

Videogames no Cinema: um olhar sobre as primeiras transposições

Yuri Garcia¹

Ivan Mussa²

Resumo

Este artigo pretende observar os primeiros processos de transposição de videogames para filmes *live action* com lançamento internacional, com o objetivo de discutir problemas que surgem a partir desse encontro entre dois tipos de mídia. Através de um olhar teórico sobre o que acreditamos ser o processo de adaptação (ou transposição), pretendemos mostrar através dos quatro primeiros casos desse tipo de produto na história do cinema, contradições e detalhes dessa dinâmica que refletem no resultado final. Nosso objetivo é estabelecer um olhar inicial para melhor entender a relação entre essas diferentes mídias e, portanto, melhor compreender seus usos e efeitos.

Palavras-chave: transposição, videogame, cinema

Introdução

A palavra adaptação, tão comum quando falamos sobre filmes que são inspirados em histórias provenientes de outras mídias, costuma vir acompanhada sempre pela cobrança de uma “fidelidade ao original”. Entretanto, tal cobrança se mostra totalmente absurda ao analisarmos esse processo através de uma perspectiva que envolva toda a sua complexidade. Para iniciarmos tal discussão, precisamos, antes de qualquer coisa, nos livrarmos da palavra “adaptação”, que implica adaptarmos uma história em uma mídia diferente, e por isso, torna-se tão ligada ao conceito de “fidelidade”. Para isso, utilizaremos a palavra “transposição” que possui possibilidades semânticas mais interessantes e consegue traduzir com mais coerência a passagem de um produto de uma mídia a outra.

Essa ideia de utilizar uma história de uma mídia em outra é muito comum no cinema desde seu início, mas isso não faz com que seja exclusiva. Na realidade, Marshall McLuhan já apontava ao longo de seu trabalho que todo meio “novo” utiliza algo de meio anteriores. Essa ideia proposta pelo célebre autor não implica especificamente os processos de transposição fílmica, mas abarca uma ampla

¹ Mestre em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCOM/Uerj).

² Doutorando em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCOM/Uerj).

possibilidade de utilizações que vai desde a gramática e linguagem da mídia até contar uma história através de outra tecnologia.

Jay David Bolter e Richard Grusin no livro “Remediation: Understanding New Media³” (2000) retornam a questão indicada por McLuhan, utilizando o termo “remediação” para descrever o processo indicado acima.

Podemos perceber então que a transposição está relacionada a uma lógica de remodelação de elementos de uma mídia a outra muito mais complexa, porém já previamente estudada e que não é exclusiva da indústria cinematográfica. Entretanto, ainda nos encontramos pouco elucidados sobre o assunto. Para conseguirmos compreender a subjetividade implicada em tal processo, trazemos o autor Roger Chartier (1996) e seu conceito de apropriação que destaca a pluralidade interpretativa existente em cada indivíduo ao entrar em contato com uma obra.

Roger Chartier é um estudioso da história da leitura, escrita e seus suportes textuais e desenvolve essa conceito para nos apresentar a complexidade implicada no processo de leitura e como cada indivíduo pode se apropriar de um texto de uma forma singular influenciada por diversos fatores que vão desde a criação e o contexto em que algo foi lido até a própria personalidade do leitor. Ou seja, qualquer fator que possa influenciar, mesmo que de uma forma muito imperceptível, ou ajudar a moldar ou agregar características a alguém, também determinam, junto com a forma como um texto é lido, a interpretação que a obra possuirá.

Embora seu conceito seja aplicado a suportes textuais, o mesmo se faz válido para qualquer obra (livros, filmes, histórias em quadrinhos, etc). A importância da ideia de apropriação surge na transposição pela singular questão de que uma obra transposta não é apenas uma versão da anterior, e sim uma versão da perspectiva de alguém que se apropriou dessa obra. Assim, podemos perceber que tais versões não são necessariamente o que nós entendemos ou gostamos da obra original, e sim uma leitura baseada no que o autor (diretor, roteirista) optou por mostrar baseado na sua subjetividade para com a obra anterior. Dessa forma, nos atentamos para o fato de que o diretor ou roteirista de um filme foram consumidores antes de se tornarem produtores do filme em questão.

Contudo, esse estudo se depara com um meio mais complexo, cujos processos lúdicos e suas tomadas de decisão inseridos em uma tecnologia específica representada

³ O subtítulo “Understanding New Media” faz uma clara referência a mais famosa obra de McLuhan, “Os Meios de comunicação como Extensões do Corpo” (2007), cujo título original é “Understanding Media”.

pela plataforma em questão (PlayStation, Super Nintendo...) não representam apenas uma obra. A dificuldade em qualquer apropriação do cinema costuma residir nas diferenças apresentadas por suas gramáticas. O meio audiovisual acaba passando por alguns fracassos para conseguir adequar sua linguagem a linguagem do outro.

O objetivo do presente trabalho é observar o início das incursões dos videogames no cinema, dando pequenas informações sobre algumas obras, traçando alguns comentários sobre as versão cinematográfica em relação a sua versão original. Lembramos que, embora a linguagem dos games seja muito presente em filmes atualmente como na famosa cena de luta em *Oldboy* (2003) de Chan-Wook Park ou ocupando grande parte da estética de produções como *300* (2006) e *Sucker Punch* (2011) de Zack Snyder e *300: A Ascensão do Império* (2014) de Noam Murro, aqui nos ateremos apenas às obras baseadas em videogames e não em examinar essa nova tendência de apropriação estética.

Não podemos apontar a apropriação de videogames atualmente como uma tendência ou como um mercado crescente e lucrativo. Pelo contrário, ao olharmos para os filmes atuais baseados em jogos, sem contar com os casos da franquia *Resident Evil* e o primeiro *Silent Hill*, vemos que o cinema ainda possui certa dificuldade em transpor videogames para suas telas.

No entanto, é válido olharmos para o passado e nos recordamos de que o diálogo entre essa mídias é ainda, muito recente. Sua primeira incursão surge na década de 90, e, através de um retorno ao início dessa relação, podemos ver que o que nos parece, no mínimo, complicado, era quase um fracasso certo em seu início.

Se as apropriações de videogames no cinema são fruto de possíveis discussões sobre suas inúmeras complexidades que apontam para prováveis fracassos de crítica e bilheteria, torna-se válido olharmos para essa relação em seu início.

Transposições de videogames para o cinema

A constatação mais aparente que se pode extrair da análise de alguns dados referentes aos primeiros casos de adaptação de jogos eletrônicos para o cinema é que os filmes possuem orçamentos médios ou pequenos, recepção crítica muito abaixo da média e diretores desconhecidos ou emergentes.

International

1990s - 2000s

| Title | Release date | Rotten Tomatoes score | Budget | Box Office | Original game publisher |
|--------------------------|-------------------|-----------------------|--------------|---------------|-------------------------|
| <i>Super Mario Bros.</i> | May 28, 1993 | 13% | \$48,000,000 | \$20,915,465 | Nintendo |
| <i>Double Dragon</i> | November 4, 1994 | 0% | \$16,000,000 | \$2,341,309 | Technōs Japan |
| <i>Street Fighter</i> | December 23, 1994 | 13% | \$35,000,000 | \$99,423,521 | Capcom |
| <i>Mortal Kombat</i> | August 18, 1995 | 34% | \$18,000,000 | \$122,195,920 | Midway Games |

Tabela com dados das quatro primeiras adaptações videogame/cinema⁴

Uma outra observação que pode-se perceber com facilidade é que muitos deles sequer atingem um lucro que se equipare ao dinheiro gasto para a produção. É possível, numa análise preliminar, perceber que a história das grandes adaptações *live action*⁵ no ocidente são feitas de frequentes fracassos de crítica e público. As exceções a essa regra aparecem de forma intermitente, o que nos permite levantar a hipótese de que esses sucessos mantêm a onda de transposições jogo-filme viva.



Super Mario Bros.

Nos primeiro quatro casos, é possível perceber três “fracassos” de crítica e público baseados em jogos de enorme sucesso em todo o mundo. *Super Mario Bros.*

⁴ A tabela exhibe, da direita para a esquerda, o título do filme, a data de lançamento, a nota no site Rotten Tomatoes (que reúne diversas análises e exhibe a média geral em forma de porcentagem), o orçamento e a renda total. Outras adaptações filmicas de videogames foram realizadas no Japão antes das quatro listadas na tabela. Estes filmes, no entanto, não tiveram lançamentos internacionais. Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_films_based_on_video_games

⁵ A expressão “live action” se refere a filmes gravados diretamente com atores, em contrapartida a técnicas de computação gráfica ou animação.

(1993) é um filme livremente baseado nos jogos da série de mesmo nome, cujo primeiro jogo aparece em 1985, no Nintendo Entertainment System (NES). O filme, por ser lançado oito anos depois, procura sustentação no sucesso dos jogos subsequentes, *Super Mario Bros. 2* e *3*, ambos de 1988 e *Super Mario World* (1990). Excluindo spin-offs como *Mario Paint* (1992), a película tinha apenas na série principal uma linhagem de sucessos globais que se tornaram verdadeiras minas de ouro para os executivos da Nintendo.

A escolha dos diretores do filme *Super Mario Bros.*, no entanto, parece ser incompatível com uma franquia que foi a principal responsável por levar a Nintendo ao nível de multinacional do entretenimento eletrônico. O duo composto por Annabel Jankel e Rocky Morton tinha pouca experiência com longas-metragens, destacando-se sobretudo em produções de videoclipes e comerciais. O principal trabalho dos diretores foi a série de TV *Max Headroom*. Antes da escolha dos dois, porém, o processo de compra dos direitos da franquia *Super Mario* supostamente foi conquistado por uma produtora de pequeno porte porque a Nintendo teria “mais controle sobre o filme”⁶.

Além do projeto ter caído de forma intrigante nas mãos de produtores e diretores inexperientes, outro fato que se mostra relevante é o tom notoriamente distinto do jogo para o filme. Ao mesmo tempo em que se mantém cômico, o filme *Super Mario Bros.* Exibe traços estéticos ligados ao movimento cyberpunk e tentativas de desenhar um cenário (mais) realista do que aquele presente nos videogames.



⁶ Fonte: <http://www.wired.com/gamelifelife/2012/04/generation-xbox-super-mario-movie/>

Double Dragon

O processo de composição do filme *Double Dragon* (1994) em relação à sua matéria prima de mesmo nome é tão controverso quanto no caso anterior. A série Double Dragon “começa” antes do primeiro jogo, com o clássico *Renegade* (1986), que segue uma tradição de jogos baseados em artes marciais originada na década de 1970. *Renegade* traz algumas inovações mecânicas e outras ficcionais. O resultado é o processo de consolidação do estilo de jogo conhecido como *beat'em'up*. O gênero geralmente se ambienta em cenários urbanos e dá o jogador a tarefa de caminhar pelas ruas enfrentando inimigos e derrotando-os com socos, chutes e eventuais golpes de armas brancas.

O jogo *Double Dragon* (1987) é lançado pela mesma produtora japonesa de *Renegade*, a Technos Japan, e seu sucesso é responsável por consolidar o gênero *beat'em'up* como uma forma de jogo que resistiria bravamente pelo menos durante dez anos. É nesse contexto que o filme é lançado: como uma adaptação da principal franquia de um dos estilos de jogo mais praticado pelos *gamers* de todo o mundo.



O filme é influenciado por uma série televisiva em formato de animação, adaptada pela produtora DIC Entertainment. A produtora já não existe mais, e o desenho animado baseado em Double Dragon sequer foi um de seus maiores sucessos. O filme, por sua vez, credita sua produção a empresas pouco relevantes no mercado cinematográfico. Entre elas a Greenleaf Productions, que teve no filme sua primeira experiência cinematográfica, e não voltaria ao mercado até 2011⁷, preferindo investir em outros tipos de produção artística. Outra produtora creditada é a Imperial Films que, embora tivesse maior experiência cinematográfica, atuava sobretudo com produções

⁷ Fonte: http://www.imdb.com/title/tt0106761/companycredits?ref_=tt_dt_co

independentes, notadamente com filmes de horror de baixo orçamento⁸. O diretor James Yukich nunca havia filmado um longa-metragem, tendo trabalhado sobretudo com vídeos e filmes para TV, além de curtas-metragens.

Pouco está disponível sobre o processo de aquisição de direitos e a concepção criativa de *Double Dragon*. O resultado, novamente, guarda poucas semelhanças com os temas abordados pela construção ficcional do jogo. Embora a distância temática não seja tão discrepante quanto no caso de *Super Mario Bros.*, é possível observar a suposta necessidade de preencher as transposições fílmicas com premissas ausentes nos jogos. Enquanto o jogo *Double Dragon* originalmente é sobre dois irmãos lutando com uma gangue em cenários urbanos convencionais para salvar um interesse amoroso comum, o filme traz novos objetos diegéticos fundamentais para a trama, como um amuleto com poderes sobrenaturais e a ambientação em uma Los Angeles “futurista” de 2007.



Street Fighter e Mortal Kombat

A característica mais marcante do filme *Street Fighter* é que é o primeiro a mostrar traços de uma produção *blockbuster*, com as caras famosas de Jean-Claude Van Damme e Raul Julia. Os bastidores escondem um cenário diferente: A nomeação do diretor iniciante Steven de Souza e sua batalha contra a Capcom e o orçamento relativamente baixo culminam numa realização repleta de improvisos e contratempos⁹. No entanto, *Street Fighter* tem menos estranhezas na sua produção, que foi uma

⁸ Fonte: <http://www.closinglogos.com/page/Imperial+Entertainment+Group>

⁹ Fonte: <http://www.polygon.com/features/2014/3/10/5451014/street-fighter-the-movie-what-went-wrong>

iniciativa da própria Capcom, que produz a franquia de jogos. É possível perceber com ainda mais clareza, nesse caso, algumas das questões que esta pesquisa pretende levantar.

O fato de que a própria produtora do jogo é a que assume os créditos da adaptação não impede que a mesma dissonância temática entre jogo e filme ocorra nesse caso. A produção é, no final das contas, uma empreitada hollywoodiana, com produtor e diretor americanos. Steve de Souza, que também assina o roteiro, desvia a temática do jogo. De um torneio de artes marciais entre lutadores de diversas nações, o filme parte para um confronto terrorista/militar. Todos os personagens, naturalmente, precisam se adaptar a essa mudança de núcleo ficcional. Embora a Capcom tenha exercido influências no resultado final, a agência dos realizadores ocidentais é inegável, sobretudo na estrutura geral do filme, inspirado principalmente nas histórias de James Bond.

É interessante notar que o filme *Mortal Kombat* (1995), por sua vez, assume uma outra estratégia. Os dois jogos são do mesmo gênero: luta. Ambos possuem um background ficcional semelhante: diferentes lutadores de diferentes lugares lutando em um torneio por diferentes motivos pessoais. O tom, certamente, difere, inclusive pelo fato dos jogos da série *Mortal Kombat* serem produções americanas, e não japonesas.



A adaptação de *Mortal Kombat* para o cinema foi feita por um diretor com alguma experiência, e pela produtora New Line Cinema, que permanece em atividade até hoje com lançamentos frequentes de orçamentos razoáveis¹⁰. Se comparado aos seus três predecessores, *Mortal Kombat* foi uma adaptação que não se distanciou tanto das premissas estipuladas pelo universo ficcional do jogo que o inspirou.

¹⁰ Fonte: http://www.imdb.com/title/tt0113855/?ref_=fn_al_tt_1

Não é possível deduzir diretamente que esses foram os motivos responsáveis pelo sucesso consideravelmente maior de *Mortal Kombat*. *Street Fighter* obteve relativo sucesso de bilheteria, ainda que menos destacado. Um fato interessante a ser notado é que, apesar da produção de *Mortal Kombat* ter sido, aparentemente, produto de mãos mais cuidadosas e que “respeitaram” mais a fonte de adaptação, o filme teve um orçamento consideravelmente menor.



Considerações Finais

Entender o processo de transposição e suas nuances é uma tarefa que exige outras considerações. Existem motivações financeiras, políticas e culturais agindo sobre essa dinâmica, e traçar as influências que elas exercem pede outras divagações sobre o assunto. Também pode-se empregar uma análise mais detalhada a respeito da hipótese de que jogos com premissas narrativas mais fortes, como *Resident Evil* (1996), *Tomb Raider* (1996) e *Silent Hill* (1999) resultaram em filmes de relativo sucesso, se comparados a transposições de jogos com menos motivações narrativas, como *Street Fighter*, *Double Dragon* e *Super Mario Bros*.

Cinema e videogames possuem linguagens e gramáticas diferentes. Dentre as principais questões observadas, podemos apontar a narrativa como uma importante problemática nesse processo, pois as formas de contar uma história ocorrem de maneiras diferentes em cada mídia. Assim, o roteiro, a decupagem e a montagem dos filmes precisam trabalhar de modo a se apropriar de diferentes linguagens, adequando-as em um produto que consiga apresentar informações referentes à sua própria gramática, porém trazendo evidências de seus meios originais.

O conceito de narrativa é visto e revisto ao longo da história, de forma que discordâncias em torno de sua definição são comuns. A narratologia procura definições

pautadas em questões como personagens, eventos e formas de discurso (FLUDERNIK, 2009). Autores como Paul Ricoeur (1994) encontram no conceito de narrativa uma ferramenta para pensar a experiência humana, de forma que ela não precisa, necessariamente, se referir a histórias ficcionais, mas sim a um modo de ver e pensar o mundo.

Para nosso propósito de pensar como os elementos ficcionais são retrabalhados na ficção em cada mídia, pode-se pensar a narrativa como um discurso que estrutura e sequencia eventos a partir de um meio. Nos videogames, entretanto, essa diferença entre narrativas se faz ainda maior.

Se voltarmos à definição estabelecida de narrativa como um discurso que estrutura eventos em uma sequência causal, não podemos pensar o videogame somente em termos narrativos. Para compreender o porquê, precisamos de uma conceituação básica que pense sobre os jogos eletrônicos de forma elementar. Alexander Galloway (2006) objetiva exatamente isso quando trata os jogos como “meios ativos”. Para o autor, a unidade básica do jogo é a ação. Videogames só existem quando efetuamos mudanças na sua estrutura.

Essas mudanças (a tão falada “interatividade”) são possíveis em outros meios (como o livro “O Jogo da Amarelinha” de Julio Cortazar e as histórias da série “Choose your own adventure”). Nos jogos eletrônicos, porém, a própria organização interna dos bits muda quando apertamos os botões e movemos os personagens. Essa condição dos videogames torna sua materialidade extremamente mutável. Se uma narrativa é um discurso que estrutura eventos, o videogame não pode narrar a não ser quando o jogador perde o controle, já que é o jogador que realiza as ações: ele estrutura os eventos, não um discurso pré-estabelecido. Enquanto o jogador está em atividade “os jogos não são apenas *representação* de eventos, eles *são* eventos” (JUUL, 2005, p. 158).

Dizemos “enquanto o jogador está em atividade” porque os jogos possuem várias formas de intervir na liberdade de ação do jogador. Através de *cutscenes*, o jogo é interrompido e uma sequência cinematográfica é iniciada, à qual o jogador deve assistir se quiser compreender a lógica dos eventos dos quais participa no jogo. Limitações espaciais também possibilitam encaminhar o jogador a um certo destino de forma que ele encontre certos personagens e dispare situações importantes para a história.

No entanto, jogos podem criar mundos ficcionais com tanta eficiência quanto filmes ou livros. As possibilidades narrativas são limitadas pois os jogos precisam dar um certo nível de liberdade de ação e escolha ao jogador. O mundo ficcional do jogo é

constituído por personagens, cenários, ações e consequências. A diferença é que, no jogo, esses elementos respondem às ações escolhidas do jogador num sistema de *input-output*. O discurso narrativo pode exercer um papel importante (como no caso das cutscenes) mas também é fundamental compreender o discurso procedimental (BOGOST, 2007). Ou seja, o discurso do jogo é feito também de processos (softwares) que respondem a ações e escolhas, e não apenas de uma sequencia pré-estabelecida de eventos.

Consideramos esta diferença como um dos empecilhos para a transposição de jogos para o cinema. Jogos como *Super Mario Bros.* (1985), *Double Dragon* (1987), *Street Fighter* (1987) estabelecem seus mundos ficcionais muito mais através da programação de ações possíveis e respostas a essas ações do que a uma estruturação causal de uma narrativa fixa. Isso cria um vácuo que precisa ser preenchido no momento da transposição.

Embora o primeiro filme da franquia *Mortal Kombat* tenha obtido bons resultados, suas continuações não conseguiram manter seu padrão. Ou seja, podemos ver que as adaptações de jogos são complicadas desde seu início, mesmo que algumas consigam produzir filmes que tenham recepção razoável e boa bilheteria em relação ao seu custo. Mas, com o passar do tempo, houve uma melhora significativa em suas transposições se compararmos ao seu início. Os primeiros três filmes, *Super Mario Bros* (1993), *Double Dragon* (1994) e *Street Fighter* (1994) formatam um cenário que melhoraria significativamente nos anos seguintes, embora permaneça controverso até hoje.

Referências bibliográficas

BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Cambridge, Mass: MIT Press, 2007.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. The MIT Press, 2000.

CHARTIER, Roger. **Práticas da Leitura**. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 1996.

FLUDERNIK, Monika. **An Introduction to Narratology**. London: Routledge, 2009.

GALLOWAY, Alexander. Gamic Action: Four Moments. In: **Gaming: Essays on Algorithmic Culture**. Minneapolis e Londres: University of Minnesota Press, 2006.

JUUL, Jesper. **Half-Real**: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005.

McLUHAN, Herbert Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Cultrix, 2007.

_____; McLuhan, Eric. **Laws of Media**: The new science. University of Toronto Press, 1992.

RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa**. Tomo I. Campinas, SP: Papyrus, 1994.

Referências Audiovisuais

300. Filme. Dir: Zack Snyder. E.U.A.: Warner Bros; Legendary Pictures; Virtual Studios, 2006. 117 minutos.

300: A Ascensão do Império. Filme. Dir: Noam Murro. E.U.A.: Warner Bros; Legendary Pictures; Cruel & Unusual Films, 2014. 102 minutos.

Double Dragon. Filme. Dir: James Yukich. E.U.A.; Greenleaf Productions; Imperial Entertainment; Les Films du Scarabée, 1994. 96 minutos.

Max Headroom. Série de Televisão. Dir: Annabel Jankel, Rocky Morton. E.U.A.: Chrysalis/Lakeside; Lorimar Productions, 1987-1988. 60 minutos (14 episódios).

Mortal Kombat. Filme. Dir: Paul W. S. Anderson. E.U.A.; New Line Cinema, Threshold Entertainment, 1995. 101 minutos.

Oldboy. Filme Dir: Chan-Wook Park. Coréia do Sul: Egg Films; Show East, 2003. 120 minutos.

Resident Evil: O Hóspede Maldito. Filme. Dir: Paul W. S. Anderson. Reino Unido; Alemanha; França; E.U.A.: Sony Pictures, 2002. 100 minutos.

Silent Hill. Filme. Dir: Christophe Gans. Canadá; França; Japão; E.U.A.: 1000films – Metropolitan Filmexport; Sony Pictures, 2006. 125 minutos.

Street Fighter – A Última Batalha. Filme. Dir: Steven E. de Souza. Japão; E.U.A.: Capcom Entertainment, 1995. 102 minutos.

Sucker Punch. Filme. Dir: Zack Snyder. E.U.A.; Canadá: Warner Bros; Legendary Pictures; Cruel & Unusual Films, 2011. 110 minutos.

Super Mario Bros. Filme. Dir: Annabel Jankel, Rocky Morton. Reino Unido; E.U.A.; Allied Filmmakers; Cinergi Pictures Entertainment; Hollywood Pictures, 1993. 104 minutos.

Videogames

Super Mario Bros. (1985) / Designers: Shigeru Myiamoto e Takashi Tezuka /
Plataforma: NES

Super Mario Bros. 2 (1988) / Designer: Kesuke Tanabe / Plataforma: NES

Super Mario Bros. 3 (1988) / Designer: Shigeru Myiamoto e Takashi Tezuka /
Plataforma: NES

Renegade (1986) / Designer: Yoshihisa Kishimoto / Plataformas: Arcade, Amiga,
Amstrad CPC, Apple II, Atari ST, Commodore 64, MS-DOS, NES, Sega Master
System, Virtual Console, ZX Spectrum

Double Dragon (1987) / Designer: Yoshihisa Kishimoto / Plataformas: Arcade, NES,
PlayChoice-10, Sega Master System, ZX Spectrum, Amstrad CPC, Commodore
64, IBM PC, Atari ST, Amiga, Atari 2600, Atari 7800, Game Boy, Mega
Drive/Genesis, Lynx, Mobile, Zeebo, Apple OS, Game Boy Advance, iPhone,
Xbox, PlayStation 3

Street Fighter II: The World Warrior (1991) / Designers: Akira Nishitani e Akira
Yasuda / Plataformas: SNES, Sega Mega Drive/Genesis, Sega Master System, Amiga,
Atari ST, Commodore 64, ZX Spectrum, DOS, Game Boy, PlayStation, Sega Saturn,
PSP, iOS , PlayStation 2, Xbox, Java ME, Virtual Console

Mortal Kombat II (1993) / Designers: Ed Boon e John Tobias / Plataformas: Arcade,
Game Gear, Sega Master System, Sega Mega Drive/Genesis, SNES, Game Boy, Amiga,
DOS, 32X, Sega Saturn, Playstation, Playstation 3, Xbox 360, Microsoft Windows