

# VECTREX (1982 - 1984)

- Jediný domácí systém s vektorovým displejem
- Zážitek srovnatelný tomu z arkádových automatů
- Doplatil na videoherní krach



Vectrex byl vskutku unikátní počín mezi domácími konzolemi. V dobách, kdy žádná z nich nemohla konkurovat grafice a výkonu arkádových automatů, byly porty arkádových hitů velkými lákadly. Žádný systém však nemohl přinést domu opravdový zážitek z arkád. Možná až na Vectrex. Jeho zabudovaný vektorový displej byl ideální pro mnoho variací na známé Asteroids a mimo jiné se dočkal i klasik jako Berzerk nebo Pole Position. Bohužel se mu stala osudným doba, ve které vyšel. V roce 1983 nastal velký „videoherní krach“, při kterém skončila drtivá většina domácích systémů té doby. Vectrex neměl ani šanci se rozkouskat, a jeho inovativní nápady jako 3D brýle, (které byly dokonce téměř prvním využitím 3D technologie pro hraní, nepočítáme-li nepříliš úspěšný pokus jedné arkády,) nebo světelné pero skončily v propadlišti dějin. Mimo Ameriku, kde naopak domácí konzole soupeřily s herními počítači, se Vectrex ještě nějakou dobu držel, ale roku 1984 odešel mezi zapomenuté klenoty herní historie. Díky své unikátnosti je však dodnes oblíbený mezi fanoušky, kteří pro něj dále vytváří hry a dokonce i hardware. Vektorové hry totiž prostě jinak domu nedostanete.

## Prodaných systémů:

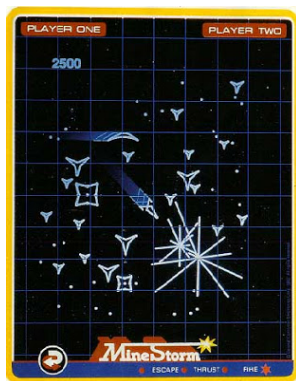
<1 000 000

## Vydáno her:

30

## Význačná hra:

Mine Storm



## Specifikace hardware:

- 1,5 MHz Motorola MC68A09 CPU
- 1 kB RAM
- Obrazovka 5×8 palců s rozlišením 255×255 vektorových bodů a barevnými transparentními fóliemi
- Zvukový čip AY-3-8912 se třemi kanály čtvercových vln
- 8KiB ROM se zabudovanou hrou Mine Storm
- Cartridge typicky 4-12 KiB



[www.retroherna.org](http://www.retroherna.org)