

Nada de 'Game over' com

À caça de sucessos vindos de games, Hollywood recorre a 'Street Fighter', um fenômeno dos fliperamas já testado no passado em desenhos e filme, e gera uma 'hadoukenmania'

RODRIGO FONSECA

Especial para o Correio da Manhã

Antes de virar uma mina de ouro para Hollywood, "Street Fighter" era uma máquina de fliperama que exigia reflexos rápidos, coordenação motora nos trinques e uma boa dose de disposição para distribuir sopapos virtuais. Foi em 1987 que os desenvolvedores japoneses Takashi Nishiyama e Hiroshi Matsumoto, com a participação de uma equipe da Capcom, deram forma ao jogo que transformaria a pancadaria eletrônica em paixão mundial.

Yoshiki Okamoto teria papel decisivo na consolidação da franquia, especialmente com "Street Fighter II" (1991), responsável por transformar lutadores digitais como Ryu, Ken e Guile em celebridades da cultura pop. Quase quatro décadas depois, mesmo maculada por um filme de qualidade Z dos anos 1990, com Jean-Claude Van Damme, a turma volta aos cinemas esta semana, numa superprodução dirigida por Kitao Sakurai, de "Twisted Metal", com distribuição da Paramount.

A grande sacada do jogo original era permitir que lutadores de diferentes nacionalidades e estilos de combate se enfrentassem em duelos. O jogador podia controlar Ryu,

Ken ou a valquíria Chun-li, especialistas em artes marciais, diante de adversários espalhados pelo planeta. Foi ali que nasceu um dos golpes mais famosos da história dos videogames: o Hadouken, descarga de energia lançada pelas mãos, acompanhada por um grito que se transformou numa espécie de mantra entre gerações de jogadores. Outro golpe célebre era o Shoryuken, um soco ascendente capaz de mandar o adversário pelos ares.

O primeiro "Street Fighter" não foi exatamente um fenômeno comercial. A explosão veio em 1991, quando "Street Fighter II" apre-

sentou oito personagens selecionáveis, entre eles a chinesa Chun-Li, o militar americano Guile, o indiano Dhalsim e o brasileiro Blanka, criatura verde que soltava descargas elétricas. O jogo virou febre nos fliperamas e ganhou versões para consoles domésticos, ajudando a transformar os games de luta num dos negócios mais lucrativos do entretenimento.

Agora, a retomada de "Street Fighter" às telas vem acompanhada de uma nova ofensiva comercial, deflagrando uma hadoukenmania. O universo da franquia ganha espaço em chaveiros, camisetas de grife e

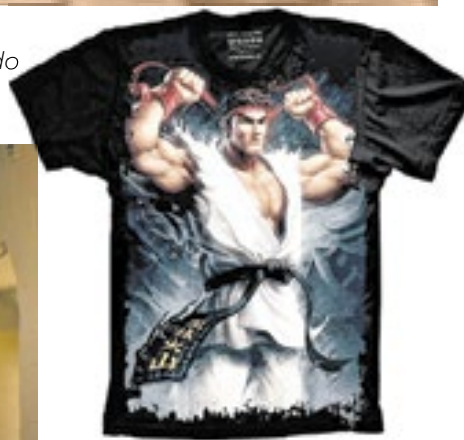


Tela de 'Street Fighter', o fliperama que seduziu (e ainda seduz) gerações



Ryu (Andrew Koji) e Ken Masters (Noah Centineo) encaram os perigos das ruas no tapa no live action do jogo

Camiseta baseada no game



Os lutadores do jogo em versão boneco



ção de artes marciais esconde uma conspiração capaz de colocar guerreiros de variadas pátrias uns contra os outros. David Dastmalchian vive o sombrio M. Bison, vilão por trás desse ciclo de combate.

O elenco é uma verdadeira salada pop. Jason Momoa, conhecido como Aquaman, interpreta Blanka, enquanto Cody Rhodes assume o papel de Guile, o rapper 50 Cent vive o boxeador Balrog, Roman Reigns interpreta Akuma e Vidyut Jammwal dá vida a Dhalsim. A produção é da Legendary Pictures.

Em 1994, houve uma expectativa hollywoodiana muito alta em torno de "Street Fighter: A Batalha Final", uma vez que seu astro, Van Damme, estava no auge (da fama... e do consumo de drogas). Sua dependência química pesou no resultado de seu trabalho no longa, que tinha Raul Julia (1940-1994), como M. Bison. Morreu antes de a fita estreitar, vítima de câncer, e só topou contracenar com o Grande Dragão Branco nessa farofa pois seus filhos eram fãs do game. Essa adaptação custou cerca de US\$ 35 milhões e arrecadou aproximadamente US\$ 99 milhões mundialmente, mas não conseguiu estabelecer a franquia cinematográfica imaginada pelos produtores. Em 2009, "Street Fighter: A Lenda de Chun-Li" também fracassou na tentativa de conquistar as plateias. Salvou a pátria a série de animes com Ryu & cia. que o SBT exibiu nas manhãs de domingo, entre 1995 e 96.

O cenário agora é diferente. Com o desgaste comercial de parte das produções de super-heróis, os videogames tornaram-se uma das apostas mais cobiçadas dos estúdios. "Super Mario Bros. – O Filme" arrecadou US\$ 1,3 bilhão em 2023, e sua continuação, "Galaxy", lançada este ano, também passou a marca do bilhão, enquanto "Minecraft – O Filme" (2025), também com Momoa, somou US\$ 960 milhões. A franquia "Sonic" reforçou essa tendência, mostrando que personagens nascidos nos consoles podem mobilizar multidões nas salas de cinema.

É nesse mercado que "Street Fighter" tenta aplicar seu golpe mais poderoso. Afinal, para uma geração que cresceu gastando fichas nos fliperamas, poucas palavras carregam tanta poesia quanto um sonoro "Hadouken!".

bonecos colecionáveis. A fabricante Hasbro anunciou uma linha de figuras de ação e brinquedos inspirados no filme, recuperando uma parceria que remonta aos tempos de "Street Fighter II". A estratégia é transformar a nostalgia dos antigos jogadores em consumo para novas gerações. E tem gente vendendo até aparelhos de arcade novinhos com o jogo, a um custo de R\$ 900. Em 2023, saiu uma edição nº 6 do jogo, para Playstation 5.

Rodada na Austrália, a produção cinematográfica se passa em 1993. Ryu (Andrew Koji) e Ken Masters (Noah Centineo), antigos companheiros de combate, são convocados pela misteriosa Chun-Li (Callina Liang) para disputar o Torneio do Guerreiro Mundial. O que parecia apenas uma competi-