

VECTREX (1982 - 1984)

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

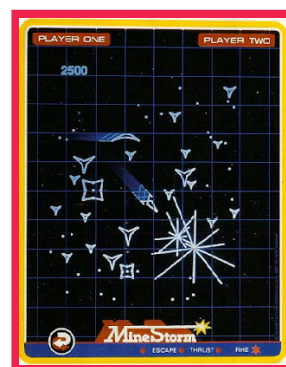


RETROHERNA

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 rozkoukat, 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.

Hardware specifikace:

- 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



Mine Storm



@RetroHerna

www.retroherna.org

