#009

RETROVISOR // ENCARTE

// Joystick do Atari Jaguar: Um controle que queria ser teclado

// @estudioretrovisor

// O joystick do Atari Jaguar surpreendia já no visual: enorme, com **3 botões frontais** (A, B e C), um direcional digital e um teclado numérico com **12 teclas**.

Parecia um telefone. Ou um teclado de navegação industrial.

// A ideia era oferecer personalização: cada jogo podia usar o teclado com funções específicas, usando **sobreposições de papel encaixadas no controle**. Era uma solução híbrida entre controle e interface programável. Ambicioso, mas...

// Poucos jogos realmente aproveitaram o teclado de forma criativa. A maioria usava só A, B e C para ações básicas.
O teclado virou **espaço desperdiçado**, com funções redundantes ou mal mapeadas.

// Com design volumoso e angulado, **o controle era desconfortável** para longas sessões.
Botões duros, posição do direcional mal localizada e teclado pouco responsivo prejudicavam a experiência.

// O Jaguar tinha **potencial técnico impressionante**, mas seu controle se tornou símbolo de um problema maior: **excesso de ambição e falta de refinamento**.
Muitos jogadores preferiam controles mais simples de 6 botões, como os do Mega Drive ou SNES.

>>>
>>>

// @estudioretrovisor

// O joystick do Jaguar é um bom exemplo de **quando a inovação perde o contato com a prática**.
Hoje, ele virou item de coleção, mais curioso que funcional. Mas tem seu valor como registro de uma época em que o “futuro” parecia cheio de teclas.