



Eu ainda me lembro vividamente *Ninja Gaiden 2* foi lançado em 2008, embora eu nunca tenha jogado. Pode ser difícil imaginar agora, mas na década de 2000, a [série](#) hack-and-slash do Team Ninja esteve brevemente no Monte Rushmore dos jogos de ação (dependendo de com quem você conversou). Foi elogiado por sua hiperviolência estilosa e seu desafio extremo, conquistando ao Team Ninja o tipo de seguidores leais de aficionados por ação que a FromSoftware começaria a acumular à medida que a década de 2010 chegasse. Sua estrela desapareceu rapidamente em 2012, após a divisão *Ninja Gaiden 3* mas ainda me lembro da série como um pilar do início da era do Xbox.

Foram essas décadas de memórias que zumbiram ao meu redor enquanto eu baixava *Ninja Gaiden 2 Preto* um remake surpresa revelado e lançado durante o Xbox Developer Direct desta semana. Depois de admirar a série de longe por tanto tempo, finalmente pude ver o que fez de *Ninja Gaiden* uma série de ação tão básica. Em vez disso, passei minha primeira hora coçando a cabeça. Este é o jogo pelo qual as pessoas fizeram tanto alarido?

Foi uma reação instintiva que desapareceu à medida que eu entendia o que estava tocando, mas que implorava para ser descompactada. *Ninja Gaiden 2 Preto* pode parecer um videogame de [2025](#) graças aos visuais do Unreal Engine 5, mas é uma relíquia de outra época. Por baixo de todo o brilho está uma cápsula do tempo de 2008 que é antiga nos anos de desenvolvimento de jogos, que revela como os videogames se tornaram homogêneos na ausência da série.

## Cápsula do tempo

*Ninja Gaiden 2 Preto* não é exatamente uma recriação fiel do clássico de 2008. É mais construído a partir dos ossos de *Ninja Gaiden Sigma 2* uma versão PS3 de 2009 que fez alterações significativas no original. Atualmente você pode encontrar críticos irritados do Steam lamentando esse fato, mostrando o amor purista que ainda existe pelo que parecia uma franquia esquecida por uma década.

Eu não sabia quando comecei a jogar, no entanto. Rapidamente entendi a fórmula do Team Ninja enquanto cortava os inimigos como Ryu Hayabusa. Embora eu esperasse o sangue extremo e os cortes pesados, fui atingido por alguns choques logo no início. A câmera pesada parecia ter vontade própria, girando nauseantemente enquanto eu me movia. Onde eu esperava um combate suave e fluido, em vez disso me vi cortando os inimigos com firmeza, sem nenhuma trava para me prender. Tentei bloquear ataques inimigos conforme um tutorial me instruiu, mas a falta de feedback me fez sentir como se fosse uma ferramenta inútil. Tudo parecia um pouco estranho de uma forma que eu não conseguia identificar.

À medida que minha frustração aumentava, tive que parar por um momento e me lembrar de algo muito importante: este não é, de fato, um jogo de ação moderno. Com certeza parece um, mas o brilho do Unreal Engine é tão afiado quanto a katana de Ryu. Cria uma ilusão de modernidade que faz *Ninja Gaiden 2* as escolhas de design do jogo parecerem mais

dissonantes do que intencionais. Todos os pontos problemáticos que mencionei só pareciam “falhas” porque eu estava comparando *Preto* a outros jogos de ação semelhantes - e todos esses jogos começaram a parecer cada vez mais semelhantes.



Se você acha que 2008 não foi há muito tempo, considere quais jogos ainda não existiam. *Baioneta*, *Batman: Asilo Arkhame* *Almas Demoníacas* todos não seriam lançados até 2009, um ano após o original *Ninja Gaiden 2*. Você poderia argumentar que esses três jogos por si só criaram a base para a aparência dos jogos de ação de hoje. *Baioneta* lutas pesadas redefinidas, *Asilo Arkham* fluidez rachada e *Almas Demoníacas* precisa de pouca explicação, considerando que a maioria dos jogos de ação atuais carregam um pedaço de seu DNA. *Ninja Gaiden 2* foi o último de uma raça em extinção em alguns aspectos: um jogo de gênero com sua própria voz distinta, em vez de um amálgama de leis de design não escritas.

Voltemos ao que inicialmente considerei bloqueio “inútil”. Em *Ninja Gaiden 2* a defesa é fundamental. Ryu é constantemente flanqueado por inimigos de todos os ângulos e ele só tem um bloco frágil para ajudar nos ataques climáticos. É modesto comparado ao que você esperaria dos jogos de hoje. Quase não há feedback. Os inimigos não sinalizam seus movimentos devastadores com luzes vermelhas piscando. Não há um parry automático que recompense os jogadores por cronometrar seu bloqueio, basta escrever. Em vez disso, é uma manobra que requer reflexão, atenção e habilidade. É uma ferramenta de contra-ataque, mas que não funciona para mim. Para dominá-lo, preciso jogar pela janela tudo o que sei sobre bloqueio e aprender a inserir blocos em meus combos.

Isso é difícil de desaprender, porque hoje em dia quase todos os videogames com bloco são uma variação do mesmo tema de design. Bloqueie no momento certo e você desviará seu



inimigo. Está em *Anel Elden*, *Final Fantasy 16*, *Jedi de Star Wars: Sobrevivente*, *Ascensão do Ronin*, *Flintlock: O Cerco do Amanhecer* – caramba, até *Perdição: A Idade das Trevas* está adotando o sistema. Existem nuances no bloqueio em cada um desses jogos, mas todos atendem chamadas do mesmo manual.

Posso sentir o quão normalizadas essas leis se tornaram quanto mais tempo joguei *Ninja Gaiden 2 Preto*. Por exemplo, eu executo um ataque especial de fogo que consome um círculo de energia pressionando B e Y ao mesmo tempo. Parece desajeitado porque continuo acionando-o acidentalmente quando não é minha intenção. À medida que mexo nisso, começo a entender como os desenvolvedores finalmente chegaram às rodas de habilidade como uma solução para especiais. Tudo de *Fantasma de Tsushima* para *Guerreiros da Dinastia: Origens* me fará segurar um botão e, em seguida, pressionar um botão frontal para acionar um ataque especial. Isso garante que eu nunca desperdice uma habilidade preciosa, seja ela alimentada por energia ou por um tempo de recarga, quando não for minha intenção. É um ponto de atrito que já foi resolvido há muito tempo.



Mas “resolver” não é a palavra certa. Isso implica que havia um problema que precisava ser corrigido, e esse não é o caso *Ninja Gaiden 2*. Claro, sua câmera confusa pode ser identificada como uma falha, mas o sistema de combate funciona exatamente como planejado. Ele atinge um equilíbrio entre fluidez e poder. Ryu pode destruir corpos com pouco esforço, mas não é invencível. A sobrevivência ainda exige que os jogadores dominem uma arte. Você não pode simplesmente pegar o controle e começar a cortar ondas de inimigos sem pensar muito. É isso que o torna um jogo tão desafiador, já que suas demandas de aprendizado aumentam rapidamente.



Quanto mais jogo, mais começo a me perguntar por que nenhum jogo recente de grande orçamento se parece com isso. É apenas um sinal saudável de que os videogames estão evoluindo? Afinal, quem iria querer jogar exatamente o mesmo jogo por duas décadas? Talvez, mas não consigo afastar a sensação de que os jogos AAA de hoje parecem vinculados ao mesmo conjunto de regras, todas elas forjadas no interesse do apelo de massa. Um bloqueio precisa agir de uma determinada maneira porque é isso que parece melhor. Tenho certeza de que existem extensos dados de testes de jogo que apoiam essa ideia, caso contrário não seria um padrão da indústria. Os videogames estão mais caros do que nunca, seja por causa do aumento do escopo ou da má gestão, portanto, atingir um nicho tornou-se uma jogada cada vez mais arriscada que tão poucos estão dispostos a realizar. Há [segurança](#) na uniformidade.

Serei honesto: *Ninja Gaiden 2 Preto* não clica comigo. Os golpes duros de Ryu carecem de precisão, o que parece totalmente contrário ao super ninja que vejo nas cenas. Mas, ao mesmo tempo, estou quase aliviado por jogar um jogo que posso dizer com segurança que “não é para mim”. Muitos jogos que jogo hoje em dia parecem ter sido feitos para me conquistar, reciclando as mesmas ideias confiáveis. *Dynasty Warriors* costumava ser uma franquia de ação de nicho com uma base de fãs leais, mas sua última edição é mecanicamente indistinguível de qualquer jogo de ação que você encontraria nas prateleiras do Walmart. É melhor para essa mudança ou apenas mais rentável? É um jogo projetado para garantir uma pontuação agregada próxima de 80 no Metacritic, um feito que a série tem lutado por muito tempo porque estava confiante em seu nicho.

Receio que estejamos a perder o espírito inventivo dos videogames à medida que a indústria se torna mais avessa ao risco. Ainda há espaço para jogos de ação de grande orçamento com vozes distintas que não tenham medo de alienar alguns jogadores em favor daqueles que realmente entendem o que estão fazendo? Vai *Ninja Gaiden 4* seguir as tendências e fazer os jogadores desviarem de ataques brilhantes? Qual será o *Ninja Gaiden 2* de amanhã?

*Ninja Gaiden 2 Preto* já está disponível no PS5, Xbox Series X/S e PC.