thousands of researched documents, hundreds of interviews, and access to materials never before available. An amazing 800 pages, including nearly 300 pages of rare, never before seen photos, memos and court documents, this book details Atari's genesis from an idea between an engineer and a visionary in 1969 to a nearly \$2 billion dollar juggernaut, and ending with a \$538 million death spiral by June of 1984. Several key and important fully detailed side stories are included, such as:

- * The creation of "Rick Rats Big Cheese Restaurants" which later became "Chuck E. Cheese's"
- * The amazing story of Atari's very own "Xerox PARC" research facility up in the foothills of the Sierra Mountains
- * The full recounting of Steve Jobs first job working at Atari, with comments from the people he worked with on projects and the detailed story of the creation of Atari Breakout, including input by Steve Wozniak on his development of the prototype, and how it couldn't be used and another Atari engineer would have to make the final production Breakout arcade game instead.
- * The dramatic dealings and double-dealings between Atari Inc. and Amiga Corp. for months prior to Jack Tramiel coming into the picture.

If you've ever wanted to learn about the truth behind the creation of this iconic company directly told by the people who made FUN for a living, then this is the book for you.

ber den Autor und weitere Mitwirkende

Martin Goldberg - A writer and programmer in the video game industry, Goldberg has had a lifelong fascination with all things electronic entertainment since first playing PONG and Tank as a child at his local arcades in the 70's. As the former site director of IGN/GameSpy's 'ClassicGaming.Com' and a current freelancer for Retro Gamer magazine, Goldberg has been writing about video games for 13 years. Along with Dan Loosen and Gary Heil, Goldberg is also a co-founder of the Midwest Gaming Classic, one of the largest electronic entertainment expos in the United States open to the general public. In 2004, Goldberg also founded the Electronic Entertainment Museum (E2M), a non-profit archive whose mission is to help preserve the history and artifacts of the video game and home computer industries. In line with this goal, he's also a member of the International Game Development Association's (IGDA) Game Preservation SIG, a hub and community for those interested in digital game preservation and history.

Curt Vendel - A former IT Systems Engineer, Vendel is also a self-taught Electrical Engineer with a Bachelors in Computer Science. In the 1980s, Vendel had begun collecting Atari products, engineering logs, schematics, drawings, and technical materials from former Atari employees - even making trips to Ataris buildings in California to salvage Ataris valuable history from its dumpsters. Founding the Atari History Museum in 1998, the Atari History Museum archives have amassed over 15,000 files, folders and documents, two archival rooms of schematics, mechanical drawings, artwork and PC board films. Vendel is frequently tapped as a valued resource for Atari insight and archival information by Atari, SA., Atari Interactive, numerous research institutions, trade publications and entertainment magazines, television networks and movie studios.