



Ainda tenho uma lembrança clara do dia de Natal de 2001. Depois de uma manhã desembrulhando ansiosamente meus presentes, meus pais me trouxeram mais uma surpresa que eu esperava desesperadamente. Rasguei o papel de embrulho e lá estava: o Nintendo GameCube. Sem um segundo de hesitação, tirei-o da caixa e comecei a cutucar e apertar cada botão da caixinha. Não era apenas um novo dispositivo eletrônico sofisticado; era um brinquedo.

Essa costumava ser a dupla função de um console de videogame. Cada um deles era imprevisível, trazendo inovações ou truques inteiramente novos que imploravam para serem usados tanto quanto os jogos. Aqueles que não o fizeram pelo menos brincaram com seu design. Isso diminui a cada geração que passa. As cores vibrantes foram substituídas por plástico preto e branco. Os designs dos consoles Xbox agora beiram o brutalismo. Tudo está convergindo lentamente para uma visão unificada da aparência de um console de videogame.

Com o Nintendo Switch 2, parece que a era dos designs “divertidos” de consoles de jogos acabou por enquanto. Isso não é uma coisa ruim, de forma alguma, embora seja um pouco agridoce.

Fim de uma era

Os primeiros dias dos consoles domésticos foram um verdadeiro oeste selvagem. Com tantas empresas tentando entrar no mercado, os fabricantes tiveram que encontrar maneiras de destacar seus sistemas. Isso se traduziu em muita experimentação com a aparência de um console, mas também com a forma como os jogos são controlados. Há uma alegria tátil em algo como os grandes joysticks de borracha ou controladores de remo giratórios do Atari 2600. O console era um brinquedo, com o qual até mesmo os adultos mais endurecidos não podiam deixar de brincar.

Esse espírito manteve-se forte durante as primeiras gerações de consoles, especialmente quando recém-chegados como Sega e Microsoft entraram na corrida, oferecendo suas próprias variações exclusivas de um tema. Vimos uma série de diferentes designs de console, cores, layouts de controladores e serviços internos. Essa corrida louca nos deu alguns dos melhores consoles de videogame de todos os tempos.



Giovanni Colantonio / Tendências Digitais

As coisas começaram a mudar em meados dos anos 2000, quando a Sony e a Microsoft definiram a aparência do PlayStation e do Xbox. A cor desapareceu gradualmente dos designs dos consoles e os controladores tornaram-se padronizados. Parecia que estávamos começando a caminhar em direção a uma visão moderna do que um console deveria ser. Essa ideia estava se tornando menos sobre brinquedos e mais sobre marcas de estilo de vida completas que poderiam ficar em um centro de entretenimento sem chamar muita atenção para si mesmas.

A Nintendo sempre foi a exceção a essa regra. Onde o PlayStation e o Xbox ziguezaguearam, a Nintendo ziguezagueou. Essa atitude nos deu inovações que mudaram completamente a forma como pensamos sobre os dispositivos de jogos. Quando o Nintendo Wii foi um sucesso, tanto a Sony quanto a Microsoft tiveram que se esforçar para descobrir sua própria resposta. Suas ideias nem sempre foram bem-sucedidas - basta olhar para o desastroso Wii U - mas foram esforços sinceros. A Nintendo entendeu que o jogo estava no cerne dos jogos e isso se estendia ao próprio console.

O Nintendo Switch tinha esse fator de brinquedo por si só quando foi lançado em 2017. Não havia nada parecido na época, então simplesmente brincar com ele era uma delícia. Lembro-me de ter amigos naquele ano e demonstrar alegremente como ele poderia ser encaixado ou como seus Joy-cons surgiram. Seus Joy-cons vermelhos e azuis brilhantes convidavam esse tipo de jogo, sinalizando que ainda era um dispositivo para os jovens de coração.

O Switch era tão engenhoso que implorou para ser replicado. A Valve foi a primeira



empresa a realmente explorar o que tornava o dispositivo especial com o [Steam Deck](#). Isso levou a uma longa onda de concorrentes, do MSI Claw ao Legion Go, todos oferecendo apenas variações leves sobre um tema. Agora, em [2025](#), os fabricantes de [hardware](#) já padronizaram a aparência dos PCs portáteis. A principal diferença entre qualquer dispositivo está nas especificações, não nos recursos exclusivos.

Nintendo Switch 2 - trailer inicial

E por isso não é nenhuma surpresa que a Nintendo também tenha sido arrastada por essa mudança radical. Comparado a qualquer console Nintendo anterior, o Nintendo Switch 2 é o hardware mais seguro e controlado que a Nintendo já fez. Parece exatamente como seu último console e funciona fundamentalmente da mesma maneira. Seus Joy-cons coloridos foram substituídos por pretos que apresentam apenas referências à paleta de cores icônica de seu sucessor. Os sensores IR experimentais, que a Nintendo abandonou tão rapidamente quanto os introduziu, desapareceram. É simplesmente um switch melhor, que não pareceria deslocado ao lado de um Steam Deck. É exatamente isso que deveria ser, mas inegavelmente a Nintendo trabalha com um tipo diferente de espírito criativo.

Ainda resta um pouco daquele fator brinquedo, embora seja discreto. Estou ansioso para colocar seus Joy-cons magnéticos no sistema. Ele também apresenta uma verdadeira inovação no fato de que um Joy-con pode ser movido como um mouse de computador. Talvez esse último recurso desempenhe um papel maior na forma como os jogos são jogados no Switch do que a Nintendo está deixando transparecer.

Por enquanto, porém, o Nintendo Switch 2 parece o fim de uma era de jogos em que cresci. Quando até a Nintendo descobriu um modelo repetível para seus sistemas, você sabe que chegamos ao final da fase experimental. Não há nada de errado com isso também; o Switch realmente parece o dispositivo de jogo perfeito e eu receberia dezenas de sistemas como esse. Há apenas uma parte nostálgica de mim que sente por aquelas crianças que abrirão seu Switch 2 na manhã de Natal e correrão direto para os jogos, em vez de se maravilharem com o plástico que os alimenta.

