retrovisor // zine

Estúdio Retrovisor

Edição 001 // Setembro 2025

NINTENDO SWITCH 2

Como a empresa que sempre mudou tudo decidiu não mudar

POR QUE JOGAR
Sayonara Wild Hearts

TECNOLOGIA
História e legado do Kinect

PERSONALIDADE
O psicodélico e original Jeff Minter, da Llamasoft

2025 © Retrovisor Estúdio Multimídia Ltda. Todos os direitos reservados.

RETROVISOR //

Onde o passado não é ruído. É sinal.

www.retrovisor.media

Sayonara Wild Hearts: quando um álbum pop vira videogame

MAURICIO CARVALHO

Há jogos que não se contentam em apenas divertir. Eles criam experiências sensoriais completas, cruzando linguagens, explorando limites e deixando no jogador uma marca emocional. Sayonara Wild Hearts, lançado em 2019 pelo estúdio sueco Simogo e publicado pela Annapurna Interactive, é um desses raros casos: um título que se comporta como um álbum musical interativo.

A premissa é simples, mas envolvente. Uma jovem tem o coração partido de forma tão intensa que o eco desse trauma atravessa dimensões. Nesse universo simbólico, o equilíbrio se desfaz quando um rei amaldiçoado esconde a harmonia em corações corrompidos. Surge então uma heroína (a própria garota) convocada para restaurar a ordem perdida. Mas a narrativa é apenas o pano de fundo: o jogo acontece, de fato, na fusão entre música, visual e jogabilidade.

Cada fase funciona como uma faixa de um disco. O ritmo dita os gestos, as cores carregam emoções e a progressão revela sentimentos que vão do isolamento à catarse, do coração dividido à reconciliação. Como em um bom álbum pop, terminar desperta a vontade imediata de começar de novo.

O visual é parte essencial dessa imersão. Minimalista, vetorial e vibrante em neon, lembra capas de discos synthpop ou eletrônicos. Jogar no escuro potencializa a sensação: as luzes

> “É um daqueles títulos que você termina e já quer recomeçar, como ao ouvir um álbum favorito.”

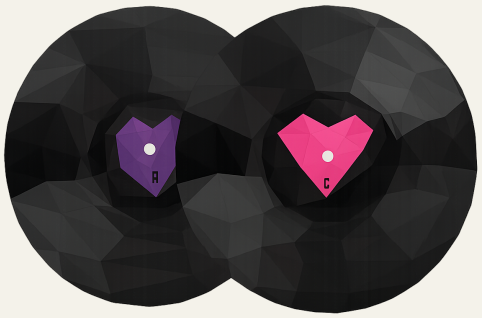
parecem extrapolar a tela e transformar a sala em pista de dança. Mais que estética, trata-se de criar um espaço sensorial em que som e imagem se fundem.

A trilha sonora, composta por Daniel Olsén e Linnea Olsson, é a espinha dorsal. Mais do que acompanhar, ela guia o fluxo. A jogabilidade – deslizar, voar, enfrentar inimigos – se ancora no tempo musical, mesclando elementos de corrida, ritmo e contemplação. O resultado é um game que não busca dificuldade extrema, mas sim intensidade emocional.

Curtinho, cabe em uma única sessão. Mas, como um disco favorito, pede replay imediato. Em alguns trechos, a sensação é de literalmente pilotar a música. Há algo de mágico quando som, imagem e gesto convergem de forma tão orgânica.

Sayonara Wild Hearts não é sobre vencer ou perder. É sobre experimentar. Colocar um bom fone, apagar as luzes e deixar-se invadir pela música e pelas cores. Para muitos, como para quem escreve estas linhas, trata-se de um jogo inesquecível, facilmente entre os cinco mais marcantes de uma vida gamer.

//



RETROVISOR //

Onde o passado não é ruído. É sinal.

www.retrovisor.media

A ousadia de ser conservador: o Nintendo Switch 2 e a estratégia da Nintendo

ESTÚDIO RETROVISOR

Ao lançar o Switch 2, a Nintendo contrariou sua tradição de arriscar e inovar. Em vez de uma ruptura ousada, a empresa entregou um console que mais parece evolução direta do Switch original. Muitos o chamam de um “Switch Pro” com melhorias pontuais, sustentado pela força de uma fórmula já consolidada, um ecossistema estável e uma biblioteca de jogos que se tornou referência cultural. O movimento parece simples, mas revela uma estratégia calculada: ousar em não ousar.

A pergunta que surge é inevitável: por que escolher a continuidade quando o mercado espera sempre uma ruptura?

Do fracasso ao fenômeno

O início dos anos 2000 foi um período turbulento para a Nintendo. O GameCube, lançado em 2001, reuniu grandes jogos como Super Smash Bros. Melee, Mario Kart Double Dash e The Legend of Zelda: The Wind Waker. Ainda assim, fracassou comercialmente diante do PlayStation 2, que não só contava com um catálogo vasto, como também funcionava como DVD player em um momento em que esse recurso se popularizava rapidamente. O GameCube vendeu cerca de 20 milhões de unidades, enquanto o PS2 ultrapassou 150 milhões. Até o Xbox original, que estreava no mercado, superou o GameCube em vendas.

Em 2006, a Nintendo respondeu com ousadia e simplicidade. O Wii se tornou um fenômeno global: mais de 100 milhões de unidades vendidas, controles por movimento que encantaram famílias inteiras e a conquista de públicos que jamais haviam jogado videogames, como idosos e crianças muito pequenas. Foi o ápice da chamada “estratégia do oceano azul”, que buscava novos consumidores fora do público tradicional. O problema foi a baixa fidelidade: muitos jogadores se contentavam apenas com Wii Sports, e a taxa de compra de outros jogos por console era baixa.

Em 2012, o Wii U tentou capitalizar a ideia de uma segunda tela no controle. Apesar de interessante, a proposta sofreu com comunicação confusa: muitos consumidores acreditaram se tratar de um acessório para o Wii, e não de um novo console. As vendas não passaram de 13 milhões de unidades, tornando-se um dos maiores fracassos da Nintendo. Contudo, o Wii U foi um laboratório essencial. Dele nasceram conceitos que pavimentaram o caminho para o Switch, lançado em 2017. O híbrido portátil/de mesa vendeu mais de 150 milhões de unidades, consolidando-se como um dos

maiores sucessos da empresa e provando que a fórmula de unir conveniência com catálogo sólido tinha força duradoura.

Switch 2: continuação, não ruptura

O Switch 2 chega como um sucessor que preserva a essência do console anterior. O formato híbrido permanece, a interface é quase idêntica e a retrocompatibilidade garante continuidade. As melhorias estão no desempenho, na qualidade de vida para o jogador e em ajustes incrementais. Não há controles revolucionários, mídias novas ou paradigmas diferentes.

A mensagem é clara: não é preciso reinventar para continuar vencendo. A Nintendo aposta no valor de sua base instalada e no amadurecimento de seu ecossistema. Em vez de um salto arriscado, entrega solidez. Para muitos analistas, essa decisão é paradoxalmente ousada, pois vai contra a expectativa de ruptura que sempre cercou a empresa.

> “Retrocompatibilidade é o fator crítico de sucesso do Switch 2.”

O peso da retrocompatibilidade

Um dos pontos mais fortes do Switch 2 é a retrocompatibilidade. Em tempos de jogos cada vez mais caros e consumidores mais cautelosos, garantir que o investimento em software não será perdido é fundamental. A biblioteca do Switch original, uma das mais ricas da história da empresa, continua válida e acessível. Isso cria um senso de segurança e evita rejeição.

Além disso, o Switch ocupa uma posição única no mercado como “segundo console essencial”. Ele não disputa diretamente com PlayStation e Xbox em poder bruto, mas complementa com sua proposta híbrida e exclusivos icônicos como Mario, Zelda, Pokémon e Metroid. Essa condição torna a plataforma

> “Ser conservador pode ser a jogada mais ousada da Nintendo em décadas.”

quase obrigatória para quem quer acessar experiências que simplesmente não existem em outras plataformas. O Switch 2 herda esse papel e o reforça.

Conservadorismo como ousadia

Em uma indústria marcada pela busca incessante de rupturas tecnológicas, a Nintendo preferiu atender ao desejo de seus jogadores: mais potência, maior conforto e estabilidade. Ao optar por não arriscar em formatos experimentais, a empresa assumiu que sua maior força está na continuidade. Isso é, de certa forma, uma revolução silenciosa: reafirmar que reforçar o que funciona pode ser tão ousado quanto tentar reinventar o jogo.

Esse conservadorismo estratégico também dialoga com tendências do mercado. Nos últimos anos, Microsoft e Sony já testaram ciclos de meio de geração com PS4 Pro e Xbox One X, mostrando que atualizações incrementais podem funcionar. A Nintendo, agora, parece adotar oficialmente essa lógica com o Switch 2, transformando a continuidade em virtude.

Contexto histórico e comparações

A estratégia de continuidade não é inédita na trajetória da Nintendo. O Super Nintendo, lançado em 1990, também foi visto como conservador em relação ao Mega Drive. Em termos técnicos, não representava uma ruptura drástica, mas venceu pela qualidade de jogos e pelo refinamento visual e sonoro. O Switch 2 ecoa essa mesma filosofia: priorizar consistência em vez de revolução.

Também é importante lembrar que nem toda ruptura deu certo. O Virtual Boy, nos anos 90, foi um fracasso retumbante, fruto de

uma aposta em 3D estereoscópico em um momento prematuro. Já o Nintendo DS, com duas telas, parecia arriscado, mas se tornou um sucesso colossal. A história da Nintendo mostra que nem sempre é possível prever qual inovação será bem recebida. Diante disso, escolher a continuidade agora pode ser a forma mais inteligente de preservar força e relevância.

O mercado e o futuro

A indústria de jogos também vive uma transição. O conceito tradicional de “gerações de consoles” perdeu força, com atualizações intermediárias e ciclos cada vez mais longos. O Switch 2 é reflexo desse cenário. Menos ruptura, mais estabilidade. Menos corrida por poder bruto, mais ênfase em ecossistemas e bibliotecas.

O preço reforça essa estratégia. A Nintendo tradicionalmente posiciona seus consoles em faixas mais acessíveis que as concorrentes, e o Switch 2 segue esse caminho. Ele não precisa ser o mais poderoso, mas sim o mais equilibrado em custo, acessibilidade e identidade. E sua acessibilidade vai além do valor: trata-se de um console que qualquer pessoa pode jogar, sem barreiras técnicas ou narrativas.

O futuro mostrará se a aposta na continuidade trará fôlego para outra década de sucesso. Se o hardware se mantém estável, a inovação deve vir do design dos jogos. E é aí que a Nintendo historicamente brilha: explorando com criatividade o que outros veem como limitações técnicas.

Conclusão

O Switch 2 não traz paradigmas novos, mas reafirma a força da Nintendo: unir catálogo, identidade e acessibilidade em um ecossistema sólido. É um console que ousa ser conservador, e talvez a grande revolução esteja justamente em escolher a continuidade em uma era que idolatra a ruptura.

Se funcionará no longo prazo, só o tempo dirá. Mas, por enquanto, o Switch 2 se apresenta como um dos maiores paradoxos recentes da indústria: uma aposta de que a estabilidade pode ser a jogada mais ousada.

//

RETROVISOR //

Onde o passado não é ruído. É sinal.

www.retrovisor.media

O gênio psicodélico dos pixels: Jeff Minter e sua jornada radical pelos videogames

RODRIGO SALSA

Poucos nomes carregam um estilo tão inconfundível na história dos videogames quanto Jeff Minter. Criador da Llamasoft, estúdio britânico ativo desde o fim dos anos 70, Minter é sinônimo de jogos psicodélicos, desafiadores e intensos, verdadeiros assaltos sensoriais que misturam luzes estroboscópicas, sons estridentes e protagonistas improváveis como vacas, ovelhas, camelos e, claro, lhamas. Se você já se deparou com uma tela repleta de cores pulsantes e uma lhama viajando em meio ao caos, provavelmente estava diante de uma obra dele.

Nascido na Inglaterra, fã de punk e de rock psicodélico, Minter cresceu imerso no espírito contracultural da época, ao mesmo tempo em que alimentava sua paixão por fliperamas como Space Invaders, Breakout e, sobretudo, Tempest. Este último, um marco dos arcades, não só inspirou Minter como mais tarde se tornaria um fio condutor de sua carreira.

Primeiros passos e a fundação da Llamasoft

Em 1978, aos 16 anos, após ver um amigo programando no Commodore PET, decidiu aprender BASIC por conta própria e logo evoluiu para linguagem de máquina, essencial para driblar as restrições absurdas de computadores como o ZX81, que dispunha de apenas 4 KB de RAM. Ali, surgiram seus primeiros experimentos. Em 1982, abandonou a faculdade para fundar a Llamasoft, com apoio dos pais. Os jogos eram gravados em fitas cassete, enviados pelo correio e divulgados em revistas

especializadas. A cena underground estava formada.

Seu primeiro grande sucesso foi Gridrunner (1982), uma releitura turbinada do arcade Centipede, da Atari. Mais rápido, mais difícil e mais caótico, o jogo virou hit europeu e foi relançado em diversas plataformas ao longo das décadas. Era o nascimento oficial de um estilo: difícil de dominar, visualmente insano, mas acessível no preço.

Entre fanzines, experimentações e psicodelia

Minter não era apenas criador, mas também agitador cultural. Em 1982, lançou o fanzine Nature of the Beast, onde escrevia sobre games, mercado e até sua vida pessoal. Não raro, antecipava discussões sobre a indústria, como o receio de que grandes empresas sufocassem os pequenos desenvolvedores.

Sua fascinação pelo visual psicodélico se consolidou em

> “Se você viu uma lhama colorida perdida em meio a um turbilhão de luzes, provavelmente era um jogo de Jeff Minter.”

1984, após uma viagem à Bolívia, onde conheceu lhamas de verdade. Nascia o Psychedelia, um visualizador de luzes sincronizadas à música, usado em shows de rock progressivo e planetários. Décadas depois, esse mesmo espírito estaria presente no visualizador de áudio embutido no Xbox 360, criado por Minter.

Riscos, fracassos e reinvenções

Nem tudo foram vitórias. Nos anos 90, Minter apostou em plataformas que fracassaram, como o Konix Multisystem, que nunca chegou a ser lançado. A falência parecia inevitável, mas sua comunidade de fãs manteve o criador de pé. Experimentou o modelo shareware, onde

distribuía jogos gratuitamente e recebia doações voluntárias. Um exemplo foi Llamatron 2112, sua versão caótica de Robotron 2084.

Mas em 1993 veio a virada. No malfadado Atari Jaguar, Minter lançou Tempest 2000, uma reimaginação vibrante do clássico que tanto o inspirara. O jogo se tornou um sucesso estrondoso, não apenas garantindo a sobrevivência da Llamasoft, mas também solidificando seu criador como um dos maiores designers da história dos videogames.

Legado e renovações

A partir daí, Minter nunca parou. Seus jogos mantêm a essência única e são regidos por uma regra simples: "só lanço um jogo se eu mesmo ficar viciado nele". Entre os títulos modernos, destacam-se Space Giraffe (Xbox 360), TxK (PS Vita), Tempest 4000 (Switch, PS4, Xbox, PC) e Polybius, que se tornou referência em experiências de VR. Em 2025, lançou Akka Arrh e iRobot, ambos disponíveis para múltiplas plataformas, confirmando sua permanência como voz ativa e visionária.

> "Só lanço um jogo se eu mesmo ficar viciado nele." — Jeff Minter

Hoje, é possível revisitar sua obra através da coletânea Atari Game Vault – Gold Master Series Vol. 2, da Digital Eclipse, que cobre desde seus experimentos iniciais até Tempest 2000. Um mergulho essencial para quem deseja entender como um criador independente ajudou a moldar a linguagem do videogame.

Jeff Minter: entre o transe e a técnica

Simples no trato, excêntrico na criação, Jeff Minter é um ícone raro: um designer que mantém viva a tradição dos arcades clássicos, mas a recria sob lentes lisérgicas e radicais. Jogar um de seus títulos é mergulhar em uma experiência de transe, onde a

música, a luz e a dificuldade extrema se fundem.

Como bem resume sua trajetória, a história de Minter não é apenas a de um criador excêntrico. É também a de alguém que acompanhou, contestou e reinventou cada fase da própria indústria. “Poucos conseguem recriar a sensação de um arcade clássico como ele”, e talvez seja justamente por isso que continua indispensável.

//

RETROVISOR //

Onde o passado não é ruído. É sinal.

www.retrovisor.media

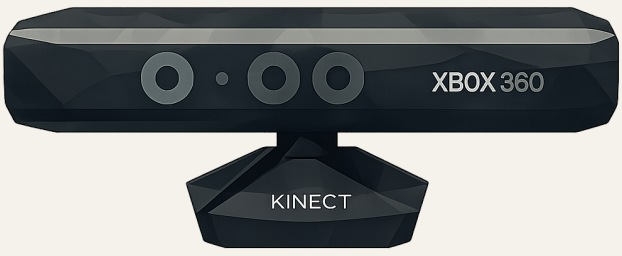
Kinect: a mágica de um futuro que passou pela sala de estar

PAULO LAFETÁ

Houve um momento na história dos videogames em que a sensação de futuro parecia caber inteira dentro de uma sala de estar. Esse momento durava pouco mais de quatro minutos, ou melhor, toda vez que alguém, sem controle nas mãos, ergueu o braço e viu seu avatar imitar aquele gesto na tela. Era o Microsoft Kinect, um experimento que marcou época e que até hoje ecoa como símbolo de ousadia tecnológica.

Lançado em 2010, o Kinect prometia dissolver a barreira entre jogador e máquina. Nada de fios, nada de botões: apenas câmeras e sensores capazes de mapear o corpo humano e transformá-lo em controle. A promessa parecia mágica, quase irreal. Pela primeira vez, um console não apenas reagia a comandos, mas reconhecia o corpo inteiro de quem jogava. Havia ali uma ambição de redefinir a relação entre pessoas e tecnologia, colocando-nos no centro da experiência digital.

Por trás dessa invenção estava Alex Kipman, brasileiro que ajudou a dar forma a uma das ideias mais ousadas da Microsoft. O Kinect combinava câmeras RGB, sensores infravermelhos e microfones capazes de captar comandos de voz e movimentos com surpreendente velocidade. Na prática, no entanto, a tecnologia ia além da soma de seus componentes. Ela parecia olhar nos olhos do jogador, como se a máquina reconhecesse sua presença. Essa sensação era



poderosa demais para ser esquecida.

Não por acaso, a primeira experiência com o acessório raramente era solitária. O Kinect enchia salas com amigos, familiares e curiosos, gente que jurava não gostar de videogames, mas que se deixava levar pelo caos de partidas de Dance Central ou pelas competições improvisadas de esportes virtuais. O acessório tinha algo de democrático: um convite simples, sem barreiras de entrada, que transformava qualquer pessoa em protagonista de um espetáculo digital.

Essa democratização, no entanto, vinha acompanhada de limites claros. Jogos que exigiam precisão, como FPS ou aventuras complexas, sofriam com movimentos não reconhecidos ou comandos mal interpretados. A frustração acabava corroendo parte da mágica. O Kinect funcionava melhor como festa do que como ferramenta para os jogadores mais exigentes. O golpe decisivo veio em 2013, quando a Microsoft decidiu tornar o Kinect obrigatório na compra do Xbox One. A escolha inflou o preço do console e transformou o que antes era convite em imposição. O brilho, que antes parecia espontâneo, foi se perdendo com o tempo.

Apesar disso, seria injusto chamar o Kinect de fracasso. Seu início foi avassalador: quebrou recordes de vendas, entrou para o Guinness como o eletrônico de consumo que mais rapidamente alcançou 10 milhões de unidades vendidas e chegou a ser um dos produtos mais comentados no mundo da tecnologia. Mesmo após sua produção ser encerrada em 2017, seu espírito continuou vivo em outras frentes. O desbloqueio facial nos smartphones, os filtros de

> “Mesmo após seu fim, o Kinect segue presente em tecnologias que moldam nosso cotidiano.”

realidade aumentada nas redes sociais, as soluções de captura de movimento para cinema e até projetos da Apple carregam ecos daquilo que o Kinect inaugurou. Até hoje, pesquisadores e desenvolvedores citam o acessório como inspiração para sistemas de interação homem-máquina.

O Kinect pode não ter revolucionado os jogos da forma como prometeu, mas cumpriu um papel igualmente valioso: divertir, ainda que por um período breve, e expandir os limites do que se imaginava possível em um console doméstico. Mais do que um acessório, foi um marco — um lampejo de ousadia que nos fez acreditar, por instantes, que o futuro tinha chegado. E, talvez mais importante, nos tirou do sofá e nos colocou juntos, dançando na sala, como se o simples ato de jogar pudesse ser também um ato coletivo, de risada e movimento.

//

RETROVISOR //

Onde o passado não é ruído. É sinal.

www.retrovisor.media