

Хоакин Реланьо Гомес

НАСЛЕДИЕ  
**STREET  
FIGHTER**  
ФИНАЛЬНЫЙ  
РАУНД

УДК 004.9  
ББК 77.056с.я92  
Р36

Joaquín Relañó Gómez  
FINAL ROUND: EL LEGADO DE STREET FIGHTER

©2017 Ediciones Héroes de Papel S.L., sobre la presente edición

Автор иллюстрации на обложку *Алина (SOAN Valentine) Галиуллина*



**Реланьо Гомес, Хоакин.**  
Р36      Наследие Street Fighter. Финальный раунд / Хоакин Реланьо Гомес ;  
[перевод с испанского П. А. Гусяцкой]. — Москва : Эксмо, 2025. —  
352 с. — (Легендарные компьютерные игры. Подарочные энциклопедии).

ISBN 978-5-04-208273-3

Street Fighter — легендарный файтинг, любимый как олдскульными игроками, так и новым поколением. В книге Хоакина Реланьо Гомеса собрана 30-летняя история франшизы: от игр, сиквелов и спин-оффов до аниме, фильмов, комиксов и биографий героев. Это полный гид по всему наследию Street Fighter!

УДК 004.9  
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-208273-3

© Гусяцкая П.А., перевод на русский язык, 2025  
© Галиуллина А.Р., иллюстрация на обложку, 2025  
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2025

*Хоакину и Саре,  
зеницам моих очей*

# ОГЛАВЛЕНИЕ

12	<b>ПРОЛОГ</b>
16	<b>ПРЕДИСЛОВИЕ АВТОРА</b>
18	<b>1. ЛЕГЕНДА О СТРАНСТВУЮЩИХ БОЙЦАХ</b>
20	<b>2. ПРЕДКИ STREET FIGHTER</b>
20	ЗАРОЖДЕНИЕ ЖАНРА: KUNG-FU MASTER
21	ДВОЕ — КОМПАНИЯ, БОЛЬШЕ — ТОЛПА: KARATE CHAMP
22	ЛУЧШИЙ ОТДЫХ — ЭТО СМЕНА ПРОТИВНИКА: YIE AR KUNG-FU
24	<b>3. ИСТОКИ СТИЛЯ ANSATSUKEN</b>
24	STREET FIGHTER
25	ПЕРВЫЕ ШАГИ ЛЕГЕНДЫ
28	ТУМАКИ, ПИНКИ И ЩЕПОТКА СЮЖЕТА
31	STREET FIGHTER СО СЧАСТЛИВЫМ КОНЦОМ
32	С УЛИЦ ПРЯМИКОМ В ДОМА
35	<b>4. ЛЕГЕНДА СТАНОВИТСЯ РЕАЛЬНОСТЬЮ</b>
35	STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR
36	ПОКА НЕ ПРИШЛО ЕЕ ВРЕМЯ
42	CARCOM PLAY SYSTEM: БУДУЩЕЕ УЖЕ ЗДЕСЬ
44	НАСТОЯЩИЙ БОЙЦОВСКИЙ КЛУБ
46	ГДЕ ВЫ БЫЛИ, КОГДА ВЫШЛА STREET FIGHTER II?
47	ЛЕГЕНДАРНЫЕ БОЙЦЫ
49	Я НЕ БАЙСОН, Я БАЛРОГ
50	СОНИК ПРОТИВ РЮ
52	STREET FIGHTER II: CHAMPION EDITION
57	STREET FIGHTER II: TURBO HYPER FIGHTING
59	В БОЙ ПРЯМО ИЗ ДОМА
61	SUPER STREET FIGHTER II: THE NEW CHALLENGERS
61	ЭВОЛЮЦИЯ CPS
62	СВЕЖАЯ КРОВЬ НА ТУРНИРЕ WORLD WARRIOR
64	ПОРТЫ
65	SUPER STREET FIGHTER II TURBO
67	СОВРЕМЕННЫЕ АДАПТАЦИИ И РАСШИРЕННЫЕ ВЕРСИИ
69	HYPER STREET FIGHTER II
69	SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX
71	<b>5. МЕЧТЫ БОЙЦОВ</b>
71	STREET FIGHTER ALPHA: WARRIORS' DREAMS
77	ПОРТЫ НА ДОМАШНИЕ ПЛАТФОРМЫ
79	STREET FIGHTER ALPHA 2
82	ДОПОЛНЕННЫЕ АРКАДНЫЕ ВЕРСИИ
83	ПОРТЫ НА ДОМАШНИЕ ПЛАТФОРМЫ
85	STREET FIGHTER ALPHA 3
90	НАИВЫСШЕЕ КАЧЕСТВО НА ДОМАШНЕМ УСТРОЙСТВЕ



95	<b>6. ПОЛИГОНЫ ТОЖЕ СРАЖАЮТСЯ</b>
95	STREET FIGHTER EX
96	ЗАБЛУДШАЯ ОВЕЧКА ФРАНШИЗЫ
96	СТУДИЯ, РОДИВШАЯСЯ ПОД СЧАСТЛИВОЙ ЗВЕЗДОЙ STREET FIGHTER
97	У ЧУНЬ ЛИ ПРОСВЕЧИВАЮТ РЕБРА
100	КВАДРАТУРА ПОЛИГОНА
101	РАСШИРЯЯ И АДАПТИРУЯ
102	STREET FIGHTER EX 2
106	STREET FIGHTER EX 3
110	<b>7. НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ</b>
110	STREET FIGHTER III: NEW GENERATION
111	CPS3: КАК БЕЗОПАСНОСТЬ ЗАДУШИЛА МОЩНОСТЬ
113	НОВОЕ РЕВОЛЮЦИОННОЕ ПОКОЛЕНИЕ
115	СРАЖАТЬСЯ ПО-НОВОМУ
117	STREET FIGHTER III 2ND IMPACT: GIANT ATTACK
119	НОВОЕ В ГЕЙМПЛЕЕ
120	STREET FIGHTER III 3RD STRIKE: FIGHT FOR THE FUTURE
122	ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ИГРА
124	<b>8. СИЛА ПРОБУЖДАЕТСЯ. ТЫ ЧУВСТВУЕШЬ ЭТО?</b>
124	STREET FIGHTER IV
127	STREET FIGHTER IV: FLASHBACK — ВЕРНУТЬСЯ В ПРОШЛОЕ, ЧТОБЫ ВОРВАТЬСЯ В БУДУЩЕЕ
129	STREET FIGHTER, ВСТАНЬ И ИДИ!
131	ВОЗВРАЩЕНИЕ НА РИНГ
134	SUPER STREET FIGHTER IV
136	SUPER STREET FIGHTER IV: ARCADE EDITION
136	ULTRA STREET FIGHTER IV
140	<b>9. ПОЖИНАЯ БУРИ</b>
140	STREET FIGHTER V
141	НЕ ВСЕ ЗОЛОТО, ЧТО БЛЕСТИТ
144	В ПЯТЫЙ РАЗ ПОВЕЗЕТ
145	ХРОНИКА НЕОЖИДАННОЙ СМЕРТИ
152	<b>10. ДОСЬЕ ПЕРСОНАЖЕЙ</b>
154	РЮ
158	КЕН МАСТЕРС
161	РЭЦУ
161	ГЭКИ
162	ДЖО
162	ЛИ
163	БАЛРОГ (МАЙК БАЙСОН)
165	ГЭН
166	БЁРДИ
167	ИГЛ
168	АДОН
169	САГАТ
171	ЭДМОНД ХОНДА
172	БЛАНКА
173	ГАЙЛ
175	ЧУНЬ ЛИ
177	ЗАНГИЕВ
178	ДАЛСИМ
179	ВЕГА
181	М. БАЙСОН

183 КЭММИ УАЙТ  
185 ФЭЙ ЛУН  
186 ДИ ДЖЕЙ  
187 Т. ХОУК  
189 АКУМА  
192 ЧАРЛИ НЭШ  
194 ГАЙ  
196 СОДОМ  
197 РОЗА  
199 ДЭН [THE MAN] ХИБИКИ  
201 РОЛЕНТО Ф. ШУГЕРГ  
202 САКУРА КАСУГАНО  
203 МИКА НАНАКАВА (Р. МИКА)  
204 КОДИ ТРЭВЕРС  
205 КАРИН КАНДЗУКИ  
206 ДЖУНИ  
206 ДЖУЛИЯ (ДЖУЛИ)  
207 МАКИ  
207 ИНГРИД  
208 ХОКУТО  
209 ДОКТРИН ДАРК (ХОЛГЕР)  
209 ПУЛЛУМ ПУРНА  
210 РАЗРУШИТЕЛЬ ДЖЕК  
210 САБУРО НИСИКОЯМА (СКАЛЛОМАНИЯ)  
211 ГОСПОЖА БЛЭР  
212 КАИРИ  
213 АЛЛЕН СНАЙДЕР  
214 ДАРУН МИСТЕР  
215 ГАРУДА  
215 ЦИКЛОИД БЕТА / ЦИКЛОИД ГАММА  
216 ШЭРОН  
216 ХАЯТЭ  
217 ШЭДОУ ГЕЙСТ  
217 НАНАСЭ  
218 ВУЛКАНО РОССО  
219 ЭРИЯ  
219 ЭЙС  
220 АЛЕКС  
221 ДАДЛИ  
222 ЕЛЕНА  
223 ИБУКИ  
224 ИЛЬЯ (НЕКРО)  
224 ШОН МАЦУДА  
225 ЯН ЛИ  
226 ЮНЬ ЛИ  
227 ОРО  
228 ГИЛЛ  
229 ХЬЮГО АНДОРЕ  
230 УРИЕН  
230 МАКОТО  
231 Q  
231 РЕМИ  
232 ДВЕНАДЦАТЫЙ  
232 АБЕЛЬ  
234 К. ВАЙПЕР (МАЙЯ)  
235 РУФУС  
236 ЭЛЬ ФУЭРТЕ  
236 ХАКАН

237 ГОКЭН  
244 СЕТ (НОМЕР 15)  
246 ДЖУРИ ХАН  
247 ДЕКАПРИ  
248 РАШИД  
249 ПОЙЗОН  
252 ЛАУРА МАЦУДА  
253 НЕКАЛЛИ  
254 Ф.А.Н.Г.

## 256 **11. ДРУГИЕ STREET FIGHTER**

256 X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM  
257 STREET FIGHTER: THE MOVIE (АРКАДНАЯ И КОНСОЛЬНАЯ ВЕРСИИ)  
258 CYBERBOTS  
259 X-MEN VS. STREET FIGHTER  
260 POCKET FIGHTER  
260 MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER  
261 RIVAL SCHOOLS / RIVAL SCHOOLS: YOUTHFUL DIARY  
262 MARVEL VS. CAPCOM  
262 SNK VS. CAPCOM: THE MATCH OF THE MILLENIUM  
263 FINAL FIGHT REVENGE  
264 MARVEL VS. CAPCOM 2  
264 CAPCOM VS. SNK / CAPCOM VS. SNK PRO  
265 CAPCOM VS. SNK 2: MARK OF THE MILLENIUM  
266 SNK VS. CAPCOM: CHAOS  
266 CAPCOM FIGHTING JAM  
267 STREET FIGHTER ONLINE: MOUSE GENERATION  
267 TATSUNOKO VS. CAPCOM: CROSS GENERATION OF HEROES / ULTIMATE ALL-STARS  
269 MARVEL VS. CAPCOM 3 / ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3  
270 STREET FIGHTER X TEKKEN  
271 SUPER SMASH BROS. 4  
272 TEKKEN 7: FATED RETRIBUTION  
272 MARVEL VS. CAPCOM: INFINITE  
274 НЕ СХВАТКАМИ ЕДИНЫМИ ЖИВА STREET FIGHTER  
277 ОДИН ДЕНЬ НА СКАЧКАХ  
278 В ЗАКЛЮЧЕНИЕ

## 279 **12. STREET FIGHTER В КИНО И НА ТЕЛЕВИДЕНИИ**

279 ПОЛНОМЕТРАЖНЫЕ ФИЛЬМЫ  
279 STREET FIGHTER (ПОЛНОМЕТРАЖНЫЙ ФИЛЬМ)  
282 STREET FIGHTER: THE LEGEND OF CHUN-LI  
283 STREET FIGHTER: LEGACY  
284 STREET FIGHTER: ASSASSIN'S FIST  
286 STREET FIGHTER: RESURRECTION  
287 АНИМАЦИЯ  
287 STREET FIGHTER II (ПОЛНОМЕТРАЖНОЕ АНИМЕ)  
289 STREET FIGHTER II V  
290 STREET FIGHTER II: RETURN TO THE FUJIWARA CAPITAL  
290 STREET FIGHTER (МУЛЬТСЕРИАЛ)  
291 STREET FIGHTER ALPHA (ПОЛНОМЕТРАЖНОЕ АНИМЕ)  
292 STREET FIGHTER ALPHA: GENERATIONS  
293 STREET FIGHTER ROUND ONE: FIGHT! — THE NEW CHALLENGERS  
294 STREET FIGHTER IV: THE TIES THAT BIND  
294 SUPER STREET FIGHTER IV (OVA)  
294 И ФАНАТЫ ТОЖЕ СРАЖАЮТСЯ

298	<b>13. STREET FIGHTER НА БУМАГЕ</b>
298	КНИГИ
298	СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК ЖУРНАЛА LOADING NO 1: STREET FIGHTER
300	ОФИЦИАЛЬНЫЕ АЛЬБОМЫ СТИКЕРОВ STREET FIGHTER II И SUPER STREET FIGHTER II
300	LOOK AND FIND STREET FIGHTER II
301	РОЛЕВАЯ ИГРА STREET FIGHTER: THE HISTORY TELLING GAME
301	STREET FIGHTER: ETERNAL CHALLENGE
302	SF20: THE ART OF STREET FIGHTER — SF25: THE ART OF STREET FIGHTER
302	STREET FIGHTER: THE COMPLETE HISTORY
303	STREET FIGHTER IV & SUPER STREET FIGHTER IV: OFFICIAL COMPLETE WORKS
303	STREET FIGHTER X TEKKEN: ARTWORKS
303	STREET FIGHTER: WORLD WARRIOR ENCYCLOPEDIA
304	SFIV STREET FIGHTER TRIBUTE
304	ГАЙДЫ ПО ИГРАМ STREET FIGHTER
306	МАНГА
306	STREET FIGHTER II: RYU
307	SUPER STREET FIGHTER II: CAMMY
307	STREET FIGHTER ALPHA
308	STREET FIGHTER GAIDEN
308	STREET FIGHTER: SAKURA GANBARU!
308	STREET FIGHTER III: RYU FINAL
309	КОМИКСЫ
310	STREET FIGHTER MALIBU COMICS
310	STREET FIGHTER
310	STREET FIGHTER II
311	STREET FIGHTER II TURBO
311	STREET FIGHTER LEGENDS
312	SUPER STREET FIGHTER
312	STREET FIGHTER ORIGINS: AKUMA
313	STREET FIGHTER IV
313	STREET FIGHTER UNLIMITED
313	STREET FIGHTER X G.I. JOE
314	STREET FIGHTER: SWIMSUIT SPECIAL
315	<b>14. САУНДТРЕКИ</b>
315	STREET FIGHTER II-G.S.M. CAPCOM 4
316	STREET FIGHTER II IMAGE FILE
316	STREET FIGHTER II COMPLETE FILE
317	STREET FIGHTER II NINTENDO MAGAZINE SYSTEM PROMO
317	NESSHOU!! STREET FIGHTER II
318	STREET FIGHTER II COLLECTOR'S BOX LASER DISC-VHS
318	STREET FIGHTER II MOVIE ORIGINAL SOUNDTRACK
318	STREET FIGHTER II ALPH-LYLA
319	STREET FIGHTER ORIGINAL MOTION PICTURE SCORE — ALL NEW SONGS FROM THE MOTION PICTURE
319	STREET FIGHTER II V ORIGINAL SOUNDTRACK
320	STREET FIGHTER ZERO ARCADE GAMETRACK
320	STREET FIGHTER ZERO 2
320	STREET FIGHTER III: NEW GENERATION — ORIGINAL ARRANGE ALBUM
321	STREET FIGHTER III: 2ND IMPACT GIANT ATTACK ORIGINAL SOUNDTRACK
321	STREET FIGHTER EX — ARRANGE SOUND TRAX — DRAMA CD
321	STREET FIGHTER ALPHA 2 UNDERGROUND MIXXES DA SOUNDZ OF SPASM
322	STREET FIGHTER ZERO 3 ORIGINAL SOUNDTRACK
322	STREET FIGHTER EX 2 ARRANGE ALBUM — DRAMA CD — PLUS
322	STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE ORIGINAL SOUNDTRACK
323	STREET FIGHTER EX 3

- 323 STREET FIGHTER TRIBUTE ALBUM
- 323 STREET FIGHTER VS STREET MUSICIAN
- 324 STREET FIGHTER: THE LEGEND OF CHUN-LI (ORIGINAL MOTION PICTURE SOUNDTRACK)
- 324 STREET FIGHTER IV ORIGINAL SOUNDTRACK
- 325 STREET FIGHTER X TEKKEN ORIGINAL SOUNDTRACK
- 325 STREET FIGHTER 25TH SOUND BOX
- 326 STREET FIGHTER IV SERIES SOUND BOX
- 327 STREET FIGHTER COMPILATION RE:MIX CHIPTUNE
- 327 STREET FIGHTER II THE DEFINITIVE SOUNDTRACK
- 329 STREET FIGHTER V
- 329 STREET FIGHTER V GENERAL STORY: A SHADOW FALL

### 330 **15. КОНТРОЛЛЕРЫ**

- 331 NUBYTECH STREET FIGHTER ANNIVERSARY EDITION ARCADE STICK
- 331 MAD CATZ STREET FIGHTER IV ARCADE FIGHTSTICK
- 333 MAD CATZ STREET FIGHTER IV ARCADE FIGHTSTICK TOURNAMENT EDITION
- 333 STREET FIGHTER X TEKKEN FIGHT STICK V.S.
- 333 ULTRA STREET FIGHTER IV ARCADE STICK TOURNAMENT EDITION 2
- 334 STREET FIGHTER V ARCADE STICK ALPHA
- 334 STREET FIGHTER V ARCADE STICK TOURNAMENT EDITION S+
- 335 STREET FIGHTER V ARCADE STICK TOURNAMENT EDITION 2
- 335 STREET FIGHTER V ARCADE STICK TOURNAMENT EDITION 2+
- 335 STREET FIGHTER IV FIGHTPAD
- 337 STREET FIGHTER VS. TEKKEN FIGHT PAD SD
- 337 STREET FIGHTER V FIGHTPAD PRO

### 338 **16. МЕРЧ И КОЛЛЕКЦИОННЫЕ ПРЕДМЕТЫ**

- 338 МЕРЧ
- 338 ТУАЛЕТНАЯ ВОДА STREET FIGHTER BY CAPCOM (COOL WATER STREET FIGHTER BY DAVIDOFF 4.2 OZ EAU DE TOILETTE SPRAY FOR MEN)
- 338 ОФИЦИАЛЬНЫЕ РОЖДЕСТВЕНСКИЕ СВИТЕРА
- 339 ШАРФЫ
- 339 НОСКИ
- 339 БРЕЛОКИ
- 339 ТОЛСТОВКИ
- 339 СТИКЕРЫ ДЛЯ КОНСОЛЕЙ
- 340 КРУЖКИ
- 340 ЛИМОНАД STREET FIGHTER DRAGON PUNCH-SONIC BOOM
- 340 ЖЕВАТЕЛЬНАЯ РЕЗИНКА STREET FIGHTER II TURBO
- 340 КАРТОЧНАЯ ИГРА STREET FIGHTER (STREET FIGHTER DECK-BUILDING GAME)
- 341 «МОНОПОЛИЯ» STREET FIGHTER
- 341 ЮБИЛЕЙНАЯ ШАХМАТНАЯ ДОСКА «25 ЛЕТ STREET FIGHTER» (STREET FIGHTER 25TH ANNIVERSARY CHESS SET)
- 342 НАСТОЛЬНАЯ ИГРА STREET FIGHTER II
- 342 ЭКШЕН-ФИГУРКИ И СТАТУЭТКИ
- 344 МИНИАТЮРНЫЕ АРКАДНЫЕ СТИКИ STREET FIGHTER IV
- 345 СПЕЦИАЛЬНЫЕ ИЗДАНИЯ
- 345 STREET FIGHTER II TURBO LIMITED EDITION
- 346 STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE LIMITED EDITION
- 346 STREET FIGHTER IV COLLECTOR'S EDITION
- 346 SUPER STREET FIGHTER IV COLLECTOR'S EDITION
- 346 STREET FIGHTER X TEKKEN SPECIAL EDITION
- 346 STREET FIGHTER 25TH ANNIVERSARY COLLECTOR'S SET
- 348 ULTRA STREET FIGHTER IV COLLECTOR'S EDITION
- 348 STREET FIGHTER V COLLECTOR'S EDITION

VS

# ПРОЛОГ

ХУАНА АРЕНАСА

**И**ндустрия видеоигр в наши дни напоминает многоголового великана. Бессмертная классика, за редкими исключениями, отходит на второй план, уступая дорогу новым именам, но лишь немногим из них удастся войти в пантеон легенд: геймерам со стажем новые сюжеты кажутся неоригинальными, а характеры персонажей — неубедительными. Нельзя отрицать, однако, что времена сильно изменились: современный любитель видеоигр избалован разнообразием и уже не встречает новинки с прежним энтузиазмом, да и состояние рынка не позволяет игровым компаниям выпускать продукты, не соответствующие трендам, — слишком велик риск.

И вот, на фоне безумного количества франшиз и саг, растущих системных требований, инновационных графических решений и замысловатых игровых механик на сцену снова выходят старые игры — с каждым днем все отчетливей. Их простота и лаконичность привлекают не только любителей ностальгии, тоскующих по утерянному

прошлому, но и геймеров нового поколения, которые не ищут теплых воспоминаний из детства, а просто хотят быть лучшими — и не в районном зале аркадных автоматов, а во всем мире. Ярчайшим примером тому служит *Street Fighter*. Соревновательный дух, разнообразие приемов, персонажей и локаций и непростые, но увлекательные схватки уравниваются доступностью и незатейливостью игрового процесса. За счет этого игра не устаревает и кажется такой же свежей и оригинальной сегодня, как и во времена ее выпуска. Способствует этому и графический стиль — визитная карточка франшизы с первых дней ее существования, пускай сейчас и покрывшаяся налетом старины.

Первые шаги в жанре файтинга компания Сарсом сделала в далеком 1987 году, исследуя и заимствуя многие условности жанра, — впоследствии большинство из них будут восприниматься как ее изобретение. Влияние, которое первая часть франшизы оказала на индустрию, невозможно переоценить. Тем не менее для многих фанатов

серии настоящая *Street Fighter* начинается не с первой, а со второй части, которая произвела фурор среди завсегдатаев игровых залов. Не поддаваться очарованию было невозможно: игра предлагала восемь персонажей на выбор, красочные анимации, спрайты огромных размеров, живописные и динамичные локации и непростые, но сильные механики. Ни одна аркадная игра прежде не имела такого успеха. Попался в ее ловушку и я — как, подозреваю, и большинство, если не все из тех, кто открыл эту книгу, чтобы погрузиться в историю (просто, Историю) этой серии.

Первая встреча с легендой отпечталась в моей памяти удивительно ярко. В нашем районе прошел слух, что в зал аркадных игр скоро привезут новый автомат, который даст фору всему, во что мы когда-либо играли. Новость распространилась как лесной пожар, и вскоре все были в курсе: к нам ехала вторая часть нашумевшего несколько лет назад файтинга, протагонист которого путешествовал по миру в поисках новых противников. Название тогда было не на слуху — для многих игра так и осталась «ну той, с ниндзя, лысым тайцем с повязкой на глазу, седым стариком и боксером». О ней знали все, но мало кто хотел дать ей шанс (я же оценил ее с самого начала — *Street Fighter II* стала первой игрой, которую я прошел до конца). Многие поняли причины ажиотажа гораздо позже, когда наконец добрались до нее сами, но равнодушным в конце концов не остался никто. О том, что в наш район приехал новый игровой автомат, я узнал от соседа: как-то вечером он прибежал домой, взхлеб рассказывая о грозных бойцах из новой игры (особенно он впечатлился свирепостью обезьяноподобного Бланки, которого я представил как этакого орангутана-альбиноса). Я тут же бросился в зал игровых автоматов и быстро нашел тот самый: вокруг него толпились подростки, не отрывавшие взглядов

от счастливца у джойстика, — каждое его движение сопровождалось возгласами восхищения. Такого я не видел еще никогда. В залах аркадных игр всегда былолюдно — смотреть, как играют другие, было едва ли не важнее, чем играть самому: так можно было поучиться у асов, тративших на один автомат недельную зарплату, или просто задержаться в компании единомышленников, даже если уже проиграл те двадцать дура, которые тебе дали родители, чтобы ты оставил их в покое. Даже с учетом всего этого *Street Fighter II* собирала рекордные толпы зевак.

Мое первое впечатление от игры было несколько обрывочным, как кусочки несобранного пазла. Но даже того, что мне удалось увидеть поверх голов других ребят, хватило, чтобы понять, что передо мной нечто особенное. Любопытно, что я отчетливо помню всех, кто в тот вечер играл передо мной (в зале игровых автоматов действовали строгие законы иерархии); помню, как мы обсуждали каждый боевой прием, как ликовали, когда кто-то дошел до бонусного уровня с машиной. Что почти стерлось из памяти, так это моя первая партия в *Street Fighter II*: помню только, что выбрал Рю (даже спустя 26 лет я всегда выбираю его на первый поединок) и моментально проиграл. Опробовать другого бойца мне удалось только спустя еще одну вечность в очереди. Но и этого было достаточно: я влюбился по уши.

За этим последовали часы и дни тренировок: вместе с другими завсегдатаями зала я овладевал трюками и приемами, без которых о победе над финальным боссом можно было и не мечтать. Мы исследовали все многообразие боевых механик, придумывали и применяли на практике стратегии для каждого противника. *Street Fighter II* невероятно меня затянула, очаровав богатством и разнообразием, и пока я пытался постичь всю ее глубину, состоялся анонс

ее адаптации на консоль Super Nintendo (SNES).

Так началась вторая глава этой истории — та, в которой сбылась моя самая смелая мечта: поиграть в игру, уже ставшую классикой, в собственной гостиной. Множество теплых воспоминаний о *Street Fighter II* связано у меня как раз со временем, когда она переехала из игровых залов на домашние консоли и — в меньшей степени — на компьютеры. То, что консоль типа SNES — на тот момент едва увидевшая свет, но уже готовая положить конец монополии Mega Drive на рынке 16-битных игр, — будет поддерживать нашумевшую *Street Fighter II* (да еще и в версии *World Warrior*) спустя всего год после ее появления в залах игровых автоматов, для многих стало решающим аргументом в пользу покупки. Тех же, кто пользовался Sega Mega Drive — меня в их числе, — постигло горькое разочарование. На одни только технические возможности SNES невозможно было смотреть без зависти, а мысль о том, что своим успехом она во многом обязана именно легендарной игре от Capcom, была и вовсе невыносима. Подлило масла в огонь и то, что, поиграв в консольную версию в первый раз (в гостях у друга, который, чуть не лопаюсь от гордости, запустил ее на блестящей новенькой консоли на радость восхищенным приятелям), я понял, что она такая же, как аркадная — даже несмотря на другой контроллер и очевидные (пускай и не для подроска) отличия в графике.

С того вечера до долгожданного выхода *Street Fighter II* на Mega Drive (популярный тематический журнал посвятил этому крошечную заметку, еле различимую в колонке новостей) прошли, как мне казалось, годы — время ползло медленней, чем караван через пустыню. Еще мучительней была зависть к моему другу и к остальным обладателям новой 16-битной консоли. Меня не утешила даже новость о возможной адаптации *Street Fighter II* для моего обожаемого компьютера Amstrad CPC, — которой, впрочем, не суждено было выйти (а если бы она и вышла, то пылилась бы в ящике какого-нибудь менеджера компании U. S. Gold). На консоли Sega игра должна была появиться в обновленной версии *Champion Edition* на

новеньких картриджах в 24 мегабита, — но время шло, адаптация не выходила, и мое первоначальное воодушевление медленно превращалось в отчаяние. Только через несколько месяцев молчание прессы прервалось открытием предзаказов в городском магазине видеоигр Canadian: в журналах появилась пара скудных репортажей о ранней, если не сказать сырой, версии игры, смотреть на которую было противно: графика не имела почти ничего общего ни с аркадной *Street Fighter II*, ни с версией для SNES, а в текстах было полно ошибок — например, бразильского монстра ошибочно назвали Бранкой. Вышедший позже анализ финальной версии игры с фантастически высокой оценкой застал меня врасплох: оказалось, что адаптация для Mega Drive все-таки будет на высоте, как бы ни было трудно в это поверить. Поэтому, когда мне позвонили из Canadian и сообщили, что *Street Fighter II* поступила в продажу, я запрыгал от радости. Буквально. Тот вечер тоже отпечатался у меня в памяти до мельчайших деталей: легкий осенний дождь, сопровождавший меня до магазина и обратно, красочная коробка со скриншотами игровых локаций, обрамляющими описание, которое я перечитал бесчисленное множество раз, и невыразимое ощущение, когда я вставил картридж и включил консоль. Снова Рю. Снова насладиться игрой, околдовавшей меня далеким вечером в зале игровых автоматов моего района. Но в этот раз я был у себя дома, и на моих глазах мечта становилась реальностью.

Такова моя история любви ко второй части легендарной саги. Уверен, что во многом она совпадает с историями моих ровесников — с вашими историями, если вы тоже помните те годы. С тех пор франшиза значительно разрослась: под ее логотипом вышел ряд сиквелов и ответвлений, в которых реализовали множество свежих идей и инновационных механик. И несмотря на то, что продажи иногда падали, а борьба за лидерство на рынке не всегда заканчивалась победой, франшиза сохранила былой блеск. Рынок файтингов того времени во многом обязан своим резким ростом именно второй *Street Fighter*. Эту часть, которой до сих пор хранят верность множество



Коробка *Ultra Street Fighter IV* с автографом продюсера франшизы Ёсинори Оно.

геймеров, нельзя назвать просто видеоигрой — она стала одной из визитных карточек всей индустрии. Без *Street Fighter II* современный рынок видеоигр был бы иным, как и ее компания-создательница Capcom. Сейчас можно найти адаптации *Street Fighter II* для практически любой консоли (у вашего покорного слуги они еле помещаются в застекленный шкаф в гостиной).

Рассказать историю *Street Fighter* означает почтить память одного из отцов-основателей индустрии. Чтобы показать истинные масштабы этой игры, нужно разложить по полочкам все, чего она достигла за свой длинный путь, усеянный сиквелами, адаптациями, ремастерами и спин-оффами, навсегда вошедшими в наследие видеоигр. Книга, которую вы держите в руках, впрочем, не ограничивается только играми: из нее вы узнаете и о том, какой след *Street*

*Fighter* оставила в других медиа — от аниме до кино, от комиксов до телевидения. Собрать и сопоставить все даты, имена, курьезы, картинки и впечатления — это титанический труд, который по силам только настоящему фанату серии. Хоакин Реланьо — как раз из таких. Лучшее свидетельство этому — его книга, которую я имею честь открывать своими воспоминаниями. В них я надеялся передать хотя бы толику той нежности, которую тысячи геймеров чувствуют к франшизе.

Ну что ж, дорогие уличные бойцы всего мира, готовьтесь к ФИНАЛЬНОМУ РАУНДУ. БОЙ!

Хуан Аренас



VS

# ПРЕДИСЛОВИЕ

АВТОРА

**В** 2017 году *Street Fighter* исполнилось 30 лет. Уже три десятилетия, 360 месяцев, больше тысячи недель или какое-то безумное количество дней мы провели в бою. Мы дрались на кулаках, били ногами в лицо, не гнушались особыми приемами — Hadoken, Shoryuken, Tatsumakisen. Сражались изящно и раздавали тумаки направо и налево — за бесконечность партий мы перепробовали все. 30 лет — немалый срок, и за это время с франшизой многое произошло. После первого, пока еще умеренного, успеха первой части *Street Fighter* было несколько попыток замахнуться на сиквел: вспомнить хотя бы неофициальный спин-офф для компьютеров *Human Killing Machine* от британской компании Tiertex, *Street Fighter* 1989 года, которая позже будет переименована в *Final Fight*, или несуразную *Street Fighter 2010: Final Fight* для NES, имеющую мало общего с оригиналом.

А потом случилось невероятное — назовайте это хоть чудом, хоть революцией: в 1991 году в индустрию видеоигр ворвалась *Street Fighter II* и не оставила от нее и камня на камне. Рю, Кен и десять бойцов,

удостоившиеся чести стоять рядом с ними, обрели бессмертие. *Street Fighter II* стала культурным феноменом, влияние которого чувствуется до сих пор. Сиквелы не заставили себя ждать — красочная трилогия *Street Fighter Alpha*, *Street Fighter EX* — первый опыт в полигональной графике, — *Street Fighter III* с продвинутой двухмерной графикой и разнообразием игровых техник, долгожданная и более чем радушно принятая *Street Fighter IV* и на сдачу провалившаяся *Street Fighter V*.

Франшиза *Street Fighter*, однако, это куда больше, чем игры, гордо несущие ее имя. Благодаря оглушительному успеху второй части серия вышла далеко за пределы игровой сферы: на протяжении 30 лет ее существования выходили тематические фильмы, сериалы, книги, комиксы, манга, саундтреки, фигурки, шарфы, футболки, толстовки, энергетические напитки и многое другое. Назовите любой продукт, и, скорее всего, окажется, что и он когда-то носил символику *Street Fighter*. И это не говоря о бесчисленных спин-оффах, кроссоверах и cameo, благодаря которым фанаты серии чувствовали себя любимчиками индустрии видеоигр.

Обо всем этом рассказывается в книге, которую вы держите в руках. «Наследие Street Fighter: Финальный раунд» — результат моей долгой и кропотливой работы: она вобрала в себя все, что франшиза заявила о себе за 30 лет своей истории. Этот проект зародился в 2014 году, и за три последующих года разросся до внушительных размеров, — а все для того, чтобы предложить читателям книгу, достойную масштабов франшизы, о которой она рассказывает, да еще и приурочить ее к юбилейному 2017 году, особенному для всех фанатов серии.

Работать над этой книгой было для меня честью и непередаваемым удовольствием. С того момента, как я своими глазами увидел фурор, который произвела *Street Fighter II* среди любителей аркад, мой игровой опыт неразрывно связан с этой серией. Файтинг один на один — мой любимый жанр видеоигр, пускай его современное состояние и не всегда меня устраивает. Индивидуальный режим, внимание к сюжету и схватки с противником-компьютером я ценю гораздо больше, чем онлайн и стремительно набирающий популярность киберспорт.

За годы, проработанные в издании MeriStation, из-под моего пера вышло много текстов, посвященных *Street Fighter*. К ней я возвращался много раз — даже больше, чем к другим фаворитам, *Grand Theft Auto* и *Metal Gear*, — так что мне представлялось неизбежным, что рано или поздно я увековечу любовь к серии на бумаге. На это, — а также на то, чтобы сделать саге, подарившей мне бесконечные часы удовольствия,

скромный подарок на день рождения — я был готов положить все свои силы. И если вы, дорогие читатели и фанаты *Street Fighter*, останетесь довольны, моя цель будет выполнена. Если моя книга сумеет развлечь вас на несколько часов или поможет узнать что-то новое о похождениях Рю и компании и если после прочтения вы не будете сожалеть о потраченных деньгах, то я смогу с чистой совестью сказать, что мои усилия не пропали зря. Не будем больше медлить: пришло время познакомить вас с наследием *Street Fighter*.

