// VECTREX: Gráficos vetoriais e tela própria num console do futuro

// Lançado em 1982 pela General Consumer Electronics (e depois pela Milton Bradley), o Vectrex é um dos consoles mais singulares da história.

// Ele vinha com **tela própria monocromática de 9 polegadas** e usava **gráficos vetoriais**, como os clássicos Asteroids e Tempest.

Enquanto todos usavam pixels, ele desenhava linhas, o que dava um visual nítido e minimalista, sem depender da televisão.

// Apesar de ser monocromático, cada jogo vinha com um **overlay colorido. Era uma moldura de plástico transparente, que simulava HUDs, bordas e cores**. Uma mistura de truque visual e design gráfico. Um detalhe que virou estética.

// Outras características

- Áudio mono embutido e **saída estéreo via fones**
- Seus jogos eram em **cartucho**.

- O jogo **MineStorm** vinha embutido no console.
- Apesar da biblioteca modesta, a proposta era bem arcade.

// O console também teve um dos primeiros **óculos 3D** da história dos games, e uma **caneta ótica** que permitia desenhar direto na tela.

// Mesmo sendo avançado, o Vectrex não resistiu à crise dos videogames de 1983–84. Pelo **preço alto, produção complexa e pouca visibilidade de mercado**, ele foi **descontinuado em 1984**, mas deixou uma marca duradoura.

>>>

>>>

// @estudioretrovisor

// O Vectrex é **símbolo de uma era experimental**. Era inovador no design e na tecnologia, tinha uma **estética vetorial que ainda inspira jogos e artistas**. Uma peça de hardware com alma de laboratório. Pra gente, ele representa o espírito do “futuro do passado”.

// @estudioretrovisor

<<< // colecione