



Quando a Nintendo revelou o Switch 2, houve um tom de decepção em alguns cantos da [Internet](#) sobre o fato de que o console não foi um grande afastamento do interruptor original. Ainda é um console híbrido em que você entra e sai de uma doca para jogar jogos em movimento ou através da sua TV, apenas com gráficos mais bonitos, uma tela maior e novos Joy-Cons. No entanto, a Nintendo ainda tem um truque na manga, só que não é tão cara quanto com algo como os controles de movimento do Wii.

O novo Joy-Constr-Con do Switch 2 não é apenas maior e magnético, mas também parece ter uma nova funcionalidade semelhante ao mouse. Isso abre as portas para uma tonelada de novos jogos que queremos ver no Switch 2 que pode aproveitar esse esquema de controle exclusivo.

O que eu mais quero é ver o retorno de um recurso esquecido do Wii U que nunca teve a chance de mostrar todo o seu potencial: Miiverse.

Um novo miiverse

O Wii U teve muitos problemas que contribuíram para o seu fracasso, a maioria dos quais surgiu de seu gamepad e nome. A Nintendo não conseguiu comunicar que esse era um novo sistema e não apenas um acessório de tablet para o Wii, mas também lutou para vender por que jogar enquanto olhava entre a tela em suas mãos e a TV seria divertido.

Apesar disso, o sistema tinha um suporte tão forte de primeiros partidos quanto qualquer outro sistema Nintendo. Era tão bom que quase todo jogo notável dele acabou sendo transportado para o Switch para uma segunda chance em uma plataforma popular. Mas um recurso que o Wii U pioneiro não sobreviveu à transição para o interruptor original.

O Miiverse foi uma rede social de curta duração lançada com o Wii U que permitiu aos jogadores enviar mensagens, deixar comentários e até pós-jogabilidade. Tudo isso era bastante padrão, mesmo na época, mas tinha uma inclusão brilhante que aproveitou ao máximo o gamepad Wii U. Em vez de apenas digitar mensagens ou comentários, os jogadores poderiam usar seus tablets para deixar mensagens na forma de esboços desenhados à mão.



Nintendo

Tão pequeno quanto a comunidade Wii U, vendo essas mensagens desenhadas à mão aparecerem no *Splatoon 2* hub ou no final de um *Super Mario Maker 2* Level deu a impressão de que todos estávamos nos conectando de uma maneira mais pessoal. Não era apenas uma saída para a criatividade, mas compartilhar alegria e se comunicar de uma maneira que não era tão fria quanto o texto. Um bom comentário de texto sobre um *Mario Maker* O nível é ótimo, mas ver alguém dedicar um tempo para desenhar um momento engraçado do seu nível, independentemente da habilidade artística, é uma conexão mais direta entre duas pessoas. É como como um cartão de [férias](#) de caligrafia significa um pouco mais do que pegar um pré-escrito na loja.

Miiverse foi descontinuado em 2017 e nunca foi integrado ao interruptor original. Sem uma maneira de replicar o recurso de desenho do tablet, fazia sentido deixá-lo para trás. O Switch 2 não tem gamepad, mas contorna essa limitação com um recurso potencialmente brilhante adicionado aos seus alegrias. A funcionalidade do mouse tem a imaginação da comunidade correndo selvagem com os diferentes gêneros que o Switch 2 poderá apoiar, novas maneiras de controlar jogos familiares e que novas experiências especiais que a Nintendo tem na loja utilizando o recurso que não veremos chegando. Meu primeiro pensamento foi o quão perfeito seria para uma nova versão do Miiverse finalmente mostrar o potencial de uma ferramenta comunitária tão inteligente.

Um mouse pode não ser a ferramenta ideal para artistas profissionais, mas o objetivo de Miiverse era incluir todo mundo. Tratava-se de dar aos jogadores a liberdade de se envolver de uma nova maneira que rompe a barreira do idioma. No Wii U, todos tinham o tablet e a oportunidade de se comunicar de maneira divertida e de baixo compromisso. Esperamos que o mesmo seja verdadeiro para os Joy-Constr-Con. Enquanto você tiver o sistema, uma superfície plana para colocar o Joy-Con e alguma inspiração, quase todos devem poder participar intuitivamente. E com o Switch 2 quase garantido para superar o Wii U, a comunidade só será maior.



Mesmo que a Nintendo não queira reviver o Miiverse, ainda pode implementar o núcleo de jogos individuais de maneiras que fazem sentido. Vamos desenhar [fotos](#) para enviar aos amigos em um novo jogo de cruzamento de animais e pendurá -los em nossas paredes, ou ter um punhado de desenhos aparecendo de outros jogadores que também concluíram recentemente um palco de Mario enquanto deslizamos pelo mastro da bandeira. Isso poderia ajudar os jogadores ainda a sentirem parte da comunidade, mesmo quando jogam jogos para um jogador.

Em uma época em que tanta comunicação é unilateral e assimétrica, é muito fácil desassociar e esquecer que há outra pessoa por trás de um comentário. O toque humano de ver um desenho pop -up pode ser uma lufada de ar fresco que diferencia o Switch 2 sem alienar ou confundir jogadores como o Wii U gamepad.

(Tagstotranslate) Gaming (T) Nintendo (T) Nintendo Switch 2 (T) Nintendo Wii U (T) Switch
2