С 6 ПО 19 МАЯ 2013 ГОДА

ВСЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ МОСКВЫ

НА ДВЕ НЕДЕЛИ

афиша

100

лучших игр на свете, выбранных режиссерами, поварами, музыкантами, актерами, писателями, политиками и другими людьми, от которых этого не ждешь

Бенедикт Камбербатч: «Эта гиковская история мне чужда. Не имею ничего против, меня просто другие вещи интересуют»

№8 (344)
AFISHA.RU
13008
4 607004 030017

32 100 лучших игр на свете, выбранных режиссерами, поварами, музыкантами, актерами, писателями, политиками и другими людьми, от которых этого не ждешь

Сооснователь «Яндекса» Илья Сегалович о *Pac-Man*: «Pac-Man стал для меня тренингом «Набор вслепую»

с. 78

Музыкант *Андрей Касай* о Super Mario World 2: «Марио классный чувак, с детства мне нравится»

с. 93

Музыкант Иван Смирнов о *Batman: Arkham City*: «Я могу сидеть минут десять в стогу сена и дожидаться жертву»

с. 39

Писатель Владимир Сорокин — о *Quake*: «Я воображаю, как я беру ключ — и кладу огров на Ленинском проспекте»

с. 82

Яркие перспективы весны

Только до 31 мая Вы можете стать владельцем Hyundai i30 или Hyundai Elantra на выгодных условиях.

Подробности по телефону:
8 800 33 71 67

HYUNDAI FINANCE кредитная программа

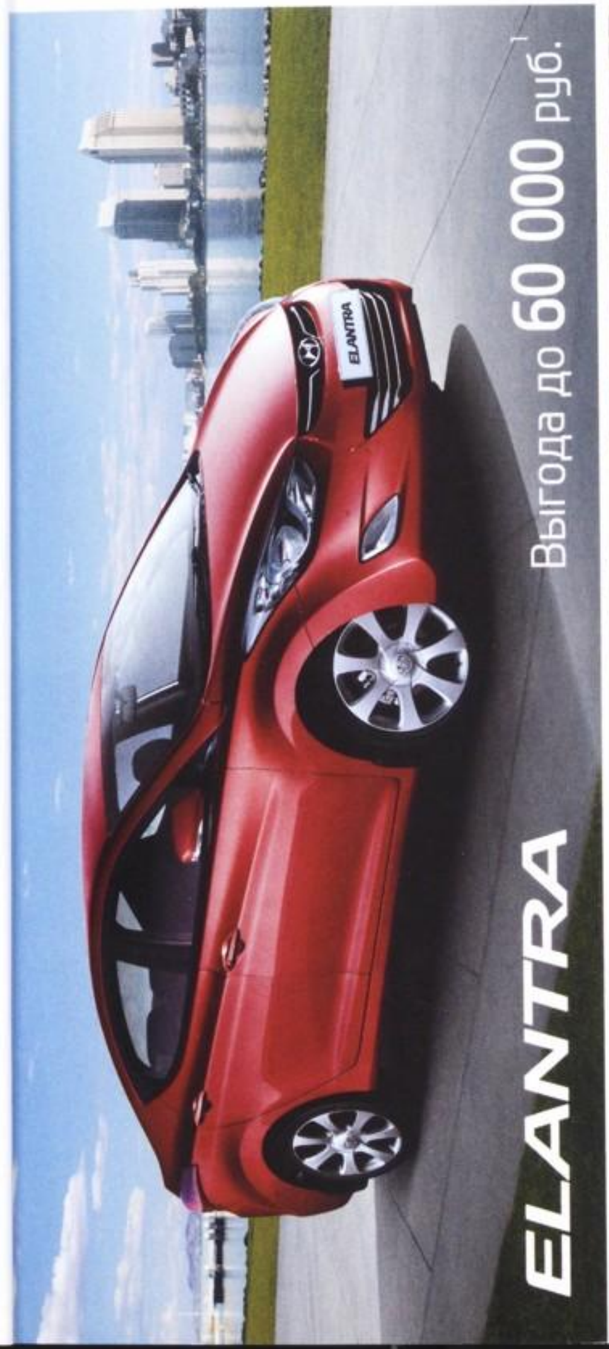
24x7 ТЕХПОМОЩЬ НА ДОРОГЕ

5 ЛЕТ ГАРАНТИИ 120 000 км

facebook.com/hmcis vk.com/hm_cis www.hyundai.ru

UNIVERSIADE KAZAN 2013 RUSSIA

HYUNDAI ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР



[1]Предложение ограничено, зависит от комплектации и распространяется на автомобили Hyundai i30 2012 года производства и Hyundai Elantra 2012 года производства. [2]Официальный дистрибьютор «Хендэ Мотор СНГ» продлевает гарантию производителя до 5 лет или 120 000 км пробега (в зависимости от того, что наступит раньше) на механизмы двигателя и детали коробки передач за исключением навесного оборудования. [3]Услуга в 4 городах России по сервисной книжке. Данная гарантия распространяется исключительно на импортные автомобили, ввезенные на территорию РФ компанией ООО «Хендэ Мотор СНГ» после 1 апреля 2009 г. [4]Только официальным дилером переоценку покупателю. [5

В номере

8 Две недели в городе
Годовщина Болотной, «Отвязные каникулы» Хармони Корина, фестиваль SKIF, «Ночь в музее» и другие события

32 100 лучших игр на свете

100
Бенедикт Камбербатч — о ремейках, злодействе и о том, как его занесло в новый «Стартрек»

104
В Петербурге после десяти лет строительства и скандалов открывается новое здание Мариинского театра

110
От сычуаньского перца до турецких диких огурцов: чем торгуют в лучших московских магазинах этнической еды

118
Фотограф Игорь Пальмин — о Чечне семидесятых и бронзе на фоне черного бархата

124
Режиссер выходящих в прокат «Отвязных каникул» Хармони Корин — о подростках-звездах, категории «18+» и о том, как он ощущает свои 40 лет

130
Все развлечения Кирова — для тех, кто собирается попасть в этот древний русский город в ближайшее время

136
Плащ Wanda Nylon, юбка Walk of Shame и другие вещи из прозрачных материалов, которые можно купить в московских магазинах

146 Classifieds

152 Рабочее место
Александр Терехов, модельер

Главные актрисы новой комедии Хармони Корина *«Отвязные каникулы»*

с. 124

с. 110

Корейские продукты из гостиницы Koryon в ревизии лучших этнических магазинов Москвы

SOBRANIE
LONDON

КУРЕНИЕ УБИВАЕТ

BEYOND COMPARE
НОВАЯ КОМПАКТНАЯ ЛИНИЯ С ТЕХНОЛОГИЕЙ LSS
www.sobranie.ru

18+
МИНЗДРАВ РОССИИ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ:
КУРЕНИЕ ВРЕДИТ ВАШЕМУ ЗДОРОВЬЮ

Афиша

АФИША
главный редактор Илья Красильщик
управляющий редактор Алина Капацина

ЖУРНАЛ «АФИША. ВСЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ МОСКВЫ»
шеф-редактор Александр Горбачев
ответственный секретарь Анна Быкова
заместитель главного редактора Елена Ванина
арт-директор Арина Махова
дизайнер Ольга Струзберг
редакторы Наталья Кострова, Мария Кувшинова, Феликс Сандалов
фоторедакторы Екатерина Браткова, Наталья Истомина
ассистент фоторедактора Александра Рожкова
продюсеры Алла Мельникова, Ирина Смирнова
цветоделение Александр Каштанов, Павел Мокроусов, Алексей Новиков
верстка Сергей Жинкин
принт-менеджер Анна Оленичева
старшие корректоры Венера Ветрюк, Лариса Звягинцева
директор по рекламе Наталья Чевалкова

AFISHA.RU/DAILY
шеф-редактор Екатерина Дементьева
арт-директор Александр Гладких
дизайнер Александра Минджия
редакторы Павел Гроный, Марина Зенкина, Филипп Колесник, Григорий Пророков
обозреватель Виктория Вяхорева
фоторедакторы Мария Живилова, Мария Кушнир

КОМПАНИЯ АФИША
генеральный директор Николай Молибог
заместители генерального директора Екатерина Круглова, Дмитрий Степанов
исполнительный директор Александр Емцев
коммерческий директор Николас Дадиани
заместитель коммерческого директора по печатным проектам Инна Овчарова
шеф-редактор Юрий Сапрыкин
управляющий редактор Юнна Бакал
арт-директор Ирина Волошина
арт-директор медиапроектов Михаил Сметана
директор по дистрибуции Татьяна Красовская
технический директор Виктор Ламбурт
руководитель отдела персонала Наталия Головашкина
административный директор Дмитрий Бойко
руководитель препресс-студии Ирина Семенова
менеджер по производству и издательским технологиям Борис Воропаев
редактор службы информации Марина Халдина

Учредитель и издатель ООО «Компания Афиша». Адрес редакции: 117105, Москва, Варшавское ш., 9, стр. 1. Телефон/факс (495) 785 17 00, e-mail info@afisha.ru, отдел рекламы ad@afisha.ru, отдел classifieds РА «Добрый дизайн» (495) 641 64 76, e-mail afisha@reklama-dd.ru. Официальный представитель по продаже рекламы в издания «Афиши» в Санкт-Петербурге Tandem Advertising Group. Телефон (812) 983 38 33, e-mail afisha@tandemadv.ru

«Компания Афиша» — компания холдинга «ПрофМедиа»

Тираж 84300 экземпляров. Цена свободная
Свидетельство о регистрации СМИ ПИ №ФС77–39046 от 01.03.2010. Выдано Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций.
Подписной индекс по каталогу Моспочтамта 42628
Для детей старше 16 лет
Фотографии в номере предоставлены компаниями «Каро Премьер», «Каскад фильм», «Централ Партнершип», Александринским театром и МАММ

Перепечатка материалов журнала «Афиша на две недели» невозможна без письменного разрешения редакции. При цитировании ссылка на журнал обязательна. Редакция не несет ответственности за достоверность информации, опубликованной в рекламных объявлениях, а также информации о мероприятиях, предоставленной их организаторами. Мнение авторов может не совпадать с точкой зрения редакции

Журнал «Афиша на две недели» №8 (344), выход из типографии 5 мая 2013 года
Отпечатано в типографии «Алмаз-Пресс». 123242, Москва, Столярный пер., 3

В наборе использован шрифт Afisha Serif, созданный Александром Тарбеевым специально для журнала, **Afisha Grotesque**, спроектированный Тагиром Сафаевым на основе шрифта Bureau Grotesque Роджера Блэка, а также кириллическая версия шрифта **F Grotesk**, спроектированная Радимом Пешко

правда В «Афише» №7 (343), в материале «Эмиграция», был допущен ряд ошибок. Фотографа, сделавшего портрет Дмитрия Черняева, зовут Юлиана Ночвай, а Иван Блесков на самом деле учился в МИСиСе. Редакция приносит свои извинения.

На обложке: *Super Mario Bros. 3/Nintendo*

Лучшее в Москве
Главные места
и события этой весны,
выбранные редакцией
«Афиши», — ищите
в App Store

SOBRANIE
LONDON

SOBRANIE
GOLDS

КУРЕНИЕ
УБИВАЕТ

BEYOND COMPARE
НОВАЯ КОМПАКТНАЯ ЛИНИЯ С ТЕХНОЛОГИЕЙ LSS
LESS SMOKE SMELL
www.sobranie.ru

18+
МИНЗДРАВ РОССИИ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ:
КУРЕНИЕ ВРЕДИТ ВАШЕМУ ЗДОРОВЬЮ

Две недели в городе: годовщина Болотной, «Отвязные каникулы» Хармони Корина, фестиваль SKIF, «Ночь в музее» и другие события с 6 по 19 мая

Текст: Оксана Булах, Тагир Вагапов, Виктория Вихорева, Егор Галенко, Александр Горбачев, Лев Данилкин, Жанна Зарецкая, Александр Ильин, Алексей Киселев, Мария Кувшинова, Александра Новоженева, Александр Рябин, Анна Сотникова. Сведения отобраны редакторами «Афиши» и публикуются бесплатно. Информацию присылайте по адресу info@afisha.ru.
Полное и постоянно обновляемое расписание — на afisha.ru

ПН 06/05, ВТ 07/05

«Елка у Ивановых» в «Гоголь-центре»

«Гоголь-центр» знакомит с Введенским

ТЕАТР В окружении антикварной мебели расхаживают чеховские с виду персонажи, только некоторые из них младенцы, другие — старики, а третьи — их родители. Наполненную парадоксами пьесу Введенского практически ни разу в России не ставили; редкие попытки были малозаметны и по эстетике циркоподобны. Денис Азаров же пошел путем психологического театра, отчего абсурд «Елки у Ивановых» только выиграл. На вопрос собаки (Юрий Лобиков) «Вас не удивляет, что я разговариваю, а не лаю?» 87-летняя Майя Ивашкевич в роли годовалого мальчика отвечает: «Что может удивить меня в мои годы». Зрители рассажены лицами, боками и спинами друг к другу по всему игровому пространству и наблюдают за чудаковатым смешением жанров, взрывающимся в финале неистовой эстрадной агонией. Современники Введенского говорили ему, что он пишет для театра XXI века. И, кажется, были правы. */ «Гоголь-центр», 20.30*

ПН 06/05

«Марш миллионов» в Москве

Очередной большой протестный митинг — за себя и за тех парней

ГОРОД Год назад столкновениями с ОМОНом на подходах к Болотной площади завершился романтический период протестного движения и начались суровые будни. До сих пор не ясно, кто виноват в случившемся, — несмотря на это, в тюрьме по делу о беспорядках сидит полтора десятка человек. Митинг год спустя на том же месте должны стать очередным моментом истины: если уж и по такому поводу не придут массы, сопоставимые с прошлогодними зимними манифестациями, уличный протест на данном историческом витке можно считать исчерпанным. */ Болотная площадь*

5 альбомов выбор *Александра Горбачева*

«!!!» «Thr!!!er»

Многочисленный американский ансамбль — в недалеком прошлом одни из самых буйных людей реставрированного диско-панка — на пятом своем альбоме не то чтобы успокаивается окончательно, но как-то очень удачно сбавляет обороты. «Thr!!!er», уже заголовком отсылающий к Майклу Джексону, — разыгранное живьем пляжное диско с подвижным грувом, завитыми мелодиями и недвусмысленным флиртующим вокалом; музыка, да, вполне себе фоновая — но фоном она служит исключительно приятному времяпрепровождению.

Ghostface Killah «Twelve Reasons to Die»

Ветеран исконного Wu-Tang Clan (и по совместительству — лучший эмси группировки из тех, кто до сих пор в строю) Гостфейс Килла трясет стариной так, что остается только качать головой в такт, — с помощью кинокомпозитора Эдриана Янга, коллеги-учителя Риззы и остальных старых друзей. Это одновременно очень красивый и предельно убедительный хип-хоп: если бы Тарантино решил озвучить «Джанго» только рэпом, эта пластинка пригодилась бы ему больше любых других.

Major Lazer «Free the Universe»

Ушлый электронный продюсер Дипло, выведший в люди певицу Майю и запустивший моду на байле-фанк, продолжает радикально оцифровывать коренную музыку Ямайки и сводить ее с новейшими дубовыми плясовыми жанрами вроде трэпа. Много навязчивого ритмического мельтешения, много давящего баса, местами попадаются и вполне скромные песни — то есть вечеринка, конечно, в целом удалась, но для внешнего человека может быть несколько утомительной.

«иллинойз» «Для никого»

Пятеро людей из Нижнего Новгорода играют умные и ясные песни о сложных соотношениях телесного и сокровенного — с нерегулярными ритмами, лукавым саксофоном, женским вокалом, в секунду переходящим от сарказма к истерике, и отрывисто-многозначительными текстами. С формальной точки зрения «иллинойз» можно было бы обозначить как нечто среднее между Земфирой, Deerhoof и «Аукцыоном»; по сути же с ними трудно кого-нибудь поставить рядом: другой такой группы в России сейчас нет — оттого и некоторые перегибы по интонациям группе хочется простить.

Junip «Junip»

Трио под управлением меланхолического шведского барда Хосе Гонсалеса играет, по сути, все то же самое, что и Гонсалес в одиночку, — только в электричестве. Упругий и мерный утешительный софт-рок с фаталистской какой-то мелодикой и общим ощущением неизбывной светлой печали — безделица, в сущности, но более действенный бальзам на душу, чем Junip, мало кто поставляет.

ВТ-СР 07–08/05, ПН-ВТ 13–14/05

«Алиса и государство» в Центре им. Мейерхольда

Инструкция по применению гражданских прав

ТЕАТР Саша Денисова переквалифицировалась в драматурги из журналистов. В «Школе театрального лидера» вместе с группой режиссеров и продюсеров она разработала социальный проект по ознакомлению населения с их гражданскими правами театральными средствами. Этакий спектакль-инструкция, благодаря которому посмотревшие облегчат себе жизнь, не попадут впросак, а в иных случаях и жизнь сберегут. Центр им. Мейерхольда взялся реализовать этот проект, подключился Liquid Theatre. Первые показы пройдут в формате work-in-progress, и о том, что из этого получится, не знают пока даже авторы. */ Центр им. Мейерхольда, 20.00*

СБ 11/05, ВС 12/05

«Местная еда» в парке Горького

Маркет маленьких и независимых ресторатороов и кондитеров

ЕДА Ярмарка, участвуют в которой не прославленные кафе, кондитерские и фермеры, а начинающие поп-ап-рестораны, у которых часто нет пока не только офлайновых продаж, но и названия. Из того, что известно: капкейки Pie in the Sky и Haute Couture Cakes, полезные снеки iSnack, медовые пасты Spicy Honey, а также только собирающиеся запуститься американская закусочная и кондитерская, маленькие хлебозаводы, пирожки с Ленинского проспекта и ресторан «Образ жизни» с Пречистенки. Также будет благотворительный обед, средства от которого пойдут на развитие небольших кулинарных проектов. */ парк Горького*

7

площадок для скейтеров построят в московских парках в течение лета. Самый большой скейт-парк будет открыт в «Сокольниках»

ПН 13/05, ВТ 14/05

«Портрет Дориана Грея» в Театре им. Ермоловой

Ученик Серебренникова осовременивает Театр Ермоловой

ТЕАТР Киберхудожник (Ярослав Рось) создал видеопортрет сияющей души невинного красавца (Сергей Кемпо); тот попал под влияние демонического представителя элиты (Олег Меньшиков) и сразу отправился в богемный притон. Постановка Александра Созонова стала испытанием на прочность для Ермоловского, подобных технологий раньше не видавшего. Громождение технических решений здесь оправданно — вышла внятная проекция романа на современность. Перед спектаклем лучше перечитать книгу — текста часто не слышно за грохотом музыки. */Театр им. Ермоловой, 19.00*

ПН 13/05 — СР 15/05 ПЕТЕРБУРГ

«Весна священная» на новой сцене Мариинки

Очередная женская «Весна»

БАЛЕТ К столетию «Весны» театры решили пополнить постановочную копилку балета и помериться силами — Большой уже удовлетворенно выдохнул, следующая попытка за Мариинским. Еще раз осовременить пляски и хороводы Гергиев позвал немецкого хореографа Сашу Вальц. «Весна» Вальц почти точно будет на грани телесных возможностей. Главное, пройдет ли разряд «первой после Бауш» с такой же силой или придется ждать, что скажут в Перми. Интерес здесь более чем спортивный. */Мариинский-2, 19.00*

КИНО

Мария Кувшинова

«Отвязные каникулы», новый фильм Хармони Корина

Четыре студентки хотят поехать во Флориду на весенние каникулы (spring break). У них нет денег, поэтому трое (Хадженс, Бенсон, Корин), вооружившись водяными пистолетами и надев балаклавы, грабят ресторан, а четвертая (Гомес) ждет в машине. Дорвавшись до Майами, они быстро оказываются на скамье подсудимых — залог вносит некто Элиен (Франко), гангстер, рэпер, соблазнитель и Спаситель в одном лице. Каникулы становятся опасными.

Хармони Корин часто говорит о потоке образов, которые проходят через него, иногда задерживаясь и сгущаясь до фильма. «Каникулы» родились из фантазии о девушках в розовых балаклавах с пистолетами. Да, задолго до Pussy Riot — но эта деталь объясняет успех российских панк-диссиденток: совпали с коллективным бессознательным. Ранние фильмы Корина отражали и во многом формировали подростковую визуальную культуру эпохи перехода к цифре и тумблеру. В более поздних «Трахальщиках мусорных бачков» изображение и нарратив входят в финальную стадию распада. «Отвязные каникулы» — восстание плоти, американское барокко, порно для телеканала Disney, девятый вал секса и глянца в мире, изможденном аскезой, пониженным либидо, гиперреализмом, пикселями. Это приключения анонимного женского тела, вставшего на тропу войны. Это фильм-кач, наркотическая галлюцинация, в которой изображение можно потрогать руками, а звуки — увидеть, пережить, попробовать на вкус (медитативное бормотание «Spring break, spring break» — как два коротких поцелуя; «Baby One More Time» Бритни Спирс в исполнении созревших диснеевских нимфеток — как опыт упоительного отчаяния). «Трахальщики мусорных бачков» были персональным апокалипсисом талантливого автора, который слишком рано начал. «Отвязные каникулы» отвечают на новый для Корина вопрос: что такое крутизна и молодость после конца света — то есть после того, как тебе исполнилось сорок? I still believe, still believe. *В прокате с 9 мая*

Героини *«Отвязных каникул»* носят балаклавы, но перед судом предстают в бикини

SIMPLY CLEVER

ŠKODA

Пришло время действовать! Ведь сегодня выгода при покупке **ŠKODA Octavia** достигает 60 000 рублей. Этот семейный автомобиль находится в идеальной форме, а его содержание удовлетворит запросы самых искушенных ценителей. Выгодное предложение не может ждать! Узнайте подробности акции в салонах официальных дилеров **ŠKODA.**

sochi.ru 2014 | ŠKODA ОФИЦИАЛЬНЫЙ АВТОМОБИЛЬ

www.skoda-auto.ru 8 800 555 01 01

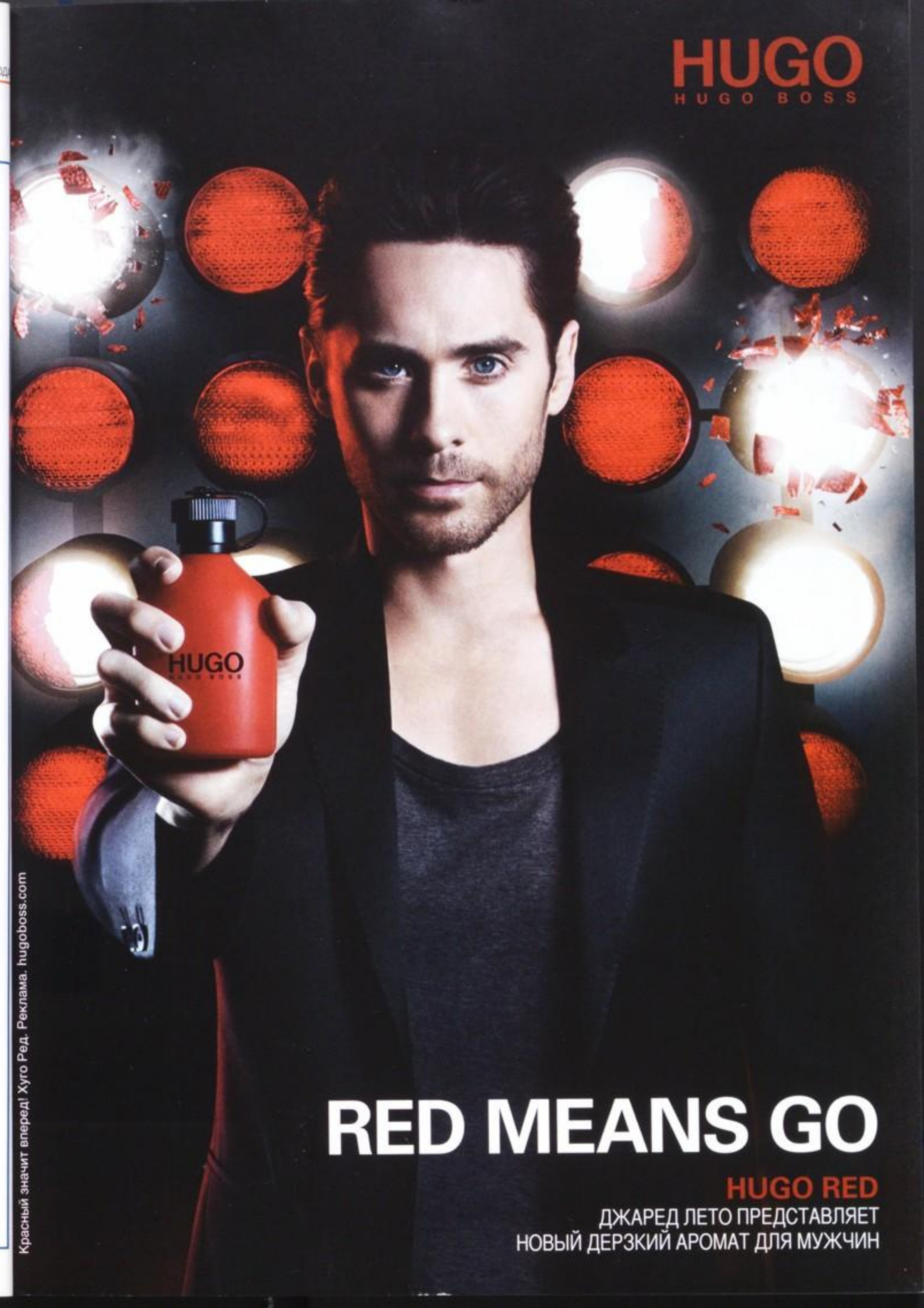
Предложение действует с 15 апреля по 30 июня 2013 года. Максимальная выгода 60 000 рублей достигается при покупке ŠKODA Octavia Elegance (Элеганс) 1.8 DSG с пакетом WR8 (BP8) в цвете металлик. Предложение ограничено. Подробности на www.skoda-auto.ru и у официальных дилеров ŠKODA.

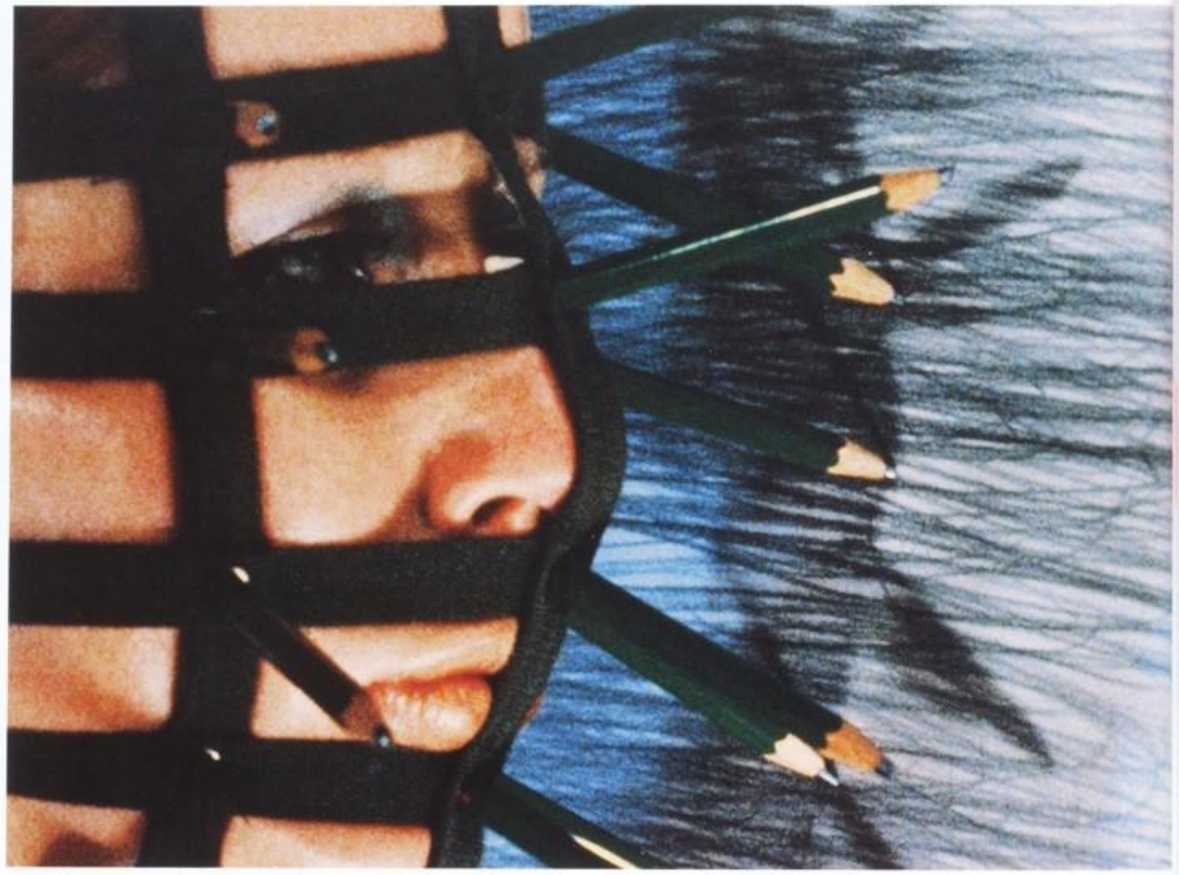
Реклама.

К весенней куртке с капюшоном имеется одно требование — быть непродуваемой. А если к основному качеству добавить водонепроницаемость, то ветровка становится и вовсе универсальной вещью в мужском гардеробе.

ПРЕДМЕТЫ: АРТУР ЛОМАКИН ФОТОГРАФИИ: АЛЕКСЕЙ КАЛАБИН

1. *Stone Island*, 27250 р., ЦУМ, Петровка, 2, (495) 933 73 00 Ⓜ Театральная
2. *Fred Perry*, 9950 р., Петровка, 19, стр. 1, (499) 530 16 88 Ⓜ Кузнецкий Мост
3. *Woolrich*, 16500 р., Fott, Дмитровский пер., 7, 8 926 082 84 85 Ⓜ Охотный Ряд
4. *Nike*, 4690 р., Арбат, 19, (495) 697 80 92 Ⓜ Арбатская
5. *Penfield*, 5700 р., Fott, Дмитровский пер., 7, 8 926 082 84 85 Ⓜ Охотный Ряд
6. *Charhartt*, 10500 р., Fott, Дмитровский пер., 7, 8 926 082 84 85 Ⓜ Охотный Ряд
7. *Penfield*, 5400 р., Fott, Дмитровский пер., 7, 8 926 082 84 85 Ⓜ Охотный Ряд
8. *Wood Wood*, 13500 р., Tsvetnoy, Цветной б-р, 15, стр. 1, (495) 737 77 73 Ⓜ Цветной бульвар
9. *Stüssy*, 13900 р., Kixbox, пл. Киевского Вокзала, 2, «Европейский», (495) 228 08 79 Ⓜ Киевская
10. *Levi's*, 6500 р., ГУМ, Красная пл., 3, (495) 725 41 64 Ⓜ Площадь Революции





CO ВТ 14/05

Аня Титова в галерее «21» и ЦТИ «Фабрика»

Двойная персональная выставка молодой неоминималистки

ВЫСТАВКИ Галерея «21» устраивает «двухсерийную» выставку, размещая первую часть экспозиции в пространстве «21» с дореволюционными печками и лепниной, а вторую часть в ЦТИ «Фабрика». Это будет развернутый бенефис единственной российской экспонентки прошлой Венецианской биеннале Анны Титовой: ее холодный неоминимализм в таком формате должен проявиться во всей своей театральности. Титова манипулирует объектами как тонкий сценограф, составляя из них мизансцены таким образом, что зритель, сталкиваясь с ними, каждый раз чувствует укол сомнения в себе: никогда нельзя быть достаточно стильным, чтобы соответствовать этим в меру парадоксальным структурам. */галерея «21», ЦТИ «Фабрика»*

CO СР 15/05

Ребекка Хорн в MAMM

Великая перформансистка и ее дрессированные механизмы

ВЫСТАВКИ Из поколения независимых семидесятниц, чье становление пришлось на подъем женского движения, немка Ребекка Хорн самая яркая, но вместе с тем и скромная — в отличие от той же Абрамович она интервью вообще не дает. В какой-то момент Хорн, чьим главным инструментом было ее собственное тело, начала выдумывать для него костыли-продолжения, особые устройства, которые постепенно эмансипировались и превращались в отдельные объекты и целые инсталляции. Гастроль этих прекрасных самодвижущихся машин (в сопровождении фильмов и видео с перформансами), которые когда-то были частью тела Хорн, а теперь стали ее независимыми агентами в мире, — редкое событие. */MAMM*

Реклама

«НЕ КЛАДИ ТРУБКУ, ХОЧУ СПРОСИТЬ ДОРОГУ У МЕСТНЫХ...»

Входящие в роуминге по миру с 1-й минуты разговора

Подключайте *444#
Звоните 1117531

0 РУБ/МИН

МТС Опция Ноль без границ

Указана стоимость минуты входящего вызова с 1-й по 10-ю минуту разговора при нахождении в международном роуминге. Стоимость с 11-й минуты входящего вызова — 5 руб./мин, ежедневная плата — 25 руб./сутки. В Узбекистане все звонки тарифицируются по базовым роуминговым тарифам. Указана команда для подключения на территории РФ. Подробности на mts.ru

СР 15/05 ПЕТЕРБУРГ

Открытие Новой сцены Александринского театра

Экспериментальное открытие экспериментальной площадки

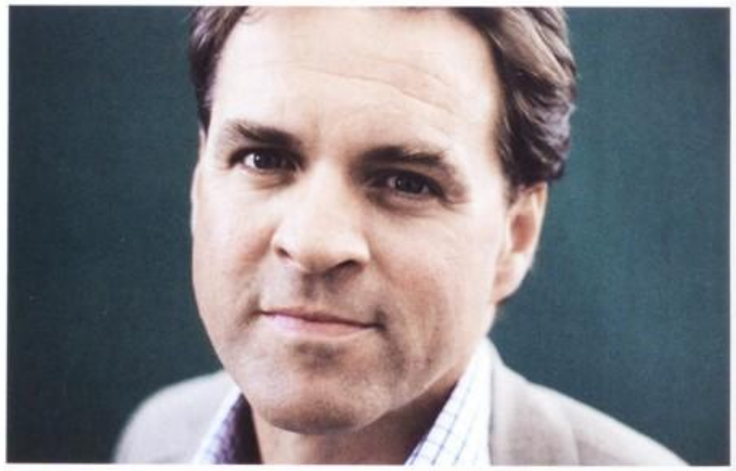
ТЕАТР Все пространства Новой сцены (главный зал на 400 человек, учебный театр, мультимедиастудия и репетиционное пространство) будут работать в тестовом режиме, объединенные перформансом худрука и идеолога Андрея Могучего и его друзей — театра «АХЕ», вокального ансамбля Александра Маноцкова, «Скайп-театра» Анны Еремеевой, философа Александра Секацкого и других — на темы, которые, по мнению всех участников команды, связаны с именем Достоевского: милосердие, справедливость, вера, выбор etc. Перформанс будет демонстрироваться циклично — с трех до полуночи, перезагружаясь каждые два часа. */Александринский театр*

КНИГИ

Лев Данилкин

«Империя» — британская история глазами Ниала Фергюсона

Чтобы проникнуть в суть Британской империи, шотландский историк, экономист и политический консультант Фергюсон объехал все бывшие британские колонии. Увиденное потрясло его («всего 900 английских чиновников и 70000 военных держали в узде» целые континенты, населенные сотнями миллионов живых существ) и укрепило в давней мысли: Британская империя вовсе не так дурна, как кажется. Чтобы защитить эту нетривиальную идею, Фергюсону приходится пересказать историю быстрого расширения Британии. Автор унаследовал пристрастие своих соотечественников к сладкому (именно с сахаром историк связывает возвышение империи) — а как не подсластить кое-какие горькие моменты, без этого докажешь разве, что в целом мы столь многим «обязаны». Не будь империи Британской, мир в XX веке был бы поделен между империями по-настоящему «плохими» — Германской и Японской. Вот только уплетающий свой рахат-лукум автор забывает упомянуть о том, что обе эти империи были вынужденно — в силу необходимости противостоять британской экспансии — возникшими клонами Британской. Десять лет назад, когда книга была опубликована, заявить, что империя — это хорошо, было неполиткорректной провокацией. Теперь, когда дипломатия канонерок явочным порядком и так реабилитирована и легализована, она читается совсем по-другому — как биография образцового политического организма. История приключений идеи империи не закончена; говорим Pax Britannia — подразумеваем Pax Americana. Блаженное наследство, раз уж оно вам досталось, требует ответственного поведения: мало просто разбомбить пару-тройку арабских городов и затем ждать, пока они сами настроят себе «Макдоналдсов» и примутся заказывать своим уцелевшим детям Микки-Маусов по интернету, — бремя империи требует научить их самих качать нефть, сдавать TOEFL, читать Айн Рэнд в оригинале — и писать сочинения на тему «Чем мы обязаны Америке». Именно «обязаны», а не «за что мы ненавидим»: историк никогда не должен забывать, что он еще и политконсультант. *Ниал Фергюсон «Империя. Чем современный мир обязан Британии», Corpus, Астрель, Москва, 2013, перевод К.Бандуровского*



Ниал Фергюсон принадлежит к тем авторам, которые грозят рецензентам судом — и требуют официальных извинений за отрицательные отзывы

СР 15/05

Геннадий Рождественский в Большом зале Консерватории

Британцы под американским влиянием

КОНЦЕРТЫ Геннадий Рождественский исполнит с Симфонической капеллой России необычный концерт. С одной стороны, Густав Холст, ассоциирующийся с «Планетами» — популярной, но, в общем-то, сильно переоцененной семичастной сюитой об астрологических характеристиках объектов Солнечной системы. С другой стороны, будет его же ранняя увертюра «Уолт Уитмен», наивная и легкая музыка о наивной Америке. А с третьей — британец Майкл Типпетт, чья послевоенная Симфония №1 буквально пропитана куда более сложными «американизмами» вроде избыточной энергичности и идеи равенства всех голосов и мелодических линий. */ Большой зал Консерватории, 19.00*

С ЧТ 16/05

«Время репетиций» в «Триумфе»

Недооформившийся фото-видеоконцептуализм

ВЫСТАВКИ Участников команды из четырех выпускников Школы Родченко, объединяет отстраненная, вопросительно-флегматическая интонация. Полина Канис, самая точная и острая из четырех, продолжает свою линию с разоблачением парадных репрезентаций: ее видео — о нелепых попытках взобраться на коня и торжественно сфотографироваться на нем с флагом. Алекс Корси из всех самый загадочный: энигматическим центром его инсталляции «Обед» является издающий неопределенные звуки объект. Софья Гаврилова и Евгений Гранильщиков еще пребывают в несколько неоформившемся студенчестве, делая всегда уже заранее знакомые работы-упражнения: первая выставляет 100 почти одинаковых снимков, второй заставляет слушать аудиодорожку фильма без видеоряда. Другое дело, что в таком своеобразном квартете все это, возможно, зазвучит несколько иначе — и не совсем предсказуемым образом. */«Триумф»*

С ЧТ 16/05

«Великий Гэтсби» База Лурманна

Баз Лурманн перечитывает Фицджеральда

КИНО Предыдущая большая экранизация романа Фицджеральда — с Робертом Редфордом и Миа Фэрроу — была снята 40 лет назад. Теперь «Великого Гэтсби» ставит режиссер «Мулен Руж» и провальной «Австралии» — с Ди Каприо в роли Гэтсби, Кэри Маллиган в роли Дейзи, эпическим количеством красивых нарядов и дорогих общих планов. Определяющий фактор тут — насколько трепетно режиссер отнесся к первоисточнику: Лурманн имеет свойство превращать экранизации в нарядный спектакль, забывая о том, что в нем хотя бы ради приличия должен сохраняться смысл.

27 000

зрителей будет вмещать реконструированный стадион «Динамо» — это в полтора раза меньше первоначально запланированной вместимости и на треть меньше, чем было на момент открытия «Динамо» в 1928 году. Первые игры на стадионе планируется провести через четыре года

5 новых книг

выбор *Льва Данилкина*

Максим Кантор «Красный свет»

Коллекция оформленных в роман очень остроумных сократических диалогов и горько-сатирических комментариев о подлинном смысле новейшей европейской истории. Война не прерывалась на протяжении всего XX века, никаких «чистых» и «нечистых» нет, виноваты все, Россия — мученица, либерализм — форма тоталитаризма, интеллигенция — предатели. Продолжение «Учебника рисования», отечественный ответ литтелловским «Благоволительницам», новаторский исторический роман — все вместе.

Том Маккарти «Тинтин и тайна литературы»

Осуществленная без тени улыбки деконструкция комикса о Тинтине по алгоритмам, заложенным Роланом Бартом в анализе бальзаковского «Сарразина». Теперь ясно, что общего у Тинтина с Дон Кихотом, у Дюпона и Дюпонна — с Розенкранцем и Гильденстерном и в каких категориях Снежка мыслил бы Бодлер. Очень кстати: практически одновременно появился идеально изданный на русском Эрже.

Сергей Костин «По ту сторону пруда. Книга 2. Страстная неделя»

В 2011-м, через десять лет после событий, описанных в «Тумане Лондонистана» (которые вышли всего-то месяц назад), Пако Аррайя — философ-бодхисатва и изворотливый русский шпион-манипулятор — вынужден еще раз лететь в Лондон: к англичанам перебежал его коллега, который теоретически вот-вот сдаст его MI5 — но на практике увлеченно дискутирует с Пако о Граале и рыцарских идеалах.

Николай Свечин «Дело Варнавинского маньяка»

Неуловимый серийный убийца из Костромской губернии ходит враскоряку и душит детей — но лишь до тех пор, пока в список потенциальных жертв не попадает семья коллежского асессора Лыкова, сквозного героя романов нижегородца Николая Свечина. Из его нового ретродетектива мы узнаем, почему «отца с сыном» подают с «грешной кашей», как был устроен в 1886 году бизнес оборотней в погонах и на что лучше ловить водного коня.

Йоханнес Хано «Японская катастрофа. Авария на Фукусиме и ее последствия»

Шокирующая хроника атомного апокалипсиса 2011 года, составленная немецким тинтином, готовым рисковать жизнью и здоровьем, лишь бы оказаться поближе к эпицентру событий. Не только журналистика, но и аналитика: автор выдвигает правдоподобную теорию, что Фукусима (которая и сегодня продолжает тлеть) — продукт коррупции японских политиков и некомпетентности промышленников.

ЧТ 16/05

Death Grips в клубе Artplay

Остервенело злой хип-хоп из сердца Калифорнии

КОНЦЕРТЫ Death Grips появились на горизонте два года назад с клипом на песню «Guillotine»: мало кого оставило равнодушным сочетание борзо спродюсированного индустриального хип-хопа и копеечного видеоряда, где черно-кожий эмси едет в машине — хорошо, что не за рулем. Группа, исполняющая зубодробительный рэп и демонстративно оттаптывающаяся на музыкальной индустрии, неожиданно, но заслуженно стала самым успешным творением Зака Хилла, участвовавшего в массе жестких экспериментальных проектов. Живьем Death Grips производят еще более сокрушительное впечатление, чем их вышеупомянутое дебютное видео. */Artplay, 19.00*

Новый Golf. Единственный в своем роде

Адаптивный круиз-контроль и система мониторинга движения Front Assist**

Мы можем этого даже не замечать, но мы автоматически меняем скорость, подстраиваясь под скорость потока. Адаптивный круиз-контроль нового Volkswagen Golf позволяет сохранять не только заданную скорость, но и расстояние до впереди идущего автомобиля, а также останавливать автомобиль и самостоятельно возобновлять движение. Чтобы каждая ваша поездка стала по-настоящему спокойной и приятной.

Нужно знать людей, чтобы создать такой автомобиль.

Вы можете увидеть больше с помощью Volkswagen SeeMore («СиМо»).
Скачайте приложение в GooglePlay или AppStore,
наведите камеру на изображение, чтобы увидеть новый Golf в 3D.

* Победитель конкурса «Лучший автомобиль в мире» в 2013 году.
** Front Assist – «Фронт Асист».
Представленные на изображении диски недоступны для продажи в России.

Дополнительная информация – по телефону информационной линии Volkswagen 8-800-333-4441 и на сайте www.volkswagen.ru (18+) Реклама

Das Auto.

ЧТ 16/05 — СБ 18/05 ПЕТЕРБУРГ

Фестиваль SKIF-17

Старейший и лучший в стране экспериментальный фестиваль

КОНЦЕРТЫ По замечательной традиции в лайнапе SKIF присутствует как минимум один достойный ветеран. В этом году — Михаэль Ротер, пионер краутрока, создатель Neu!, участник одного из первых составов Kraftwerk и так далее. Кроме того: шведская девушка Молли Нильссон (на фотографии) со своим печальным камерным синтипопом; молодые клиенты Tzadik, вашингтонский импровизационный джаз-ансамбль Les Rhinocéros; одни из самых заметных людей сегодняшнего авантфолка Volcano the Bear; мрачный канадский электропоп-дуэт Trust; сокрушительный рок-состав NOHOME под предводительством Каспара Брецмана; отменный женский шугейз в исполнении англичан 2:54; француз High Wolf, производящий ритуальный дроун-эмбиент. Многих из этих артистов также можно будет послушать и в Москве — но застать всех сразу и в одном месте проще на SKIF. */ Центр современного искусства им. Сергея Курехина*

200

площадок для пикников появятся в московских парках до конца мая

С ЧТ 16/05

«Девушка и смерть» Йоса Стеллинга

Притча о любви и расставании

КИНО Первый за пять лет фильм нидерландского режиссера, автора «Иллюзиониста» и «Стрелочника», в последние годы пытающегося разобраться в русской душе. История о любви и расставании рассказана героем Сергея Маковецкого, оказавшегося в отеле, где он когда-то встретил главную женщину своей жизни. Маковецкого в молодости играет Леонид Бичевин, его возлюбленную — Сильвия Хукс; в эпизодах — Рената Литвинова и Светлана Светличная.

SEAT
ГРУППА ФОЛЬКСВАГЕН

SEAT ALTEA FREETRACK 4X4

Реклама

ENJOYNEERING

СПАНСКИЙ ТЕМПЕРАМЕНТ. НЕМЕЦКАЯ НАДЕЖНОСТЬ.

/ Отличная управляемость и проходимость
/ Полный привод 4WD*
/ Мощный и технологичный двигатель TSI 211 л.с.
/ Экономичный расход топлива — 8,7 л/100 км**
/ Мультимедийная система SEAT с навигацией и сенсорным экраном*
/ Просторный багажник — 532 л
/ Инновационные технологии Фольксваген Груп
/ Гарантия 2 года без ограничения пробега

8-800-700-7328
ЯЧАЯ ЛИНИЯ SEAT

СЛЕДИТЕ ЗА НОВОСТЯМИ SEATRUS.RU

18+ *Комплектация Style 4WD. **Условный комбинированный цикл для TSI 211 4WD.

СБ 18/05, ВС 19/05

Фестиваль «Здоровая Москва» в парке «Красная Пресня»

Два дня бесплатных тренировок на свежем воздухе

ГОРОД «Красная Пресня», вдохновившись, видимо, популярностью «Зеленой недели» в парке Горького, устраивает у себя нечто подобное: два дня с 10 утра и до вечера (а 18 мая, возможно, и до поздней ночи) парк будет разделен на зоны, где станут заниматься йогой, гимнастикой цигун, айкидо, фитнесом, духовными практиками и еще много чем, танцевать, кататься на скейте и велосипеде и париться в передвижной бане. Там же разместится фуд-корт с полезной едой и детская зона с выездным музеем «Экспериментаниум». */«Красная Пресня»*

С ЧТ 16/05

«Стартрек: Возмездие» Джей Джея Абрамса

Команда «Энтерпрайз» снова спасает человечество

КИНО Новый «Стартрек» — 12-й в серии и второй у Джей Джея Абрамса. Мстительные инопланетные захватчики, растерянный капитан Кирк, Спок с пистолетом, Саймон Пегг плюс Бенедикт Камбербатч в роли главного злодея, про которого создатели (да и он сам) умалчивают главное — основан ли он на каком-нибудь из злодеев оригинального «Стартрека».

См. интервью с Бенедиктом Камбербатчем на стр. 9

С ЧТ 16/05

«Полный беспредел» Такеши Китано

Вторая часть отличного гангстерского боевика

КИНО Ловкий ход прокатчиков — выпустить друг за другом обе части гангстерской дилогии Такеши Китано. Во втором фильме чудом выживший герой Такеши Китано мстит обидчикам из первой части, притом получается у него даже лучше, чем в первый раз. Участник конкурсной программы прошлого Венецианского кинофестиваля.

С ПТ 17/05

«Кино-фото-Людогусь» в ГЦСИ

Предъюбилейный Маяковский на фоне некогда новых медиа

ВЫСТАВКИ Занимательное документально-художественное камео Музея Маяковского в ГЦСИ в преддверии 120-летнего юбилея поэта. Маяковский едет по Союзу и далее — на Запад, и кураторы выстраивают по следу поэта маршрут, он же — ось, на которую нанизываются кино- и фотосвидетельства и произведения, не только современных поэту авторов (Робера Делоне, Бурлюка, Клуциса, Вертова), но и поздних и с поэтом знакомства не водивших (типа Криса Маркера и Бертолуччи). */ГЦСИ*

Контейнеры для хранения всего на свете, в основном съестного: ланч- и бенто-боксы, коробки, банки и бутылки, максимально функциональные, почти конструктивистские емкости.

ПРЕДМЕТЫ: НАТАЛЬЯ ИСТОМИНА ФОТОГРАФИЯ: СЕРГЕЙ ЛЕОНТЬЕВ

1. График с чехлом *Menu*, 2410 р., Design Boom, Даев пер., 2, (495) 517 60 52 м Сухаревская
2. Контейнер *Alessi*, 1100 р., Design Boom, Даев пер., 2, (495) 517 60 52 м Сухаревская
3. Бенто-бокс *Bento*, 9900 р., bentobox.ru
4. Набор из 3 банок *Fern Living*, 4850 р., Amarant, Тверской б-р, 3, (495) 695 57 00 м Арбатская
5. Банки для сыпучих продуктов *ASA Selection*, 2600 р., urbanika.ru
6. Банка для хранения чая *Cult Design*, 1370 р., urbanika.ru
7. Банки для варенья *Ib Laursen*, маленькая 350 р., большая 450 р., Amarant, Тверской б-р, 3, (495) 695 57 00 м Арбатская
8. Бенто-бокс *Bento*, 1550 р., bentobox.ru
9, 12. Ланч-бокс *Black + Blum*, 950 р., Design Boom, Даев пер., 2, (495) 517 60 52 м Сухаревская
10. Контейнер для ванной *ASA Selection*, 720 р., urbanika.ru
11. Щетка *Cult Design*, 830 р., urbanika.ru

Для пикника корзину или летнюю резину?..

Реклама

Подарочная карта МЕГИ. То, что надо!

Теперь вы никогда не ошибетесь с подарком. Подарочная карта МЕГИ — это именно то, что вам нужно.
Ею можно расплачиваться во всех магазинах МЕГИ, а также везде, где принимают MasterCard®.
А еще подарочной картой можно оплачивать покупки в Интернете.
Приобрести ее можно на столе информации в МЕГЕ.

Подробности на сайте www.megamall.ru и на столе информации МЕГИ.
Эмитент карты – РНКО «Платежный Центр» (ООО).

MEGA®

megamall.ru

СБ 18/05 ПЕТЕРБУРГ

Открытие Новой Голландии

Последнее лето перед реконструкцией

ГОРОД Это будет последнее лето на острове из тех, какими они запомнились в Петербурге: в следующем году Новую Голландию закроют на реконструкцию ориентировочно до 2016 года — строить бассейн, школу искусств, оранжереи, гостиницу, дом кино и т.д. Кроме массы концертов, поэтических чтений, детского центра, киоска и огорода Lavka-Lavka будет и нечто новое: в этом году на острове откроется филиал книжного магазинчика из «Гаража» с хитрой сувениркой, альбомами по искусству и книгами, коворкинг-центр E-Coworking, кафе-бар Slow Kitchen (им занимаются люди из LavkaLavka и S-11). Единственный прогнозируемый минус всего этого великолепия — огромная очередь на входе в день открытия, да и по выходным.

СБ 18/05

«Ночь в музее» в музеях и не только

Важный городской праздник, когда все музеи, а заодно парки и арт-центры работают допоздна

ГОРОД В Музее Москвы заправлять всем будут создатели «Копов в огне», которые покажут танцевальный перформанс «День срочника»; в Политехе проведут Фестиваль научного кино «360°», интерактивные химические игры и книжную ярмарку; в центре дизайна Artplay — гастрономический праздник Restaurant Day, смысл которого в том, что любой человек может открыть свой фуд-корт. Как всегда, оживленно будет и в парке Горького: там обещают концерт молодых музыкантов (например, Magnetic Poetry и «Труда») и плавучий театр на Голицынском пруду.

рестораны

Александр Ильин

«Как есть» — новая русская кухня на Патриарших

Неподалеку от Патриарших прудов, в Трехпрудном переулке, открылся ресторан «Как есть». Фигура отвечающего за кухню Сергея Березуцкого широкой публике неизвестна — в отличие от фамилии. Его брат-близнец Иван (да, поразительным образом в России есть две пары братьев-близнецов Березуцких) учился у Феррана Адриа и поразил посетителей прошлого фестиваля Omnivore тем, что приготовил нутрию в бересте. Сергей дудит в ту же дуду: в меню «Как есть» — по возможности местные продукты, поклон родной земле, внимание к зарубежному опыту. Три примера: салат с балтийской корюшкой, молодым картофелем и соусом из кваса (420 р.), суп из лесных грибов со сметанной сферой (350 р.), кролик с глазированной репой и семенами горчицы (790 р.) — остальное в том же духе.

Тут, впрочем, встает вопрос: а можно ли в «Как есть» просто пообедать? Или надо обязательно делать при этом умное лицо? Так вот — можно. Здесь говорят на языке, интуитивно понятном каждому (есть в том числе и сам язык, запеченный с картофелем (390 р.), — и при этом работают с русской кухней так изобретательно, как мало кто еще умеет. Есть 3 разнокалиберных зала, где хорошо сидеть. Бар — для шумного веселья, во втором зале следует просто принимать пищу, в третьем, узком и длинном, надо сидеть компанией и говорить тосты. Не вышло сделать в доме постройки Нирнзее высокий потолок — зато есть окна в пол, которые скоро распахнут настежь. С дизайном мудрить не стали: вот кирпич, вот дерево, вот тарелочки со швейцарскими карикатурами, а вот картина с тремя белесыми пьяницами. Но при этом ощущение такое, будто место не вчера открылось, а как минимум год назад.

Сюда можно зайти и просто выпить — карта напитков небольшая, зато в ней всякие редкости: текила Espolòn со скелетами на этикетке, тихое сухое ламбруско (такое делают 2 производителя в Италии) и малотиражные коньяки. Да что там коньяки: бар-менеджер Николай Тарасов сам сделал настойки еще прошлым летом, теперь же думает о сборах из трав, цветов и ягод, для которых уже куплен таинственный аппарат «Суховей». А собирать их поедут в лес — всей командой. Осталось только дождаться лета. *Трехпрудный пер., 11/13, стр. 2*

Все окна *«Как есть»* выходят в старый сквер, и это, наверное, ключевой элемент дизайна

skechers GOrun ride™

13506 PRBL

53507 BKW

13506 GRPR

УЛЬТРАЛЕГКИЙ ВЕС – 167 г*

GO impulse sensors

КРУГЛЫЕ ВЫСТУПЫ НА ПОДОШВЕ
Защита стопы и адаптация к любому рельефу

RESALYTE CUSHIONING

АМОРТИЗИРУЮЩИЙ МАТЕРИАЛ
Эффект памяти, быстрое восстановление первоначальной формы подошвы после деформации

M STRIKE promotes midfoot strike™

УДАРОПОГЛОЩАЮЩАЯ ЗОНА НА ПОДОШВЕ
Перераспределение ударной нагрузки на середину стопы

* Вес указан для женского кроссовка 36 размера. Данные могут варьироваться.

Подробности в магазинах сети «СПОРТМАСТЕР»

Массивные колье в духе Marni и Dolce & Gabbana сейчас можно встретить в коллекциях практически всех дизайнеров и в любом масс-маркете. Делаются они по принципу «все сразу», и в ход идут любые материалы: металл, кристаллы, кожа, пластик, текстиль. Из всего этого создаются весьма эффектные сочетания.

ПРЕДМЕТЫ: АРТУР ЛОМАКИН ФОТОГРАФИЯ: АЛЕКСЕЙ КАЛАБИН

1, 6, 9, 10. *Topshop*, 839–899 р., пл. Киевского Вокзала, 2, «Европейский», 2 этаж, (495) 980 51 72 Ⓜ Киевская
2. *Bimba & Lola*, 4999 р., Podium Market, Охотный Ряд, 2, гостиница «Москва», 2, 3 этажи, (495) 225 02 05 Ⓜ Площадь Революции
3. *Amnesia Stern*, 3500 р., Цветной б-р, 15, стр. 1, Tsvetnoy, –1 этаж, (495) 737 77 73 Ⓜ Цветной бульвар
4. *Bimba & Lola*, 4599 р., Podium Market, Охотный Ряд, 2, гостиница «Москва», 2, 3 этажи, (495) 225 02 05 Ⓜ Площадь Революции
5, 13. *H&M*, 999 р., Земляной Вал, 33, «Атриум», (495) 933 55 17 Ⓜ Курская
7. *Privat Sun*, 3500 р., Sunday Up Market, Цветной б-р, 15, стр. 1, Tsvetnoy, –1 этаж, (495) 737 77 73 Ⓜ Цветной бульвар
8, 12. *Zara*, 999 р., Неглинная, 10, Ⓜ Кузнецкий Мост
11. *Quicksand*, 10100 р., Items, Цветной б-р, 15, стр. 1, Tsvetnoy, (495) 785 66 77 Ⓜ Цветной бульвар

PHILIPS

SmartTV

Готовьтесь видеть больше!

Расширяйте границы телевидения

Реклама

Телевизоры **Philips Smart TV с Wi-Fi** – тысячи фильмов онлайн, новости, музыка, видео в знаменитом качестве Philips!

- Новые российские и популярные зарубежные фильмы и сериалы в приложениях ivi, Zoomby, Now.ru, Play
- Доступ к видеосервису YouTube прямо с экрана ТВ
- Сотни онлайн-приложений из других стран
- Четкая и плавная передача движения благодаря **двухъядерному процессору Dual Core**

Перечисленными характеристиками обладают модели ТВ Philips серии 6000-9000 модельного 2012 и 2013 года.

ВС 19/05

Tweed Ride Moscow

Стилизованная велопрогулка в англофильских традициях

ГОРОД Красивое, но снобское мероприятие: чтобы поучаствовать в заезде, нужно иметь симпатичный городской велосипед (горные и спортивные категорически не допускаются), желательно с корзинкой, кожаной сумкой или звонком, твидовый костюм (или хотя бы пиджак), классические туфли и прочие аксессуары. Начнется заезд в 14.00 в Саду Баумана, а закончится в Нескучном саду — там участников по традиции ждет пикник с бургерами от Ferma at Home, джаз-группой, ретрофотоателье и другими приятными бонусами. В 21.00 в тот же день — вечеринка в «Солянке», куда привозят немецкую певицу Элис Фрэнсис. */старт — в Саду им. Баумана*

СБ 18/05, ВС 19/05

«Гроза» на «Платформе»

Драма Островского как повод изучить тело

ТЕАТР Островского прежде никогда не танцевали. Хотя спектакль костромской команды «Диалог Данс» не пытается даже намекнуть на сюжет «Грозы» — австриец Крис Херинг создал пластическую систему на основе звуков обыденной речи танцоров. А Островский подвернулся, вероятно, потому что жил неподалеку от Костромы. Обрывки фраз зацикливаются, тела пульсируют, извиваются, замирают в нервическом освещении. Танцоры проходят инициацию от своего нейтрального состояния к предельной экзальтации, примеряют на себя физическое состояние Катерины в момент самоубийства. В какой-то момент все оказываются в бикини и под звуки гавайской гитары превращаются в поп-арт-инсталляцию. Это признание в собственном цинизме по отношению к чужой трагедии, особенно если она вымышлена. А суть самой «Грозы» сводится к милой реплике: «Ку́пи-ку́пи». */проект «Платформа», 18.00*

ВС 19/05

Челси Вулф и Naevus в «16 тоннах»

Интимная готика из самого солнечного города планеты

КОНЦЕРТЫ Внешне немного похожая на Пи Джей Харви, певица из Лос-Анджелеса делает волнительную и довольно аутентичную акустическую готику, вдохновленную ранним Ником Кейвом и Сьюкси, перепевает в том же ключе анархопанков Rudimentary Peni, норвежца Burzum и группу The Strokes, дружит с Сашей Грей, а из условных ровесниц чаще всего удостаивается сравнений с Никой Розой Даниловой (Zola Jesus). Скорбная и ранимая красота от умной и начитанной девушки не единственный повод посетить концерт: наравне с Челси на той же сцене выступит лидер популярного британского неофолк-ансамбля Naevus Ллойд Джеймс, записавший последний альбом группы в одиночку — и в одиночку его теперь обкатывающий. */«16 тонн», 20.00*

Приложение «Афиша»:
Самый быстрый способ узнать обо всех развлечениях вашего города

О чем мечтает каждая девушка? О путешествиях, шопинге, стильных перевоплощениях и, конечно, о том, чтобы всегда быть в центре внимания! Все это получили победительницы акции **«Твоя столица моды – Милан»!** Модницы со всей России боролись за суперприз от **Glamour – роскошную поездку в Милан с персональным стилистом, 100 000 рублей на шопинг и посещение лучших показов Недели Моды**. И вот в конце февраля десять финалисток отправились в мировую столицу моды, чтобы осуществить свои мечты вместе с **Glamour**.

Победительниц ждали прогулки по городу, показы именитых дизайнеров, знакомство с итальянской кухней, шопинг с профессиональными стилистами и полное обновление гардероба. Казалось, что такое не повторится больше никогда! Но в этом году **Glamour снова приглашает модниц со всей страны принять участие в акции и стать обладательницами стильной поездки в Париж!**

«Твоя столица моды – Париж» станет последней акцией, завершающей цикл поездок в модные города мира с профессиональными стилистами. Почему **Glamour** выбрал именно Париж? Новая акция приурочена к выпуску эксклюзивной коллекции **Glamour Charm Collection****, созданной французскими дизайнерами и отражающей актуальный тренд сезона – **изящные браслеты с чарм-подвесками**.
Помимо главного приза – **поездки в Париж и 100 000 рублей на шопинг** – участниц ждут тысячи модных аксессуаров!

Подробности акции можно узнать на сайте **www.glamour-life.ru**.
А чтобы понять, почему Париж считается одним из самых стильных и прекрасных городов мира, нужно обязательно побывать там.
И лучше всего – вместе с **Glamour**!

Эксклюзивно от Glamour

Регистрация кодов: с 15 марта по 30 мая 2013 года. Сроки акции: с 15 марта по 30 ноября 2013 года. Информация о правилах проведения, организаторе акции, количестве призов, сроках, месте, порядке их получения и стоимости отправки sms – на www.glamour-life.ru.

* Твоя столица моды
** Частная коллекция. Реплика

МИНЗДРАВ РОССИИ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ:
КУРЕНИЕ ВРЕДИТ ВАШЕМУ ЗДОРОВЬЮ

100

лучших игр на свете, выбранных режиссерами, поварами, музыкантами, актерами, писателями, политиками и другими людьми, от которых этого не ждешь

Принято считать, что в видеоигры рубятся только подростки, а в любви к стратегиям в приличной компании лучше не признаваться. Между тем многие из подростков уже достигли 40-летнего возраста, а те, кто никогда в глаза не видел BioShock, в пробке кидаются птицами в свиней. По играм снимают фильмы, обучают военных и покупают футболистов. «Афиша» узнала, во что играют или играли 100 совершенно разных людей, а Андрей Подшибякин объяснил ценность каждой названной игры — или отсутствие таковой.

Игра «*Ил-2 Штурмовик*» была сделана настолько реалистично, что, для того чтобы научиться хотя бы взлетать, требовались часы тренировок

«Ил-2 Штурмовик» 2001

Ничего общего с реальными летными симуляторами «Ил-2» не имеет — это скорее в сторону Microsoft Flight Simulator, на котором, если верить ЦРУ, тренировались террористы перед 9/11. «Ил-2», впрочем, остается единственной разработанной в России игрой, добившейся международного кассового успеха.

Анатолий Осмоловский, художник «Играть можно в развлекательно-аркадном режиме, в котором у тебя бесконечный боезапас патронов, и ты летаешь, сотнями сбивая самолеты противников, или в реалрежиме, в котором ты получаешь полное представление о том, как велись воздушные бои во время Второй мировой войны. Сбить вражеский истребитель очень тяжело. Я за всю игру — а играл я года два — сбил всего три самолета. Меня-то все время сбивали! Самое легкое и развлекательное — это летать на «Мессершмите-262». Он легкий и очень маневренный. Самое сложное — сбить «летающую крепость», огромный четырехмоторный американский бомбардировщик с десятью пулеметами, который, собственно, бомбил в 1945-м Берлин и превратил его в развалины. Вообще, играя в «Штурмовик», можно понять, что работа летчика во Второй мировой была тяжелой и не особо развлекательной».

PC

«Ну, погоди!» 1984

Более-менее единственная видеоигра, массово доступная советским гражданам. Мало кто знает, что «Ну, погоди!» — нелицензионный клон первой портативной приставки Nintendo Watch & Go 1983 года.

Андрей Григорьев-Аполлонов, музыкант группы «Иванушки International» «Я учился в четвертом классе, и один из моих одноклассников принес «Электронику» в школу. Естественно, все обалдели. Это реально было так, как если бы кто-то принес в школу пятый айфон пару лет назад. На переменах к однокласснику выстроилась дикая очередь с мольбами поиграть хоть минутку. Мне повезло, одноклассник этот был моим дружком, он дал мне «Ну, погоди!» домой — на один вечер. Очень хорошо помню, как я лег спать, достал из-под подушки «Электронику» и играл чуть ли не до пяти утра. Побил все возможные рекорды, первый урок, конечно же, проспал, но — это была сногсшибательная ночь! Игру я заставил себя вернуть. Просто вовремя понял, что если это дело не прекратить, то накроется не один урок, а вся школа. Хотя я считаю, что «Ну, погоди!» — это была серьезная тренировка для мозга. Надо же было ловить яйца, а они все ускорялись, ускорялись, ускорялись!»

«Электроника ИМ-02»

10 игровых сценариев будущего человечества

1
Ядерная война и превращение планеты в бескрайнюю пустошь
Сюжет встречается в видеоиграх с незапамятных времен, еще с Wasteland, предтечи постапокалиптических ролевых саг в целом и серии Fallout в частности, но объем приобрел только в последней, во многом благодаря врезающейся в память максиме «War. War never changes».

2
Зомби-апокалипсис
Популярный в остальной поп-культуре сюжет за последние 5 лет захватил и игры: теперь в них то и дело речь идет о восставших из могил мертвецах или вирусе, превращающем людей в зомби (см. Left 4 Dead, Dead Rising и др.). Отказаться от зомби авторам игр все сложнее — уж больно хорошо зомби-апокалипсис подходит для игровых механик и ситуаций.

3
Трансгуманизм
Идея, что в будущем люди будут использовать технологии, чтобы преодолеть ограничения собственного тела, пришла в игры вместе с киберпанковыми 90-ми, да так и осталась. Лучшие образцы: Deus Ex, Syndicate, System Shock.

4
Антиутопия
Классический сценарий антиутопии и тоталитарного режима в играх используется особенно красочно: одно дело наблюдать за ними со стороны, как в книгах и фильмах, другое — почувствовать себя в шкуре персонажа. Первые минуты Half-Life 2, где главный герой прибывает в Город-17, — вообще сцена на одном уровне с классикой мирового кино.

5
Человекоподобные роботы
Услужливые андроиды, внешне ничем не отличимые от людей, в видеоиграх встречаются часто. Как и в книгах и фильмах, авторы игр вроде Binary Domain и Snatcher считают, что именно они окажутся главной проблемой человечества в будущем.

6
Красная угроза
До сих пор популярный сценарий будущего: главная угроза миру и покою исходит из России или воссоединившегося СССР, правительство которого или какой-нибудь взбунтовавшийся генерал собирает армию роботов, разрабатывает ужасное биохимическое оружие или просто объявляет войну всем остальным.

7
Встреча с внеземными цивилизациями
Человечество выбирается в космические просторы и там сталкивается с кучей инопланетных цивилизаций, все подчиняются какому-нибудь космическому совету и будут рады принять человечество в свои ряды — как это произошло (ну почти) в Mass Effect.

8
Мертвый космос
Более циничный вариант развития событий из предыдущего пункта — люди покоряют космические просторы, но никого разумного там не встречают. Самый любопытный вариант описан в сериале Killzone: люди покорили космос, не встретили инопланетян и в итоге воюют сами с собой.

9
Вторжение инопланетян
Вариант, при котором люди еще не успели выбраться в космос, а инопланетные захватчики прилетели к ним сами; был использован в одном из самых первых больших видеоигровых хитов — аркадной игре Space Invaders.

10
Магия, демоны и фантастические существа
Самый нетривиальный вариант развития событий: в будущем так или иначе на Землю возвращаются фантастические элементы преданий старины. Маргинальный сюжет, который оказался затронут в одной из самых популярных игр мира — Doom.

«Сапер» 1992

«Сапер» и «Косынка» — единственные игры, по умолчанию встроенные во все операционные системы Microsoft; «Сапер» при этом был и остается абсолютно уникальной по механике игрой, которую с тех пор так толком никто и не скопировал.

Дмитрий Быков, писатель «Я каждый день раскладываю несколько «Саперов». Для меня это лучший способ торможения. Скажем, я что-то много и долго пишу, а после мне надо быстро заснуть. Что делать? Поиграть в «Сапера». Игра эта более или менее похожа на жизнь. Умение распознавать, интуитивно чувствовать, где опасно, а где нет, — всему этому учит «Сапер». Я играю в него уже лет двадцать — с тех пор как купил свой первый комп в 1995-м, — и знаю, что рано или поздно можно научиться вычислять клетки, где спрятана мина, но в конечном итоге тебе все равно приходится делать интуитивный выбор. И это самое интересное. «Сапер» дает правильное представление о реальности. Жизнь — это место, где нас ждут и счастливые подарки судьбы, и мины. Щелкнуть, попасть на пустую клетку, открыть сразу большое пространство — да, это настоящий подарок судьбы».

PC

«Тетрис» 1984

Программист Алексей Пажитнов, придумавший эту уникальную и страшно аддиктивную игровую механику, был бы мультимиллионером при одном условии — если бы в позднесоветской России ему удалось зарегистрировать международный патент на свое изобретение. Вместо этого права на «Тетрис» изначально принадлежали тогдашнему работодателю Пажитнова — Союзу Советских Социалистических Республик.

Михаил Фихтенгольц, начальник отдела перспективного планирования репертуара Большого театра «У меня есть трогательная и абсолютно правдивая история про то, как я однажды играл в «Тетрис». Это случилось дома у моего отца, который был, вообще-то, в разводе с мамой с тех пор, как мне стукнуло три месяца, а тут вдруг (к тому моменту мне было уже восемь лет) неожиданно заявился к нам в гости и похвастался, что у него есть самый настоящий компьютер (дело было примерно в 1987 году). После этого я, в свою очередь, пришел в гости к нему и полвечера проиграл в «Тетрис» — и мы даже не пообщались. Тогда отец обещал позвонить еще, но так и не позвонил. И больше мы никогда не виделись, а в 2008 году его не стало, и я узнал об этом из некролога, который нашел по ссылке в «Яндексе».

ZX Spectrum, PC, Mac OS, NES, Game Boy, PS1, iOS, Nintendo Wii

A Mind Forever Voyaging 1985

2031 год. Первый в мире разумный компьютер должен спасти страну от превращения в полицейское государство. Interactive fiction, игры, в которых сюжет и герои управляются текстовыми командами, — один из наиболее тупиковых эволюционных путей развития видеоигр.

Евгения Куйда, создатель приложения Bribr «Я не очень люблю игры, в которых нужно долго разбираться, а здесь текстовый интерфейс — пишешь, что хочешь делать, и тебя переносит дальше по игре. По сути, это чтение увлекательного детектива, в котором ты можешь переходить из одного состояния в другое. На игру я потратила несколько дней. Тут нужна концентрация — не как в Angry Birds, поиграл пять минут и бросил, — нужно помнить сюжет, как книжку читать. Главный проект, которым я теперь занимаюсь, как раз связан с текстовыми и диалоговыми интерфейсами, ноги которых и растут из этих игр. Мне кажется, что сейчас это самая горячая штука в мире с точки зрения технологического будущего. По сути, эта игра представляет собой такой гипертекст, как роман Хулио Кортасара «Игра в классики». А сейчас это просто все возвращается. Мне кажется, что вся моя жизнь состоит из текстовых квестов».

Amiga, Apple II, Atari ST, Commodore 128, MS-DOS, Mac OS

100 лучших игр на свете

Шеф-редактор журнала SNC играет в Angry Birds

На текущий момент у финской игры *Angry Birds* вышло уже 10 продолжений

Age of Empires 1997

Квазиисторическая серия стратегий в реальном времени, позже мутировавшая в фэнтезийную Age of Mythology. Придумавшая AoE студия Ensemble в свое время была куплена Microsoft, сделала странноватую стратегию Halo Wars и сразу после этого была распущена по домам.

Арсен Ревазов, бизнесмен «Я помню кризис 1998 года: я был тогда на Крите, у меня уже был интернет, и я играл в сетевую игру Age of Empires и смотрел сводки с рынков. Была такая картина: меня с одной стороны мочили японцы с китайцами, а с другой мне звонили и рассказывали, какой кошмар в банках. В итоге я не выдержал, полетел обратно и из кошмарной виртуальной реальности окунулся в настоящий кошмар. К слову, я точно понял именно через эту игру, почему проигрыш войны ведет к финансовому банкротству страны. Ресурсы в войне истощаются, и ты уже просто неспособен поддерживать жизнеспособность собственной территории. Это было для меня откровением, я до этого совершенно не понимал, почему за поражением в Русско-японской войне в России последовала революция 1905 года. И вот в процессе игры я это понял».

PC, Mac OS

Angry Birds 2009

Абсолютно феноменальная вещь калибра тетриса (см. «Тетрис»). Важно понимать, что в механике, дизайне и физике Angry Birds нет ничего сверхъестественного — это удивительное совпадение непросчитываемых факторов. Между тем Rovio уже зарабатывает на плюшевых птицах и прочем мерчандайзинге больше, чем на самих играх.

Анна Хрусталева-Гехт, шеф-редактор журнала SNC «Однажды подруга меня заперла в пустой квартире на весь день. И заняться там было особенно нечем — зато был айпэд, а в нем единственная игра, «Птицы». И она меня настолько захватила, что я в итоге весь этот день так и провела с айпэдом в руках, лежа на диване и играя. С тех пор это стало, во-первых, лучшим времяпрепровождением в пробке — думаю, человечество не придумало пока ничего эффективнее. И лучшим средством борьбы с бессонницей. А у меня в итоге сильно испортилось зрение. Я до сих пор не признаю всех этих Angry Birds Rio, Angry Birds Friends и прочих спекуляций. Только классическая версия. Единственное, что может заставить отвлечься, — это когда все уровни прошла, везде получила три звезды, а новых уровней пока не появилось».

MeeGo, iOS, Android, Maemo, Open webOS, Bada, Symbian OS, PSP, PS3, PC, Mac OS X, WebGL, BlackBerry OS, Xbox 360

Assassin's Creed II 2009

Удивительной мощи приключенческая серия, в рамках которой французская студия Ubisoft может делать все, что придет ей в голову. После средневекового Иерусалима, ренессансной Италии и Америки периода Гражданской войны серия переместится в Карибский бассейн — а оттуда, возможно, и в космос. И все это будет на сто процентов логично.

Александр Роднянский, продюсер «Сама по себе драматургия игры нехитрая — вражда между тамплиерами и ассасинами. Действие происходит в Венеции 1486 года. Куда вы ни повернете, вы видите городские ландшафты, силуэты, которые полностью соответствуют Венеции того времени, когда только строился мост Риальто. Удивительная вещь, которая тебя захватывает и уже не отпускает. Как очень точно все сделано топографически! Вы бежите по улице, а вокруг вас море людей, которые аутентично одеты, которые что-то покупают, разговаривают друг с другом. Это блокбастер, здесь все развивается по приемам драматургии. Происходит полная идентификация с героем, по сути, большущего и очень интересного кинофильма, в котором нет главного недостатка всех замечательных фильмов: игра бесконечна во времени».

PS3, Xbox 360, PC, Android, OnLive, J2ME

Baldur's Gate 1998

В кратком изложении сюжет первой Baldur's Gate занимает страниц тридцать: полный набор штампов «высокого фэнтези», включая политические интриги, экономический кризис и обретение главным героем странного кузена, который оказывается сыном Баала. Полный список персонажей в «Википедии» занимает отдельную статью, и даже долистать его до конца способны немногие. Коротко говоря, до Baldur's Gate никто и никогда не вдавался в такие малозначительные для нормальных людей сюжетные фэнтези-подробности.

Евгений Зуенко, главный редактор журнала «PROспорт» «Самый позитивный персонаж в игре — трехметровый сумасшедший чувак с топором и хомяком. Я играл в несколько заходов, а потом игру обнаружил ребенок и тоже начал играть. Потом я понял, что он не справляется, пришел на помощь — и снова втянулся. Это тот самый случай, когда дети понимают, что родители разделяют их интересы. Связь поколений отлично держится через хомяка: не у всех есть общие шутки с детьми, а я своим всегда могу про него напомнить. А потом, карликовый гигантский хомяк — это штука, отлично развивающая пространственное воображение. Сейчас игра вышла для айпэда, я ее скачал, собираюсь на майских праздниках уже с младшим ребенком поиграть».

PC, Mac OS, iOS

Вселенная *Assassin's Creed* прорисована настолько детально, что, оказавшись в Венеции, можно легко найти крышу знакомого палаццо

10 знаменитостей в видеоиграх

1
Такеши Китано
Бит Такеши (тогда известный в Японии скорее как телеведущий и комик) стал настоящим трендсеттером: до того знаменитости не принимали активного участия в придумывании видеоигр. Предсказуемым образом Takeshi no Chôsenjô стала чем-то совсем диким и сюрреалистичным — здесь надо орать в микрофон и избивать старичков.

2
Дэвид Боуи
Для игры Дэвида Кейджа Omikron: The Nomad Soul Боуи не только написал музыку (в рамках некоторого кросс-промоушена с альбомом «Hours...»), но и поучаствовал в создании сюжета. А свой голос Дэвид подарил сразу двум персонажам Omikron. Кроме того, в игре есть возможность попасть на концерт певца.

3
Journey
Сюжет вышедшей на аркадных автоматах игры про группу Journey, находившуюся в начале 1980-х на пике популярности, крутился вокруг поиска музыкантами своих инструментов — а затем игрок становился вышибалой на концерте. Прорывом было использование оцифрованных фотографий артистов внутри игры.

4
Майк Тайсон
Железный Майк служил финальным боссом в версии Punch-Out!! для NES, нависая над игроком горой мускулов. Его же имя присутствовало в названии игры. Но продлилось это недолго: скандалы, в которые ввязывался боксер, вынудили Nintendo изъять первую версию и переиздать картриджи.

5
Шакил О'Нил
Популярность Шакила О'Нила в середине 1990-х была такова, что он мог не только записывать рэп-альбомы, но и играть самого себя в дурацком файтинге Shaq Fu.

6
Леонид Якубович
Пожалуй, первое заметное появление российской знаменитости внутри игры состоялось в простом пазле «Поле чудес», вышедшем на PC в середине 1990-х. Лицо Леонида Аркадьевича там навсегда застыло в выражении «я-не-буду-вращать-барабан», а на экране с ним соседствуют Карлсон и Винни-Пух.

7
Майкл Джексон
Отметился сразу в двух неожиданных игровых ипостасях. В аркадном beat 'em up Michael Jackson's Moonwalker он сражает врагов силой танца (и чистотой белого костюма), а в музыкальной игре Space Channel 5 он возникает в роли таинственного пришельца.

8
Билл Клинтон
Шутливый баскетбольный симулятор NBA Jam не стеснялся в выборе дополнительных персонажей: помимо очевидных звезд ассоциации мяч в кольцо там кидали звезды музыки и кино, а также Эл Гор, Хиллари — и сам президент.

9
Брюс Уиллис
Чуть ли не единственный случай, когда имя человека, с которого списали главного персонажа, было написано на обложке крупным шрифтом, — это экшен Apocalypse. Примечательно, что изначально Уиллис должен был играть персонажа помельче — но в итоге его лицо приклеили главному герою.

10
50 Cent
Камео рэперов в играх часто никак не связаны с их профессиональной деятельностью — особенно они любят помещать себя в файтинги. 50 Cent пошел дальше и спродюсировал не один, а два кровавых шутера (Bulletproof и Blood on the Sand) с собой в главной роли героического человека с автоматом.

Batman: Arkham City 2011

В Arkham City Бэтмен оказывается заточенным в готэмском районе, превращенном в тюрьму строгого режима. В Arkham City задействовано немало страшнейших отморозков вселенной DC Comics — в частности, серийный убийца и педофил Виктор Засз. В работе находится продолжение — Arkham Origins.

Иван Смирнов, лидер группы «Краснознаменная дивизия имени моей бабушки» «Я в игры не играл никогда, пока наш саксофонист Миша не заявил, что игры — часть культурного багажа, который каждый должен иметь. Я просмотрел кучу разных рейтингов и описаний, выбрал 15 самых известных игр и во все из них сыграл. Мне понравился жанр, который обычно называют stealth action. Я могу, например, сидеть минут десять в стогу сена и дожидаться жертву. Единственное, чего мне не хватало, — симулятора летающего человека. Чтобы туда-сюда летать, заглядывать в разные уголки и расправляться с врагами прямо сверху. Потом я начал играть в Batman Arkham City, слетал и туда, и сюда, заглянул в разные уголки, расправился с врагами прямо сверху и понял, что миссия выполнена. Все точки расставлены, и в компьютерные игры я больше не играю. А Бэтмен, если честно, совершенно никчемный персонаж. Никаких сверхспособностей — одни гаджеты и дурацкая шапка».

PC, PS3, Xbox 360, Wii U, OnLive

Battle City 1985

Одна из ключевых восьмибитных игр, в России известная как «Танчики», обходилась без нарратива — по завершении 35-го уровня все начиналось сначала. Battle City — первая в истории игра со встроенным редактором уровней; сохранять созданное было нельзя. Умельцы, впрочем, скоро взломали редактор и наводнили подземные переходы России картриджами с сотнями новых уровней.

Сергей Капков, руководитель Департамента культуры города Москвы «Еще в Нижнем Новгороде я ходил на компьютерные курсы, мне было лет 14–15. Занятие длилось час, и было такое правило: если ты успевал сделать все задания за 45 минут, можно было последние 15 минут потратить на компьютерные игры. Преподаватели были очень умные люди, и это был хитрый способ нас мотивировать. Всем заводили одну и ту же игру — «Танчики»: танк ездит по лабиринту, прошибает стены и убивает противников. И все это — чтобы защитить двуглавого орла. Это было мое первое столкновение с компьютером. 15 минут, результаты не сохраняются, так что даже если ты очень хорошо пристрелялся, то мог пройти максимум три уровня. А на следующем занятии начать все сначала — такая отличная буддийская практика. Но двуглавого орла у меня тогда неплохо получалось защищать».

NES, Game Boy, Sharp X1, FM-7, Wii

Кроме Бэтмена в игре *Batman: Arkham City* нужно играть за женщину-кошку. Главное — умело взламывать сейфы и совершать кражи

Battlefield 3 2011

Серия Battlefield довольно долго и путано шла к своему сегодняшнему статусу флагманского милитари-шутера, зато сейчас пребывает в идеальной форме. Ее авторы, шведская студия DICE, считают, что сегодняшний этап развития игровых технологий позволяет уже не думать о качестве картинки и рассказывать абсолютно любые истории.

Иван Ургант, ведущий Первого канала «Как эта игра влияет на человеческий мозг, я не знаю, но могу точно сказать, как она влияет на мой мозг: он полностью не участвует в процессе. Для этого я ее и использую. Потому что мой мозг включен постоянно — важнее всего, чтобы он никогда не отключался в процессе работы. Поэтому когда есть возможность расстрелять из шестиствольного гранатомета сотню-другую повстанцев, я с удовольствием даю своему сознанию возможность отдохнуть. Удается это мне, правда, крайне редко. Но делам это никогда не мешает — такое развлечение я могу себе позволить только в ущерб сну. Вообще, я часто покупаю игры, и они у меня потом просто лежат — они такие красивые, что их невозможно не купить, тем более когда я был маленьким и у меня еще было время в них играть, они только появились, и тогда я наиграться никак не мог».

PC, Xbox 360, PS2, PS3, Nintendo DS, Wii U

Bejeweled 2001

Bejewelled — очередной аналог Lines. Студия PopCap, выпускающая Bejewelled в разных вариациях и для разных платформ уже дюжину лет, в прошлом году была куплена EA за 720 миллионов долларов.

Настя Сартан, основатель Trends Brands «Первый раз я играла в эту игру еще на компьютере, когда училась в школе. Пока разговаривала с бабушкой, а она у меня была очень многословная, все время играла в Bejeweled. У меня были особо хорошие результаты тогда, когда я не задумывалась о том, что я конкретно делаю. Чисто машинально передвигала эти камушки. Потом шла гулять с собакой, смотрела на окна домов, они светились, и я представляла, как их нужно передвинуть, чтобы они сложились в какие-то фигуры и исчезли. Сейчас я играю в нее гораздо реже и в основном в самолете. Когда дурацкие мысли приходят в голову и надо чем-то отвлечь себя. Мне кажется, игра популярна, потому что она простая и очень прилипчивая. Вообще, когда играешь в такие игры, даже в тетрис, сразу возникают разные философские аналогии, но какие именно они будут в случае Bejeweled, я не знаю».

PC, iOS, Xbox, Mac OS, Windows Mobile, Windows Phone

BioShock 2007

Первая BioShock была заочной полемикой с Айн Рэнд, вторая — с Марксом и его современными последователями. Недавняя BioShock Infinite — opus magnum студии Irrational Games и персонально ее руководителя Кена Левина; вершина эволюции современных видеоигр и один из самых обсуждаемых сюжетов массовой культуры после финала «Lost».

Даниил Дугаев, главный редактор журнала «Афиша-Мир» «Действие происходит на дне моря, в городе, который построил великий провидец-индустриалист. Случается что-то ужасное, и ты начинаешь распутывать: ходишь по остаткам былой красивой жизни и находишь какие-то записи. Почему это круто? Потому что ты сам представляешь, что происходило. В других играх не происходит ничего, кроме того, что показывают на экране. А здесь, как в любой хорошей фантастике, большая часть не договаривается. Это очень напыщенная игра — в некотором смысле она и есть реальная жизнь. Есть тип людей, которые с такими играми выросли, и они понимают: все равно, через что ты рассказываешь свою историю. Сыграть в BioShock — это все равно что прочитать, может быть, не очень высоколобую, но очень хорошую фантастическую книгу».

PC, Xbox 360, PS3, Mac OS

PARLIAMENT
Carat
Технология Diamond Cut™
В точности - роскошь.
DIAMOND CUT™
Реклама
КУРЕНИЕ УБИВАЕТ

Действие *BioShock* разворачивается посреди подводного города миллионеров, в котором случилась какая-то катастрофа — и теперь по нему ходят монстры и очень страшная девочка

Blood 1997

Невменяемый и неописуемый шутер с участием боевых кукол вуду и летающих чертей. К сожалению, на момент выхода Blood индустрия видеоигр решила про себя, что теперь она взрослая и серьезная, поэтому ничего подобного не выходило и по сей день.

Кира Вайнштейн, певица, лидер группы Kira Lao «Куклы вуду, расчлененные тела, горящие сердца, картины с кишками на стенах и очень мрачная музыка — когда ты учишься в восьмом классе, все это производит неизгладимое впечатление. Собственно, в детстве в Blood я играла у друзей, потому как своего компьютера у меня тогда не было. И уже лет через десять, когда нужно было писать диплом, я снова вспомнила про эту игру. Ночи напролет протыкала вилами вурдалаков и спала по два часа в сутки. Не помню, сколько недель пролетело в таком режиме, но однажды я проспала лекцию, и мне в голову пришла «гениальная» мысль: так, надо снова заснуть и проснуться в «сохраненной» версии моей жизни».

PC

Caesar II 1995

Пик развития жанра градостроительных симуляторов — что бы ни говорили по этому поводу создатели конкурирующей SimCity. После Caesar были похожие истории про Древний Египет и Средние века, но такого размаха и такой фантастической детализации каждого крохотного портика достичь не удавалось уже никому.

Данил Перушев, создатель сайта «Теории и практики» «Мне закадровый голос с фразой «Plebs are needed» до сих пор снится. Мне нравилось строить, а в декорациях Древнего Рима делать это было интереснее, чем в SimCity, например. Механика простая: строишь удобный недорогой город, туда начинают приезжать переселенцы — население увеличивается, и налоги растут. Главный секрет — не тратить деньги слишком рано. Это было сложно, хотелось не рыть колодцы, а забабахать сразу красоту. Но вот когда город наконец начинал зарабатывать много, я сходил с ума чуть-чуть. Вместо обычных дорог делал красивые площади, вместо маленьких районных театров — огромные арены. В общем, строил свой город Солнца. В этом и была магия игры — превратить наши городишки в настоящую архитектурную вакханалию».

PC, Mac OS

Французский
в семейном кругу

Я люблю сыры
France
BON APPÉTIT

Акцент на тонкий вкус!
www.frencheese.ru www.сырыфранции.рф

Реклама

Действие американской и британской кампании в первой *Call of Duty* начинается в Нормандии. Советская кампания открывается Сталинградом

Call of Duty 2 2005

Первые серии Call of Duty обыгрывали Вторую мировую войну — точнее, наиболее яркие голливудские о ней представления. В частности, Call of Duty 2 — фактически неофициальный ремейк «Врага у ворот». В последние полдюжины лет серия нацелена на современные и футуристические военные конфликты.

Илья Рудерман, арт-директор РИА «Новости» «Я очень азартный человек. Сильно увлекаюсь — есть у меня такая проблема. Единственный способ борьбы с играми для меня — просто их не иметь. В Call of Duty я играл, когда работал в издательском доме «Афиша» арт-директором путеводителей. Играли мы на троих с бывшим редактором «Афиши-Мир» Лешей Асланянцем и бывшим арт-директором «Большого города» Юрой Остроменцким. Больше всего нам нравился сюжет, в котором американцы рубятся с русскими на Красной площади, — он был самым запоминающимся и самым часто нами используемым. По большому счету это была последняя игра, в которую я играл-играл. Качеством и уровнем проработки она, конечно, впечатляла сильно. Это был прямо настоящий киберреализм! Плюс она очень красивая — по меркам своего времени».

PC, Xbox 360, Mac OS

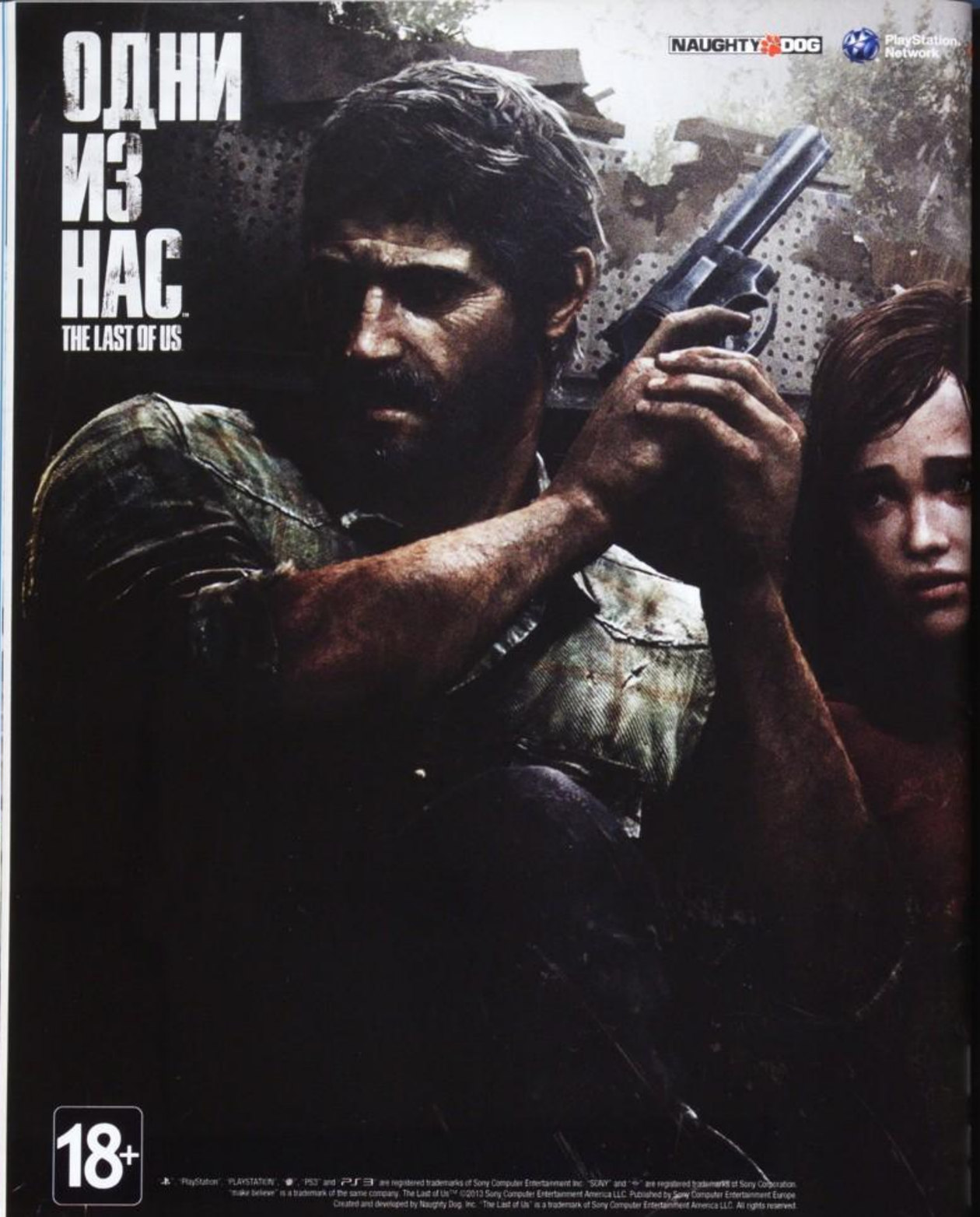
Captain Comic 1988

Протагонист Captain Comic телепортировался неизвестно откуда в таинственный лес и должен был обрести три артефакта — в 80-е у игр с сюжетами было не очень. В CC использовались прогрессивные механики, заметные сейчас, например, в серии Halo. В частности, у героя помимо основного здоровья был энергетический щит, восстанавливавшийся после вражеских попаданий.

Сэм Клебанов, продюсер, кинодистрибьютор «В Captain Comic (и еще в Digger) я играл, когда разрабатывал вычислительную систему для Госкомстата. Когда эмигрировал в Швецию, у меня с собой была эта игра на дискете. Потом в Швеции я сам еще делал игры. Одна — такая математическая раскраска: к каждой задачке было пять баночек с краской. Надо было зачерпнуть из баночки с цифрой, соответствующей ответу, — если правильно зачерпнул, картинка становилась цветной. Если неправильно — раздавался смешной звук. Когда я начал работать в кинобизнесе, мне все это очень напоминало приключения Капитана Комика, который должен перепрыгнуть через какие-то пропасти, отстреляться от врагов, не провалиться, не дать поймать себя. Артхаусная кинодистрибуция напоминает архаическую аркадную игру».

MS-DOS, NES

Руководитель Департамента культуры Москвы *Сергей Капков* играет в Battle City



УБЕЙ ИЛИ БУДЬ УБИТ. ЕСЛИ БЫ ВСЁ БЫЛО ТАК ПРОСТО.

ВОЗМОЖНО, ТЫ... ОДИН ИЗ НАС?

THELASTOFUS.COM

В ПРОДАЖЕ С 14 ИЮНЯ

18+

"PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3" and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "" are registered trademarks of Sony Corporation. "make believe" is a trademark of the same company. The Last of Us™ ©2013 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Created and developed by Naughty Dog, Inc. "The Last of Us" is a trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. All rights reserved.

PS3
PlayStation.3

SONY
make.believe

Carmageddon 1997

Незаслуженно, но сильно любимая многими серия Carmageddon выстроена на инвертированных представлениях о безопасном вождении: по так до конца и не объясненным причинам здесь нужно размазывать по дороге невинных прохожих и таких же отморозков за рулем монструозных автомобилей. Недавно вышел порт для iOS, быстро провалившийся.

Тимофей Радя, уличный художник «Carmageddon любили и уважали все во дворе. Карты были похожи на места, по которым мы с друзьями таскались: стройки, непонятные переулки, крыши домов. Там было все. Много разных машин, насилие, скорость, даже были наркотики и водка. Ведро водки накладывало сильнейшее искажение на экран, ты ехал с трудом. Все эти ужасы были хорошо сделаны — ты четко понимал грань между игрой и реальностью. То есть я хочу сказать, что реальность уже никого и не волновала. Если ты в начале раунда задавил судью с клетчатым флагом, то зарабатывал хороший бонус. Мы давали собственные имена всем машинам. В игре было 100 трасс, пройдя все, ты получал бессмертный полицейский броневик. Мне было 10 лет».

PC, Mac OS, PS

Championship Manager 3 1999

Удивительный случай нишевого бестселлера: почти весь цивилизованный мир относится к серии прохладно, зато в Великобритании это оглушительный хит национального масштаба. В последнее время Electronic Arts пытается скрестить менеджмент с собственно футболом (см. FIFA 13 для Wii U), но ничего хорошего из этого не выходит.

Георгий Черданцев, спортивный комментатор «НТВ-Плюс» «База данных CM очень близка к реальности. Я, например, так открыл для себя футболиста Фредди Гуарина. Это сейчас он в «Интере», а тогда в игре он стоил копейки, играл в колумбийском клубе, ехал в любую команду и много забивал дальними ударами. Однажды мы показывали молодежный чемпионат мира, мне достался матч сборной Колумбии, и вдруг я вижу живого Гуарина — произошла материализация компьютерного персонажа. И в начале игры этот самый Фредди ударил метров с тридцати-сорока, как он бил у меня в компьютере, это был совершеннейший восторг. Более того, я знаю — в некоторых российских клубах базу этой игры используют профессиональные скауты. Конечно, не как последнюю инстанцию, но в качестве ориентира и предварительного знакомства с игроком».

PC

Chip'n Dale Rescue Rangers 1990

Классическая восьмибитная аркада, из которой многие узнали, что Зигзага Маккряка и особенно Гаечку на самом деле зовут иначе. Судя по тому, что летом выйдет ремейк родственной игры «Утиные истории», «Чип и Дейл» вполне еще могут вернуться на экраны в высоком разрешении.

Павел Артемьев, музыкант «Я помню, шла по телевизору передача «Денди» — новая реальность», там еще песенка была: «Денди», «Денди», мы все любим «Денди». «Денди» — играют все». И притом что у меня своей приставки не было, я очень внимательно изучал все эти обзоры. Играть я ходил к соседу. Я помню, что у нас были дико эмоциональные переживания. Каждому хотелось быть этим бурундуком в шляпе, потому что он походил на Индиану Джонса, а у второго было с головой чуть-чуть не так, и за него играть никто не хотел, так что мы менялись. Наверное, у меня сейчас ностальгия включается, а для современного ребенка это будет плевок, а не игра. Но тогда это казалось чем-то фантастическим. Сейчас восьмибитные игры снова в моде, но играют в них те же, кто и двадцать лет назад. Мой племянник с большим удовольствие поиграет в серьезную приставку, а я вот с удовольствием еще в «Денди» рубанулся бы».

NES

7 примеров того, как игры проникают в реальную жизнь

1 Battlefield и армейские тренировки

Впервые американские военные заинтересовались видеоиграми в 1980 году — тогда они сделали для обучения солдат специальную версию игры Battlezone, симулятора танка. Сейчас армия США делает собственные симуляторы, но и существующими играми пользуется тоже, например — серией Battlefield.

2 Football Manager и реальный футбол

Football Manager — скрупулезный и детально проработанный симулятор менеджера футбольной команды, известный своим точным подходом к цифрам и статистике. Пересечений с реальным миром у FM масса: одного молодого человека сделали сотрудником ФК «Баку», потому что он хорошо играл в FM; кроме того, многие клубы и скауты используют игру для поиска новых игроков.

3 World of Warcraft и китайские фабрики

Появление онлайн-игр породило своеобразный экономический феномен: реальные деньги меняются на виртуальные объекты и обратно. Более того, в самых больших игровых вселенных распространен феномен фарминга, когда специально нанятые люди добывают игровые объекты, например, прокачивают персонажа — с помощью повторяющихся действий. В Китае есть даже профессиональные группы фармеров, которые работают посменно.

4 EVE Online и мошенничество

В популярной онлайн-игре EVE Online постоянно занимаются мошенничеством и предательством. Группа игроков собрала фонд в $45000, чтобы купить схему виртуального космического корабля, их обманул и украл деньги один-единственный человек.

5 FarmVille и настоящая ферма

Современность знает все больше примеров, когда популярные видеоигры обзаводятся реальными аналогами: существует «физическая» версия Angry Birds, лего-Minecraft. Но самое интересное произошло в Великобритании — там по мотивам игры FarmVille была создана ферма, которой управляют 10 тысяч человек: они решают, что на ней будет расти и какие животные пастись.

6 World of Warcraft и техника безопасности

Игры регулярно помогают людям выкрутиться из самых остросюжетных ситуаций. Известна история 12-летнего норвежца, спасшего себя и сестру от лося, вспомнив прием из World of Warcraft и притворившись мертвым. В Северной Каролине произошел еще более вопиющий случай: человек оказал медицинскую помощь двум жертвам автомобильной аварии, руководствуясь знаниями, которые он получил из игры America's Army.

7 Марио и топография

Как и в честь любых других важных поп-культурных объектов, в реальном мире в честь видеоигр называют все подряд — от людей (самый известный пример — дочь Робина Уилльямса, Зельда Уилльямс, названная в честь героини игры The Legend of Zelda) до групп (например — Crystal Castles) и космических объектов. Дальше всех пошло правительство испанского города Сарагосы — там назвали в честь Марио, Соника и Зельды несколько улиц.

Civilization II 1996

Вопреки распространенному мнению, к CivII не имел отношения Сид Мейер, автор первой игры. Зато в ней впервые появились изометрическая перспектива, автоматизация функций инженеров и поселенцев, hit points и другие концепции, живущие в серии по сей день.

Алексей Казаков, телевизионный продюсер «Когда я еще работал заместителем главного редактора журнала «Афиша», то после сдачи номера, когда все уходят, я садился и рубился до восьми утра в «Цивилизацию». И в какой-то момент мой результат входил в пятерку лучших результатов в мире. Думаю, что великие игроки в «Цивилизацию» должны быть людьми, мыслящими небанально. Есть некая мифология, что в игру го играли великие бизнесмены и полководцы. Я примерно то же думаю про «Цивилизацию». «Цивилизацию» в какой-то момент даже внедряли в образовательные системы Англии и детям с помощью нее преподавали историю. Так что если бы я обнаружил человека, у которого кроме MBA высокий результат игры в «Цивилизацию», я бы такого человека точно взял на работу».

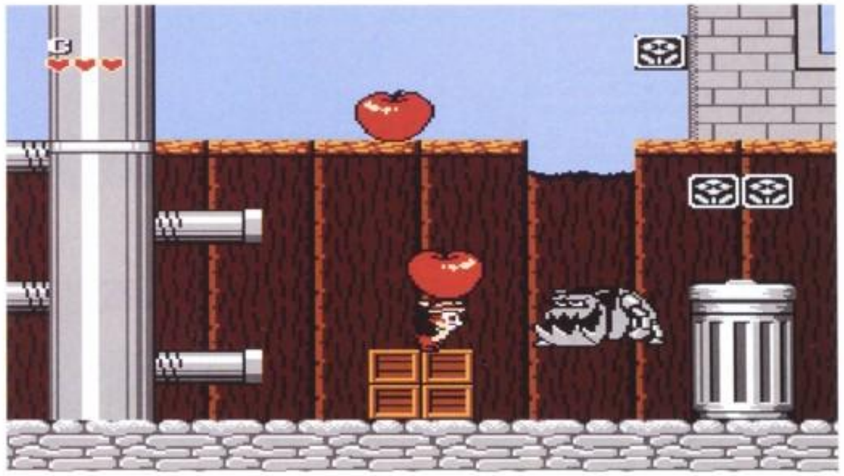
PC, Mac OS, PS

Crash Bandicoot 1996

С момента запуска первой PlayStation (этой осенью выйдет уже четвертое поколение приставки) Sony пыталась придумать маскота, ее символизирующего, — как Марио у Nintendo. Одно время казалось, что Crash Bandicoot максимально приблизился к решению этой задачи — но нет, в итоге так и не сработало.

Иван Калашников, шеф-редактор Sports.ru «Мама подарила брату на день рождения первую PlayStation. Это было в 1998 году. Диск Crash Bandicoot был куплен с приставкой. Мы играли на износ, это были сумасшедшие марафоны. Только родители меня могли за уши оттащить от игры. Я помню, что в Crash Bandicoot был кто-то вроде лиса. Это была очень динамичная игра и живописная, с ядовитыми цветами. По тому времени — ужасно красиво. Не думаю, что она меня чему-нибудь научила, кроме того что уже тогда, в 12 лет, я понял, что приставки PlayStation и Xbox — лучшие вещи для игр в принципе. Потому что не надо ничего устанавливать, делать. Просто вставляешь приставку в телевизор, засовываешь игру и играешь. Но тогда, в 12 лет, я, наверное, для себя игры и убил. Я настолько наигрался, что с тех пор уже почти не играл, ни на компьютере, ни на айпэде. И приставку сам себе уже не покупал».

PS, PS Network



О большинстве игр Nintendo, в частности *Chip'n Dale*, в России узнали с помощью китайской подделки «Денди»

KENT

Примеры удивительных технологий, которые делают окружающий мир еще более интересным. Выбор Kent HDi.

Очки с HD-камерой

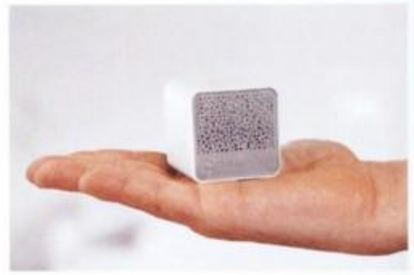
Находка для шпионов-модников
Все уже слышали про Google Glass — очки, которые изменят реальность и, по мнению футурологов-пессимистов, окончательно уведут человечество в дебри виртуальности. Если боитесь подобного сценария, а к технологиям неравнодушны, то есть вещь попроще: очки со встроенной HD-камерой от Photojojo. Они снимают фото и видео, линза скрыта на переносице, есть встроенный микрофон, а чтобы сделать кадр — нужно просто нажать крохотную кнопку на боковой дужке.

Робострекоза

Почти 100%-ная копия оригинала
Уникальность полета стрекозы в том, что только она может маневрировать сразу во всех направлениях, застывать над землей в одной точке и пользоваться своими парами крыльев независимо друг от друга. Инженеры из компании Festo, которые уже делали механических дельфинов, не могли пройти мимо подобного феномена. Их последняя разработка — BionicOpter, клон насекомого, который благодаря сложной системе сервомоторчиков в своем полете полностью повторяет поведение настоящей стрекозы.

Портативный усыпитель

Прибор, хранящий звук для сна
Этот белоснежный робот — настоящее спасение для тех, кто по тем или иным причинам не может толком уснуть. Dohm-NSF способен отправить в глубокий сон любого. Принцип его действия прост: он издает звук. Причем не просто какое-то успокаивающее бряцание колокольчиков или шум волн — нет. Специальный белый шум, который издает прибор, разработан под контролем Американской ассоциации сна.



Кубики-измерители

Все мыслимые значения в коробочке
Какова температура в комнате? Каков уровень влажности? Не испытывает ли кто-то стресс от лишнего шума? Не слишком ли яркий свет? И множество других значений, которые ежесекундно могут измерять CubeSensors — кубические крохи от компании CBSR. Поставьте по одному в каждую комнату, запустите грамотное приложение на айфоне — и можно качественно улучшить собственную жизнь.

KENT HDi

Новые сигареты премиум-класса. В них впервые используется уникальный трехсекционный фильтр, который объединяет в себе три технологии, оптимизирующие ключевые вкусовые характеристики.

Activated Charcoal (активированный уголь) обеспечивает мягкость вкуса. Precision Thread Technology (технология тонкой нити) отвечает за постоянство вкуса. И наконец, технология Flow+ (фильтр-мундштук нового поколения) гарантирует мгновенную передачу вкуса и придает сигарете неповторимый внешний облик.

Объединенные в единую систему фильтрации, технологии обеспечивают исключительные вкусовые ощущения, задавая новые стандарты вкуса в мире сигарет.

18+ ПРОДАЖА НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИМ ЗАПРЕЩЕНА

КУРЕНИЕ УБИВАЕТ

Ведущий передачи «О нет, только не это!» Олег Ларин играет в Final Fantasy VII

Cut the Rope 2010

Игра про то, как правильно резать веревки и лопать пузырьки, чтобы накормить жабу конфетой, сделанная по принципу Angry Birds и достигшая хоть и меньших, но тоже вполне себе выдающихся результатов. Как и в случае с Angry Birds, игра русских разработчиков Cut the Rope оказалась непросчитываемым феноменом — следующая игра ZeptoLab про усатые пудинги большого успеха не имела.

Илья Азар, специальный корреспондент Lenta.ru «В моей комнате есть только две мягкие игрушки — пузатый смешарик Копатыч и не менее круглый и к тому же зубастый Ам Ням, милый герой игры Cut the Rope. Если

Копатычем я из-за похожести наших фигур несколько лет называл себя сам, то с Ам Нямом у нас, говорят, одинаковые унылые физиономии. Только у меня всегда, а у Ам Няма — только когда заветная конфетка пролетает мимо его широко открытой пасти. Так или иначе, с момента выхода первого Cut the Rope я с упорством, достойным лучшего применения, добиваюсь идеального (на три звездочки) прохождения каждого из сотен уровней. Выход каждой новой коробки для меня настоящий праздник и повод для крика в твиттере: «НОВАЯ КОРОБКА АМ НЯМА!!!» Больше, увы, поделиться искренней и незамутненной радостью не с кем. Да и там обычно откликается только Кристина Потупчик. Не зря же у нее, в конце концов, три айфона».

iOS, Android, DSiWare, BlackBerry PlayBook, Symbian³ (Anna, Belle), PC, Windows Phone 7, Windows Phone 8

Darkwing Duck 1992

«Денди», нелегальный китайский клон Nintendo Entertainment Station, произвел на нынешних тридцатилетних едва ли не большее культурное воздействие, чем школьный курс литературы. «Черный плащ» — один из классических образцов.

Баста, рэпер «Я уже был достаточно взрослый мужчина — мне было девять, — когда мне подарили «Денди». Как мы с братьями в нее играли! Прекрасное было развлечение. Естественно, бабушка говорила, что приставка портит телевизор, но мы ее не слушали. Darkwing Duck — это игра по мотивам диснеевского мультика: утка в черном плаще — супергерой — борется со злодеями. Я вот сейчас покручиваю игру в голове и понимаю, как круто она была сделана. Понятно, что она не способствовала развитию каких-то хороших качеств во мне и братьях. Мы просто убивали время, пока не приходила бабушка и не заставляла нас заниматься музыкой. Но это были минуты счастья. Ребята постарше, у кого дома не было приставки, ходили играть в видеосалоны. Но у нас с братьями денег на салоны не было: не давали нам еще тогда денег».

NES, Game Boy

Deus Ex 2000

Действие первой Deus Ex происходит в недалеком будущем, игра быстро объясняет, что миром правят не иллюминаты, как думают все уважающие себя психопаты. На самом деле иллюминаты находятся на побегушках у организации Majestic 12, и это даже еще не вся история. Deus Ex — важнейшая игра и в смысле нарратива, и в плане механики, и по влиянию на всю остальную индустрию.

Станислав Яковлев, политик «Несмотря на фантастический антураж, Deus Ex может всерьез рассматриваться как «путеводитель по нашему постчеловеческому будущему», причем не настолько уж и отдаленному. Это

не просто фигура речи. В Deus Ex башни ВТЦ уничтожены в результате террористической атаки — игра вышла за год до 9/11. Штампы конспирологического мышления придуманы будто специально для того, чтобы иронично их обыгрывать. Однако как человек, имеющий некоторое отношение к российской политике, могу заявить: достаточно ввязаться в нее даже на базовом, начальном уровне, чтобы в ответ на попытку пошутить, что «в реальности все совсем не так, как на самом деле», вежливо уточнять, после какого слова смеяться».

PC, Mac OS, PC, PS2, PS3, Android, iOS

Diablo 1996

Компания Blizzard вообще большой специалист по уничтожению свободного — и не очень — времени пользователей, но Diablo — высшая точка этого процесса. Бесконечная закольцованная мясорубка с примеркой выпадающих из монстров вещей и получением новых уровней; привыкание — как у тяжелых наркотиков.

Захар Прилепин, писатель «В 1998 году мы с женой купили первый компьютер. Он был б/у, и на нем уже стояла Diablo. То есть мы его включили и тут же начали играть. Беременная жена вскрикивала, я тоже бледнел, когда появлялись какие-то черти и упыри. В течение месяцев пяти мы пытались добраться до финала, но не успели — родили. А так как это была и есть единственная игра, которая у нас вообще в жизни была, мы к ней возвращались и во время второй беременности, и во время третьей. И только мой старший сын, которому сейчас 14 лет, эту Diablo прошел до самого конца, но не показал как. Сейчас, конечно, я играть в нее уже не буду. По здравому рассуждению, если я сейчас вследствие чего-то невообразимого просижу шесть часов за компьютером, то потом неделю буду себя ненавидеть. Для меня это немыслимый расход времени, который ничем оправдан быть не может».

PC, Mac OS

Discworld Noir 1999

Приключенческая сага по Терри Пратчетту — притом что в основе тут не лежит ни одна из его книг: история и персонажи созданы писателем специально для игры. В центре повествования — Льютон, частный детектив, расследующий серию кровавых убийств.

Андрей Лошак, журналист «Я не большой игрок был, и увлечь меня довольно сложно. Но эта игра прекрасна свой атмосферой: настоящий нуар, дождь, все мрачно. Главный герой — частный детектив, который периодически заходит в бар подбухнуть, а там пианист играет джаз — это, понятно, цитата из «Касабланки». Во второй части игры появляется много мистики, есть, например, тролли, которые делают пластические операции и выглядят как люди. В конце концов главного героя убивают, но он становится оборотнем и продолжает расследовать дела и выпивать в баре. Там очень крутая литературная основа: едкие и смешные диалоги, написанные Терри Пратчеттом. Ну и конечно, с этим героем приятно себя ассоциировать: он крутой, носит шляпу, всегда невозмутимый. Даже когда его убивают и он оказывается в гробу, первое, что он делает, — это закуривает».

PC, PS

Donkey Kong 1981

В оригинальной Donkey Kong впервые фигурировал Марио — он поднимался по лестницам на крышу небоскреба, где титульная обезьяна держала плененную принцессу. По влиянию на массовую культуру Donkey Kong не имеет себе равных — об этой игре, по сути, рассказывает недавний мультфильм «Ральф» и дичайший документальный фильм «The King of Kong», в котором речь идет о том, как примитивная игра способна поломать жизни сотен взрослых людей.

Айзек Корреа, создатель ресторанов Corner Burger, Montalto и Black Market «Когда я был маленький, я каждый день ходил в нью-йоркский Чайнатаун, чтобы поиграть там на автомате в пинбол. Это было отчасти запрещенное, но самое главное удовольствие. Мне нравился очень пинбол, но когда там же появился автомат с Donkey Kong, я моментально переключился с мячика на героя Марио и проникся его миссией по спасению принцессы. Ну а как могло быть иначе? Это была не просто новая игрушка, а новое слово в мире аркадных игр. Я до сих пор люблю Donkey Kong. Воспоминания о ней моментально возвращают меня в мое счастливое детство».

Arcade, Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance, Game & Watch, Nintendo, Super Nintendo, Nintendo 64, Nintendo GameCube, Nintendo DS, Wii

M-CONNECT SERIES

MERRELL

Модели M-Connect созданы с учетом естественной механики движения и отлично подходят для бега, ходьбы, тренировок.

Реклама. Товар сертифицирован. Кроссовки женские Bare Access Arc 2 (Бэр Аксес Арк), арт. 58078.

WWW.MERRELL.RU

Спрашивайте в магазинах «СПОРТМАСТЕР»

Doom, игра про марсианских чудовищ, — основа всех современных шутеров

Doom 1993

На удивление развернутый сюжет Doom излагался в буклете. Из него было ясно, что безымянный морпех отправлен на спутник Марса Фобос за то, что ударил старшего по званию. Подразделение морпехов на Марсе фактически осуществляло охрану научно-исследовательского института межпланетного конгломерата Union Aerospace Corporation, экспериментировавшего с телепортационными технологиями. На момент начала игры один из таких экспериментов случайно открыл портал в ад — остальное всем известно.

Борис Акимов, совладелец LavkaLavka: «Когда у меня появился свой компьютер, то первым делом я установил на него Doom. И сидел ночами, расстреливал каких-то уродов. Но не только это. Я тогда продвинутым пользователем был и через DOS-команду вносил в игру патчи. Что-то там подкручивал, оружие себе какое-то добавлял, увеличивал количество монстров. Примерно в то же время я поступил в РГГУ и начал посещать библиотеку на Миуссах. Там на некоторых компьютерах почему-то был установлен Doom. Студенты ходили туда вроде как книжки почитать, но на самом деле играли в Doom».

доступен на всех платформах

Duke Nukem 3D 1996

Duke Nukem 3D в свое время был антитезой серьезному и временами жутковатому Doom: Дюк убивал свинополицейских, нес шовинистскую чушь и посвящал половину игры созерцанию сисек. Честное слово, в 1996 году это было по-настоящему свежо. Разрабатывавшийся 15 лет сиквел, Duke Nukem Forever, был примерно о том же, но смешным и занятным уже не казался, в частности — в нем нужно было выуживать из унитаза кусок говна.

Саша Розет, арт-директор клуба «Солянка»: «Это была важная игра в тот момент. Doom уже всех немного достал, а Duke Nukem был более крутой версией Doom в моих глазах. Это такая молотилка, очень динамичная, идешь и не скучаешь. И стрельба, и то, как все разлетаются на куски, очень все было эффектно нарисовано. Кодами я тоже пользовался, но это было уже позже, когда легко было их находить, а сначала я даже не очень врубался, что к чему. Там открывались какие-то дополнительные возможности, хотя я вот сейчас смотрю список кодов, там даже, оказывается, реактивный ранец был, а я не знал».

PC, Mac OS, Nintendo 64, Sega Saturn, Sega Mega Drive, Xbox 360, PS1, iOS

БОЛЬШЕ УВИДЕТЬ
БОЛЬШЕ СДЕЛАТЬ
БОЛЬШЕ ВСПОМНИТЬ
Предложение действительно только на прямые рейсы Air Malta между Москвой, Санкт-Петербургом и Мальтой.
Предложение действительно при наличии мест на рейсах.
К предложению применяются правила и условия.
ронируйте на airmalta.com или у туроператоров.
airmalta.com
всего за € 159*
* В одну сторону, включая таксы и аэропортовые сборы.
ОТКРОЙ ДЛЯ СЕБЯ МАЛЬТУ
airmalta
Мальта - не просто отдых!
MALTA IS MORE
www.visitmalta.com
МАЛЬТА

Dune II 1992

Первая Dune была квестом и не имеет отношения к теме беседы, но Dune II стала архетипом стратегической игры, неизменным и по сей день. Две противоборствующие фракции (Атрейдесы и Харконнены), менеджмент ресурсов, строительство баз и боевые действия в реальном времени — если бы не Dune II, ландшафт сегодняшних видеоигр было бы иным.

Илья Яшин, политический активист «Сегодня Dune выглядит довольно примитивной и по содержанию, и по геймплею, и по графике. Но в 1990-х годах это был настоящий прорыв. Тогда мы вдруг поняли, что кроме бессмысленных стрелялок и драк в компьютерных играх может быть свой сложный, нелинейный мир. В отличие от большинства старых игр Dune предлагала довольно объемное содержание. Можно было играть как за «светлые» силы, так и за «злодеев». Причем борьба не сводилась исключительно к военному противостоянию: надо было укреплять экономический потенциал базы, копить ресурсы, создавать более развитое вооружение и осваивать новые технологии. Именно политической составляющей Dune меня всегда и привлекала. Фантастический сюжет — борьба за ресурсы на другой планете — добавлял игре остроты и завоевывал детское воображение».

Amiga, PC, Mega-CD

Fallout 2 1998

Серия Fallout с самого начала пользовалась в России истерической и труднообъяснимой любовью — масштабные ролевые игры про постапокалиптические тлен, пустоту, мутантов и двухголовых коров сломали жизнь не одному десятку юных разработчиков, до сих пор мечтающих сделать «русский Fallout». Первые две игры создавала великая и покойная студия Black Isle, сейчас серия находится в руках мощного издателя Bethesda — по слухам, в июне объявят Fallout 4.

Артем Лоскутов, художник «Я играл в Fallout 2 — и только в него — лет в 12–13, несколько раз перепроходил даже. Мир этот был настолько крут, что даже после победы над главным боссом я продолжал жить в нем, находя новые артефакты и получая бонусы, предназначенные победителю. Но игра все равно заканчивалась. И других, настолько же захватывающих, я не находил. А потом перестал искать, найдя, как ни удивительно, аналоги этих скиллов, карм и икспы в том, что принято называть реальной жизнью. Играю теперь в нее. Вот переборол мэрию Новосибирска, в этом году у нас будет «Монстрация» с маршрутом, который устраивает меня, — это самый последний квест. Следующий — загранпаспорт получить, некоторые мои скиллы этому препятствовали».

PC, Mac OS

Far Cry 2004

Первая Far Cry была по сути ремейком «Острова доктора Моро»: с определенного момента тропический рай, в котором происходило действие, сходил с ума и натравливал на главного героя звероголовых мутантов. Важно еще, что это один из первых (и до сих пор самый удачный) примеров реализации концепции sandbox gaming — когда происходящее не ограничено сюжетными миссиями и подразумевает относительную свободу передвижения.

Дмитрий Ханкин, совладелец галереи «Триумф» «Хорошая игра, только длинная очень. Я бы даже сказал, бесконечно длинная, но для своего времени вполне культовая. Как человек, работающий с искусством, я знаю, что внутри игрового комьюнити работают очень серьезные художники. Почему нет? Индустрия мощная, денег платят много. Игры — это фронтир, на котором создается много всего интересного, что потом уходит либо в кино, либо в арт. Киберреализм — пограничный жанр, про который пока непонятно, в какую сторону он качнется. Это один из самых серьезных феноменов сегодняшней культуры. Но Far Cry, говоря по совести, к нему отнести нельзя: недотягивает по художественным качествам».

PC

Основатель Trends Brands *Настя Сартан* играет в Bejeweled

FIFA 13 2013

Флагманский (и единственный после окончательного увядания конкурирующей серии Pro Evolution Soccer) футбольный симулятор. В последние годы превращается в экосистему, интегрированную с соответствующими социальными и мобильными приложениями.

Дмитрий Волкострелов, театральный режиссер «Я люблю такие игры — трипы с длительным планированием. Мне нравится играть не в топовые клубы, а в команду какого-нибудь немецкого второго дивизиона, которая в процессе перебывает у меня чемпионом всего, чего только можно. При этом я не играю в FIFA часами. Там есть режим блицев, где тайм длится две минуты, — в них я и рублюсь в перерывчиках. Для меня FIFA — это игра, в которой вовсе не обязательно что-то постоянно выигрывать или как-то совершенствовать мастерство. Мне просто круто играть. Она помогает переключать мозги с работы на что-то другое. А то постоянно думаешь об одном и том же: спектакли, спектакли, а тут раз — и футбол. Я не исключаю, что компьютерные игры влияют на сознание, тот же «Тетрис» в свое время оказал на меня серьезное влияние, но FIFA не такая серьезная инициация».

iOS, Nintendo 3DS, PC, PS2, PS3, PSP, PS Vita, Wii, Wii U, Xbox 360

Final Fantasy VII 1997

У японского ролевого сериала Final Fantasy абсолютно шизофреническая хронология (FF XII и FF XI, например, — это совершенно разные игры, а FF XIII вообще трилогия, но с разными героями). Что не мешает FF олицетворять японский подход к игропроизводству и оставаться одной и самых влиятельных (и кассовых) игровых серий на планете.

Олег Коронный, ведущий шоу «О нет, только не это!» «Самая навороченная и эффектная игра, которую я видел в детстве; больше похожа на книгу или сериал. За спорами о нюансах сюжета и моральных качествах персонажей были проведены не одни сутки. Сюжет игры печатался в журнале «Великий дракон» — FF занимала в голове место где-то между «Звездными войнами» и сериалом «Mortal Kombat: Завоевание». Но были сложности. Во-первых, пройти FF, не убивая часы на прокачку, было невозможно. Во-вторых, игра постоянно зависала и отбрасывала к началу. Терпение и смирение — вот чему FF обучила меня в те времена, когда в России существовали только пиратские приставки и диски».

PC, PS1, PSP

Симулятор FIFA выходит каждый год. Различия в игроках, а также в микроскопических улучшениях в движениях моделей

Final Fantasy — игра с фантастическим количеством серий. на данный момент вышло 14 штук, не считая побочных

Flashback 1992

Герой приходит в себя в инопланетных джунглях и через некоторое время выясняет, что является агентом галактического ЦРУ. Его задача — спасти Землю от вторжения мимикрирующих инопланетян, распознать которых можно только при помощи анализатора молекулярной плотности. Дальше будет смертельное реалити-шоу в Новом Вашингтоне (колония землян на Титане) и путешествие на родную планету захватчиков — в любом на выбор получасе Flashback содержится идей на три нестыдных фантастических романа.

Данила Антоновский, совладелец парикмахерских Chop-Chop и Ptichka «Есть такая пятитактная шкала интеллекта, согласно которой первый уровень — это память, а высший, пятый — это способность описывать свои ощущения таким образом, что другой человек тоже начинает их испытывать. Это, как правило, уже гении. Так вот, автор этой игры — гений. К слову, создатель Flashback француз Пол Киссе сделал ее один. То есть совсем. Он один был программистом, художником и сценаристом. Добился невероятного успеха. А затем его компания обанкротилась, и сейчас он, кажется, занимает довольно заурядную должность. Есть в этом что-то трогательное».

3DO, Acom Archimedes, Amiga, Mac OS, Atari Jaguar, MS-DOS, CD-I, FM Towns, Sega Mega Drive, Sega Mega CD, SNES

Forza Motorsport 3 2009

В момент выхода Forza Motorsport 3 казалось, что тема автосимуляторов закрыта полностью: не осталось ни одной уважающей себя автомобильной марки, которой не было бы в игре; нигде до этого не была так подробно просчитана физика каждого колеса и подвески; никогда еще покупка пластмассового руля для Xbox 360 еще не казалась такой хорошей идеей. Потом вышла Forza Motorsport 4, которая вдобавок еще отслеживала положение пользовательской головы посредством Kinect и позволяла смотреть в зеркала заднего вида, не нажимая ни одной кнопки.

Иван Чернявский, совладелец магазина комиксов «Чук и Гик» «Это игра для тех, кто влюблен в автомобили, в эту умирающую культуру: места на планете больше не становится, бензин дорожает, так, как раньше, уже нигде не поездишь. Принято считать, что в Xbox играют очень незрелые люди, но пример Forza Motorsport 3 это опровергает: у нее самое доброжелательное и мощное сообщество, где люди при помощи джойстиков наносят на свои машины сложнейшие рисунки — здесь не просто водят автомобили, здесь обладают ими. Не говоря о практической пользе: например, с ее помощью начинаешь чувствовать габариты машины и правильно выходить из заноса».

Xbox 360

В этот материал попала Grand Theft Auto IV, но в сентябре выходит следующая, пятая часть

Full Throttle 1995

Одно из высших достижений недавно закрытой студии LucasArts. Классический квест (официальное название жанра: point-and-click adventure) с гениальными персонажами и великим саундтреком — см. эпизод с кроликами, минным полем и «Полетом валькирий».

Митя Алешковский, фотограф «Компьютерные игры никогда не меняли мое отношение к жизни. После Full Throttle я даже байками не занялся, просто это был один из первых опытов в жизни, когда все мое мировоззрение крутилось вокруг истории этого байкера, который ехал куда-то, даже не помню куда. Самое клевое там было драться на мотоцикле цепью с козлами, которые подъезжали к тебе. Это было здорово, я приходил из школы — и думал только о том, как сейчас вернусь в этот мир. Жил там и только ненадолго вылезал в школу. Представлял себя байкером, но это никак при этом не повлияло на меня, я не стал байкером, я даже на велосипеде практически не катаюсь. Уже потом, смотря роуд-муви, иногда вспоминал о Full Throttle, но мне никогда в голову не приходило, что можно вести себя как персонаж из игры. Черт побери, ведь есть же Unreal Tournament, Aliens vs. Predator. Опасно себя вести как компьютерные персонажи».

PC, Mac OS

Gears of War 3 2011

Gears — эталонная игра сразу во многих смыслах. Microsoft в свое время четко поняла, что ее Xbox 360 — основной аксессуар мужских общежитий американских колледжей, и сознательно сделала игру для этой аудитории. Матюки, резня автоматической бензопилой, голос робота Бендера у главного героя — все это абсолютно идеально. К сему моменту вышло три номерных серии Gears и приквел под названием Judgement.

Дельфин, певец «Gears of War — просто шутер: убиваешь врагов инопланетных. Как пейнтбол, только на телеэкране. Поиграл 15 минут, выключил и забыл об этом. Мне потому шутеры и интересны, что голова на них отдыхает. Мне не хочется разгадывать загадки, распутывать истории, выполнять какие-то задания… Если в это все вовлекаться, волей-неволей начинаешь этим жить, а я не хочу. Я просто хочу нажать на кнопку и увидеть разлетающуюся на куски голову врага. Думаю, это нормально — чтобы у людей была возможность воплощать свои фантазии в таком виде. Причем я могу уничтожать этих монстров в больших количествах, но я не могу смотреть Euronews, где показывают трупы и талибов с отрубленными головами. Мне кажется, у этих вещей разная психология».

Xbox 360

KT&G

Blooming
SUPER SLIM
Pink

КУРЕНИЕ УБИВАЕТ

Time for Blooming

*Время расцветать.
Товар сертифицирован. Реклама.

МИНЗДРАВ РОССИИ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ:
КУРЕНИЕ ВРЕДИТ ВАШЕМУ ЗДОРОВЬЮ

Godville 2007

Пародия на игру, к тому же без игрового интерфейса как такового. Экспериментальные и/или юмористические игровые механики, расцветшие в последнее время на мобильных устройствах, представляют исключительно научный интерес. Через полгода ни об одной из них никто уже не вспомнит.

Емельян Захаров, галерист «Godville — это такая игра, которая сама в себя играет, тебе ничего больше делать не надо. Тем она мне и нравится. При этом она дико смешная, занятие для ленивых ботанов, но с чувством юмора. Вообще, это пример постмодернизма в мире игр: даже погибнуть толком нельзя, проиграть невозможно, как и выиграть, все происходит рутинно, само собой, можно только периодически следить и ржать. И главное, что она не отнимает время, которого в моем возрасте уже мало. На эту тему есть анекдот. Два пожилых богатых еврея сидят на унитазах в соседних кабинках — и один другому кричит: «Мося, как ты думаешь, мы сейчас интеллектуальным трудом занимаемся или физическим?» Тот говорит: «Конечно, интеллектуальным, иначе бы мы кого-нибудь наняли». Вот так же и с Godville».

PC, Mac OS, iOS, Android

Grand Theft Auto IV 2008

Сербский военный преступник Нико Беллик приезжает в условный Нью-Йорк к недотепистому брату Роме и быстро поднимается на самый верх криминальной иерархии. Одна из самых финансово успешных игр нынешнего поколения приставок и видеоигровой эквивалент «Лица со шрамом», GTA IV продалась в количестве 23 миллионов копий. В сентябре 2013-го выходит GTA V.

Макс +100500, видеоблогер «Мне нравится GTA IV, потому что она пока самая последняя. Я фанат всей серии, просто каждая последующая часть реально лучше предыдущей, а я очень открытый человек и стараюсь на новое смотреть с любовью. Заметил, что каждая GTA воспринимается немного в штыки, но проходит испытание временем и все равно признается хитом. А самый первый раз я поиграл лет в десять дома у своего друга на старом компьютере — у него отец был довольно продвинутый мужчина. Мне нравилась там такая штука: подходишь к машине, нажимаешь на прыжок, и чувак под машиной проползает. Я помню, мы ставили кучу машин в ряд и под ними пробирались, забавно было. Очень жду пятую, там будет город типа Лос-Анджелеса. Я там был несколько раз, очень его люблю, хочется погонять на машине и пострелять в знакомых местах».

Xbox 360, PS3, PC

Half-Life 1998

История о неудачном эксперименте в закрытом НИИ Black Mesa, приведшем в Half-Life 2 к оккупации Земли негуманоидным сверхразумом. Примечательна молчаливым стоицизмом главного героя — ученого Гордона Фримена — и фантастическим промдизайном в исполнении русского Виктора Антонова.

Павел Бардин, кинорежиссер «В Half-Life я играл по сети в редакции газеты «Известия», где одно время работал. У фотослужбы были самые быстрые машины, и ребята все время выигрывали. У меня по причине маломощности компьютера изображение было со спичечный коробок, но это только добавляло веселья и азарта. Half-Life — это игра, в которой успешно эксплуатируется фашистская хьюго-боссовская эстетика. Именно по этой причине кадры из заставки игры попали в «Россию-88». Игра в фильме — важный контрапункт о трагическом несовпадении виртуальной реальности и жизни, рассказанный в иронической форме: марсианские фашисты приземляются на московскую крышу. Игру снимает на камеру собственно «автор» фильма — Эдуард по кличке Абрам. Это как ответ на вопрос «Как ты стал фашистом?», который Эдик задает членам банды. Ответ: помимо всего прочего, Эдик, как и многие, просто заигрался».

PC

При поддержке Правительства Москвы

12+

18 МАЯ

200 МУЗЕЕВ, ГАЛЕРЕЙ И АРТ-ПРОСТРАНСТВ МОСКВЫ ОТКРЫТЫ ДО ПОЛУНОЧИ, ВХОД СВОБОДНЫЙ

MUSEUMNIGHT.ORG
+7 (495) 543 96 93
KULTURA.MOS.RU

ИНФОРМАЦИОННЫЙ ПАРТНЕР
афиша

НОЧЬ В МУЗЕЕ

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ПАРТНЕР
VISA

РЕКЛАМА

Halo: Combat Evolved 2001

Генетически модифицированный суперсолдат Spartan 117 — единственная надежда человечества в борьбе с инопланетными захватчиками Covenant, вселенским биологическим оружием Flood и, в Halo 4, с персонифицированным злом по имени Дидакт. Самый успешный шутер для Xbox 360 и образец для десятков (неумелых) подражаний.

Игорь Вдовин, музыкант «Что там происходит? Битвы в иных мирах, с нечистью, монстрами, упырями, можно пользоваться их оружием. Немало веселых ночей эта игра мне подарила. Я давно не играл, но в какой-то момент, бесспорно, Halo на меня влияла — бывало, выйдешь на улицу и думаешь: взять бы «пятерочку», гранатомет и … хорошенечко. Но в целом, наверное, никак это на жизни не отразилось. Для меня игра — просто вид досуга. Вряд ли она помогает что-то понять. Она помогает не понять, а разрушить, и не наш мир, а виртуальный, сделанный создателями игры. Для меня это именно отдых».

Mac OS X, PC, Xbox, Xbox 360

Heavy Rain 2010

Heavy Rain — многофигурная композиция, в центре которой таинственный Origami Killer и Итан Марс, чей сын вот-вот станет следующей жертвой серийного убийцы. Также в происходящем принимают участие агент ФБР, журналистка и частный детектив — за всех них нужно в определенный момент играть. Честно говоря, Heavy Rain слишком тяжеловесная, слишком скучная и слишком любит Дэвида Финчера, но ничего подобного в современных играх все равно нет.

Сергей Пойдо, журналист «Heavy Rain — мрачная кинематография в финчеровском стиле, где играющий выбирает сценарии развития событий. Я не геймер, но эта игра рассчитана даже на тех, кто играть вообще не любит. Ты участвуешь в интерактивном кино, в триллере-нуаре. У тебя меняются точки зрения, ты успеваешь побыть и убийцей, и детективом, и жертвой. У игры 20 финалов, нелинейный сценарий, и то, как именно будет развиваться сюжет, зависит только от тебя. Можно поменять ход игры полностью. Это шаг к будущему кинематографа. И мне уже даже сейчас не очень понятно, в каком разделе — игры или кино — должна появиться эта игра. Ты играешь, а рядом могут находиться зрители, для которых происходящее на экране будет кинематографом».

PS3

Heavy Rain — из того типа игр, которые напоминают кино. В хорошем смысле

Главный редактор журнала Esquire *Дмитрий Голубовский* играет в Kingdoms of Camelot

Heavy on the Magick 1986

Текстовое приключение про волшебника Эксила Способного; сильно нишевое развлечение, где даже для перемещения нужно было вводить с клавиатуры текстовые команды.

Серж Голиков, диджей «По нынешним меркам полный примитив — ничего не происходит: пойди туда, принеси то, диалоговые окна, в которые нужно командами вводить что-то на тему магии. Но главный эффект таких квестов был в том, что все, что не происходило на экране, происходило в голове. Воображение развивалось со страшной силой — не хуже, чем от чтения книг. Например, от игры Quazatron того же времени у меня осталась любовь к классификациям: поскольку графика там почти отсутствовала, все функции и способности героев (а их было очень много) отображались в виде списков с названиями. И вот я в свои 12 лет месяцами разбирался в этой номенклатуре, переписывая в тетрадь разветвленные классификации. Недавно уже я обнаружил, что такой подход теперь основа моего творческого метода и отношения к массовой культуре, к информационному шуму: я наклеиваю каждому явлению умозрительный ярлык и раскладываю их по полочкам».

Amstrad CPC, ZX Spectrum

Heroes of Might and Magic III 1999

Не первая и не последняя игра в серии Heroes of Might and Magic — но, если можно так выразиться, наиболее влиятельная. Эталон некогда доминантного, а сейчас почти вымершего жанра походовых фэнтези-стратегий.

Дмитрий Навоша, генеральный директор Sports.ru «В компьютерные игры я играл давно — в ранней юности, как только дорвался до стабильного интернета, — и запойно. Доходило до того, что на моей первой работе меня вечером закрывали в офисе под сигнализацию, а утром приносили еду. Разумеется, на профессиональном и личностном развитии это увлечение сказывалось не слишком позитивно — хотя в юности, конечно, сильно проще спать по паре часов в день, чем теперь, когда тебе за тридцать. Наверное, это походило на алкоголизм, и покончил я с этим так, как вроде бы принято заканчивать с алкоголизмом: в один прекрасный день стер все игры с винчестера и с тех пор никогда их больше не устанавливал. Просто понимал, что если снова это сделаю, то, возможно, сорвусь и снова начну сидеть за играми по 10 часов подряд. Даже в айфоне у меня сейчас игр нет. Скачал на волне хайпа Angry Birds, попробовал и тоже снес от греха подальше».

Dreamcast, Game Boy Color, Linux, Mac OS, PC

Kingdoms of Camelot 2009

Строительство замков и войны с другими феодалами через фейсбук. Не очень понятно, почему из всего неотличимого друг от друга творческого наследия студии Kabam выбрана именно Kingdoms of Camelot. Это в самом деле одна из самых скучных и маловменяемых социальных игр — а это серьезное достижение.

Дмитрий Голубовский, главный редактор Esquire «Я попал в маленький, но очень мощный альянс, за год дослужился до вице-канцлера, и это был потрясающий опыт. Я увидел, как делается политика и дипломатия: секретные переговоры в приватных чатах, сложная система коалиций и взаимных обязательств, провокации, измены, двойная игра. У нас был канцлер-австралиец. Когда у него был медовый месяц, он временно сложил с себя полномочия, но все равно не выдерживал и время от времени заходил. Еще были два американских солдата из Ирака, иногда исчезавшие на несколько дней. Через полтора года лихие войны остались позади, альянс разжирел, вошел в тройку лидеров, сложилась система связей и ограничений: одних трогать нельзя, других — западло. Осталось два режима: маленькая победоносная война против каких-нибудь отморозков или затяжная кампания против извечных врагов. Стало скучно, и я ушел».

iOS, Mac OS, PC

10 самых странных игровых гаджетов

1 The Game Boat
Полноценная надувная лодка, предназначенная только для одной игры и затрудняющая ее прохождение, — что может быть безумнее? Только необходимость использования с Kinect, вообще-то призывающим отказаться от физических контроллеров.

2 Tobii EyeAsteroids
Формулировка «игровой автомат, где надо уничтожать вражеские космолеты» звучит не очень интересно, но главное не в этом: управление основано на отслеживании движений глаз игрока.

3 Контроллер Steel Batallion
Для игры про гигантских человекоподобных роботов был создан монструозный контроллер с двумя джойстиками, тремя педалями и десятками кнопок.

4 Rez Trance Vibrator
Если в игре все завязано на музыку, то на японском рынке ей необходим вибрирующий аксессуар, помогающий ощутить ее телом, — так, видимо, рассуждали в Sega. Выбор того, какой именно частью тела ее надо ощущать, осторожно оставляли за игроком.

5 Power Glove
Первая в мире перчатка, считывающая движения руки. С низкой точностью, неудобным управлением и дефицитом оптимизированных игр Power Glove обрела место в списках худших контроллеров мира.

6 R.O.B. (Robotic Opertaing Buddy)
Робот, который должен был дополнять эффект от игры, на практике не умел делать примерно ничего — зато помог выбиться приставке NES, дела которой шли хорошо даже тогда, когда R.O.B. уже пылился у всех в кладовках.

7 Massage Me
Жилет-геймпад, требующий нажимать на определенные участки спины (заодно делая массаж). Энтузиасты, воплотившие такое, не стали даже запускать изобретение в серийное производство, а просто выложили инструкцию «Сделай сам».

8 MYO
Новейшая разработка, пока доступная лишь для предзаказов: для управления жестами вместо камер используется браслет, измеряющий электрическую активность мышц руки.

9 Pinball Magic
Удивительный аксессуар, делающий iPhone полноценным пинболом с ножками и кнопками.

10 Nokia N-Gage
Странный гибрид телефона с портативной консолью, оказавшийся неудобным как для звонков, так и для игр, с треском провалился.

Jagged Alliance 1994

Походовая тактическая серия про наемников имеет в России близкий к культовому статус. Характерно, что в середине нулевых бренд Jagged Alliance попал в руки российской студии MiST Land, которая долго мучилась с разработкой Jagged Alliance 3D, да так ничего в итоге и не сделала.

Александр Уржанов, шеф-редактор передачи «Парфенов» на «Дожде» «При первой загрузке — обычная пошаговая стратегия, 60 секторов тропического острова, где растут деревья, из сока которых делают лекарство от рака. Контролирует производство диктатор Сантино — его нужно свергнуть. Но заводы заминированы — и если взорвутся, то долго сидишь без денег. Через два часа оказывается, что это невероятно обаятельная игра с кучей квестов и неожиданных открытий — если, скажем, сложить бесполезные по отдельности склянку, бензин и тряпочку, получается коктейль Молотова (надеюсь, за эту инструкцию вас не … Роскомназдор). Но главный хит игры — один из наемников, майор русской армии Иван Долвич, рассекающий по тропикам в ушанке и общающийся фразами типа «Я вижу врага. Он меня не видит», а при увольнении декларирующий: «Я желаю тебе провести твой летний отпуск в Киеве!»

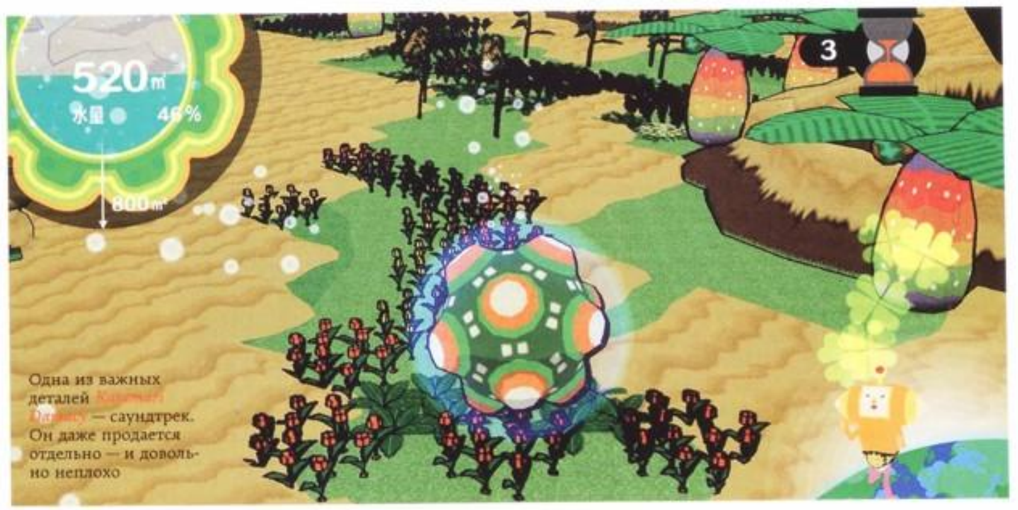
PC, Nintendo DS

Katamari Damacy 2004

У Короля Всего Космоса две проблемы: хронический алкоголизм и сын пятисантиметрового роста. В силу трудноописуемых обстоятельств Король пропивает Вселенную и посылает сына на Землю со специальным липким шаром, чтобы скатать все ее содержимое и таким образом воссоздать галактики. Начинает принц с ластиков и пакетов с молоком. Надо ли говорить, что серия Katamari невероятно популярна в Японии и с настороженностью воспринимается за ее пределами.

Максим Балабин, дизайнер «В какой-то момент я понял, что влиять на воспитание своего сына смогу только с помощью компьютерных игр. Я вырос на литературе, но понимаю, что он не хочет и не будет читать книги — их заменой для него стали игры и фильмы. Поэтому единственный инструмент воспитания — выбор правильных фильмов и игр. Мне не хотелось, чтобы он рос на всей этой индустриальной трэшанине типа «убей врагов — стань защитником отечества». Перерыл все игры, которые могут на ребенка позитивно влиять. Странные японские игрушки, где нет убийств, а есть забавные способы познания мира, идеально подходят».

PS2



Одна из важных деталей Katamari Damacy — саундтрек. Он даже продается отдельно — и довольно неплохо

Отдельная гордость *L.A. Noire* — особая технология, при помощи которой создатели перенесли мимику актеров в игру, придав моделям убедительную анимацию — как в кино

L.A. Noire 2011

Выдающаяся игра сразу на нескольких уровнях. Узнаваемые сериальные актеры в главных ролях, несколько прекрасно прописанных детективных историй, невиданная ранее анимация мимики персонажей, в мельчайших деталях воссозданный Лос-Анджелес полувековой давности. К сожалению, Team Bondi, авторы L.A. Noire, по так до конца и не выясненным причинам закрылись; отменена их следующая игра под кодовым названием Whore of the Orient.

Денис Симачев, дизайнер «L.A. Noire в принципе не похожа на игру. Скорее на фильм. Или даже на съемку в фильме. Спустя время начинаешь в игру погружаться, и вот уже кажется, что ты — это не ты, а детектив полиции Коул Фелпс. Помимо прочего, игра очень красивая. Действие происходит в 1950-е годы, а так как мне часто приходилось бывать в Лос-Анджелесе, интересно было сравнить, как изменился город за последние полвека. Я не игроман, у меня не было таких опытов, как у некоторых моих знакомых, которые исчезали на неделю, играя в какой-то квест или шутер. Максимум, что себе позволял, вечером часа полтора покататься по компьютерному Лос-Анджелесу на «бьюике». Но те, у кого нервы послабее, могут заплутать в L.A. Noire надолго».

PC, PS3, Xbox 360

Left 4 Dead 2008

Зомби в Left 4 Dead совсем не зомби — это жертвы редкого штамма «зеленого гриппа», вызывающего повышенную агрессию, деградацию мозговых функций и клеточные мутации. Интересно, что гнусные возгласы зараженных издавал перед микрофоном Майк Паттон из Faith No More.

Илья Найшуллер, режиссер и музыкант группы Biting Elbows «В конце 2008 года я сидел без работы. Долго сидел, поэтому Left 4 Dead стала для меня спасением. Вообще, эта игра абсолютно обычная — там совсем никакой сюжет, — но она командная, а это большая редкость. В Left 4 Dead есть такая маленькая фишка: если на тебя нападает чувак из другой команды, выбивает из строя и начинает мочить, ты ничего не можешь сделать, пока на выручку не подбежит кто-то из своих. То есть ты всегда зависишь от друзей. И в этом вся прелесть. Чувство плеча — вообще редкая штука в компьютерных играх, обычно там каждый сам за себя. Настоящая интернет-дружба — самое лучшее, что вообще может быть в сети. Я до сих пор общаюсь с двумя братьями-австрийцами, с которыми играл в Left 4 Dead. Ощущение совершенно бесценное. Жена вот только этого не понимает».

PC, Mac OS X, Xbox 360

10 главных визионеров индустрии игр

1
Уилл Райт
Идеолог всех великих игр с префиксом Sim, автор Spore — одного из самых амбициозных игровых проектов последних лет.

2
Сигеру Миямото
Создатель Марио и The Legend of Zelda, известный своей эксцентричностью. Спилберг от видеоигр, умеющий обратить собственные хобби вроде изучения пещер и садоводства в миллионные продажи.

3
Питер Молинью
Великий мечтатель с языком без костей. Специалист по «симуляторам бога» (Black & White, Fable III), уже больше десяти лет придумывающий фантастические концепции для своих игр — и реализующий их примерно наполовину. Выходит все равно смелее и масштабнее, чем у конкурентов.

4
Гейб Ньюэлл
Основатель и лицо технологического гегемона Valve — пожалуй, важнейшего разработчика игр для персональных компьютеров. Воспользовался деньгами, заработанными в Microsoft, чтобы произвести революцию в шутерах (см. Half-Life), а затем спровоцировал переворот в распространении игр при помощи платформы Steam.

5
Ясуми Мацуно
Классический безумный гений, придумывающий для своих игр сложнейшие боевые системы и никогда не забывающий украсить сценарий цитатами из Queen. Скандально уволен во время разработки Final Fantasy XII.

6
Фумито Уэда
Главный специалист по созданию крупнобюджетных арт-объектов от видеоигр (Ico, Shadow of the Colossus). Вдохновляется Миядзаки и европейским кинематографом, создает негромкие шедевры об одиночестве и дружбе.

7
Хидэо Кодзима
Пироман, любитель конспирологии, вуайерист. Возможно, самый неоднозначный auteur от игр. Единственный человек, способный год за годом заниматься деконструкцией геймплея и ожиданий игрока, получая на это гигантские бюджеты, — что в Metal Gear Solid, что в Zone of the Enders.

8
Тим Шафер
Толстяк, умник, добряк и эрудит. Выдающийся сценарист. Один из немногих осколков эры господства квестов (см. Grim Fandango, Full Throttle), сумевший приспособиться к новым реалиям.

9
Дэвид Кейдж
Урожденный Давид де Груттола. Регулярно выступает катализатором дискуссий. Их могут провоцировать его мысли о будущем индустрии, проповедуемая им кинематографичность или же неоднозначный упрощенный геймплей его хита Heavy Rain.

10
Suda 51
Гоити Суда построил карьеру на отрицании правил и обмане ожиданий. Он намеренно делает отдельные части игры скучными, ограничивает движения игрока, делает главного героя крайне неприятным типом — и нанизывает все это на самые свежие игровые идеи в мире. Играть в произведения Суды (No More Heroes, Killer7) крайне сложно — но и крайне увлекательно.

Lineage II 2003

Lineage II, в просторечии «линяга», — дикая альтернатива World of Warcraft для тех, у кого нет кредитки или желания платить десять евро за месяц игры. До появления DotA была мощным культом среди старших школьников; есть основания полагать, что именно в ней впервые прозвучали слова «днище ...», обозначающие крайнюю степень неадекватности пользователя.

Антон Белов, директор «Гаража» «Поскольку это сетевая игра, вреда от нее, конечно, больше, чем пользы. К пользе относится развитие умения общаться на английском и навыки командной работы. Для многих это еще возможность перевоплотиться, быть не тем, кем получилось в жизни, а тем, кем комфортно. А вот какие-то сущностные черты характера там проявляются даже сильнее, чем в жизни: кто-то будет, например, пешком бежать в другой город 15 минут, а кому-то проще наторговать вещей, чтобы пользоваться платным телепортом. Я играл полтора года и стал эльфом 73-го уровня. Причем я был лекарем, что редкость. Большинство любит играть боевыми магами или воинами, лечить обычно всем лень. А ведь лекарь — это единственный, кто может воскрешать».

PC

Lines 1992

Прообраз невероятно популярной сегодня в мобильных и социальных играх механики match 3 (см. Bejeweled Blitz)

Любовь Аркус, режиссер, главный редактор журнала «Сеанс» «В 1992-м я купила своей дочери первый компьютер. Он назвался «Двойка» и стоил каких-то огромных по тем временам денег — долларов двести. Дочь мгновенно научилась на нем работать и вообще делать все, что ей нужно, а мне показала эту игру — она тогда еще называлась просто «Шарики». Шарики разных цветов падали, их нужно было складывать по горизонтали, по вертикали или по косой, и когда их набиралось определенное количество, они сгорали. После этого я пришла в себя примерно утром следующего дня и с тех пор просила дочь никаких игр мне больше никогда не показывать. Но в эту играю до сих пор. Я все время прошу окружающих мальчиков мне ее везде установить, и они постоянно мучаются, потому что она есть на Mac, и много новых версий есть, но они уже все не те, с другим дизайном, выглядит она не так. В минуты задумчивости или когда нужно принять какое-то важное решение, я могу просидеть за ней часов шесть. Очень много играла, пока монтировали фильм «Антон тут рядом».

MS-DOS, PC, Mac OS X, iOS, Symbian OS, Android

Сценарист *Михаил Шприц* играет в OLO

Mafia: The City of Lost Heaven 2004

Большая многофигурная композиция о гангстерской Америке — лучшее игровое высказывание на эту тему сделано, что характерно, студией из Чехии.

Василий Эсманов, издатель Look at Media «Когда вышла Mafia, стало понятно, что это не просто создание нового отдельного мира, а жанровое кинематографическое высказывание. Из-за того, что там было очень много возможностей поразглядывать город и фактуру, я понял, что это отличный способ познания окружающего мира. Там очень точно передано настроение, характеры того времени. Америка конца 20-х — начала 30-х годов, предвоенное время, остатки сухого закона и города, в которых идет массовое строительство: лифты, небоскребы. Появлялось очень много символов нашего времени — массовая телефонная связь, зарождение ФБР. Играя в эту игру, можно было довольно отчетливо понять, что двигало людьми в тех или иных ситуациях. Почему алчный политик или мафиози поступил так, а не иначе. Хотя я и не то чтобы очень много играл в эту игру, так, прошел два раза».

PC, PS2, Xbox

Max Payne 2001

Нью-йоркский полицейский становится свидетелем (и причиной) гибели своей семьи, теряет рассудок и начинает истреблять негодяев в рапиде, в прыжке и с двух рук. Игра легла в основу отвратительного одноименного фильма с Марком Уолбергом; в 2012 году вышла превосходная, но недооцененная критиками и публикой Max Payne 3, события которой происходят в фавелах Сан-Паулу.

Дмитрий Устинов, диджей «Особенно активно я играл в компьютерные игры в первые годы института. Суровые русские зимы проводились тогда исключительно перед монитором, и нуарная эстетика игры настолько консонировала с окружающей действительностью, что я до сих пор не могу провести точную грань между пейзажами шутера и реальностью в своей памяти. Атмосфера игры, фишки с комиксами и замедлением времени давали ощущение, будто смотришь растянутый фильм. Одним из самых ярких воспоминаний, конечно, до сих пор остаются врезки из токсикозных сновидений Макса. Думается, этой игре я обязан как минимум тем, что она полностью абсорбировала у меня любую тягу к эмо- и готической музыке. И в моей коробке стыда нет фотокарточек себя в кожаном плаще с подведенными глазами. Хотя бы этого нет».

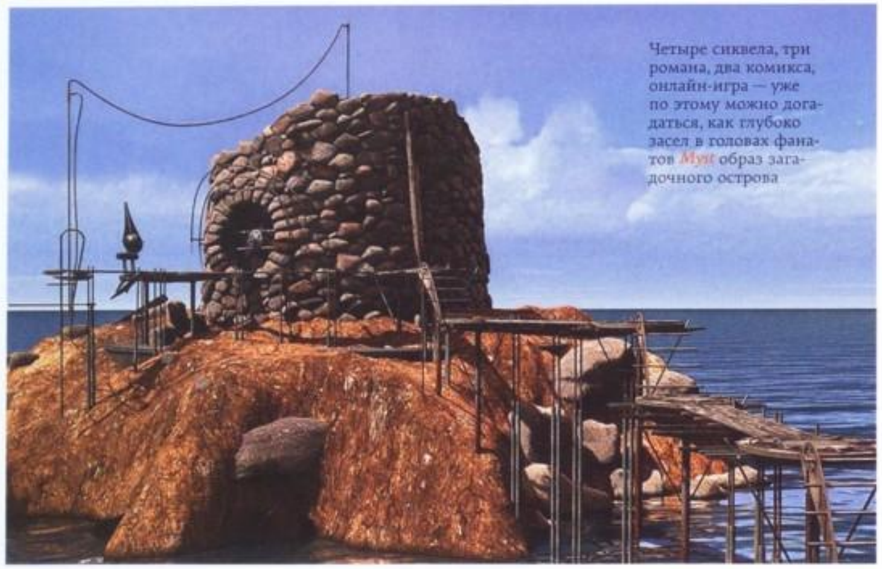
PC, PS2, PS3, Xbox, Mac OS, Game Boy Advance, iOS, Android

Metal Gear Solid 1998

Центральная фигура квадри-(почти уже пента-)-логии Metal Gear Solid — пожилой оперативник Солид Снейк. Судьба в лице главного разработчика серии Хидео Кодзимы кидает его из альтернативного будущего во времена холодной войны и обратно, а также сводит с бесчисленными клонами, незаконнорожденными детьми, ниндзя-трансвеститами и гомосексуальными полковниками ГРУ. Очень японская игра.

Андрей Ли, музыкант Stoned Boys «Я играл в Metal Gear Solid в салоне PlayStation, это были такие модные заведения в Ташкенте в 90-х. Сюжет я плохо понимал, все на японском было. Герой, Снейк, иногда делал ошибки сам по себе, без участия игрока. Например, ты мог спрятаться за углом, мимо проходит охранник, ты, игрок, ничего не делаешь, а Снейк кашляет. Это просто поражало. Помню, был еще забавный момент: крупным планом показывали трехмерную задницу какой-то героини (меня тогда это сильно впечатлило). Еще в салонах была проблема с записью. Надо было иметь свою карточку памяти, memory card. Ее не так-то просто было купить. У каждого человека, который приходил в салон, была своя. Самое обидное, что они постоянно терялись, — и приходилось иногда заново начинать игру».

PS1, PC



Четыре сиквела, три романа, два комикса, онлайн-игра — уже по этому можно догадаться, как глубоко засел в головах фанатов Myst образ загадочного острова

Metroid 1986

В центре повествования Metroid — космическая охотница за головами Самус Аран и, собственно, раса энергетических паразитов-метроидов, у которых с Аран квазисимбиотические отношения (как у Рипли с Чужими).

Владимир Овчаренко, основатель галереи «Риджина» «В последний раз я засиживался до ночи над Metroid лет десять назад, но помню все, будто вчера дело было. Герой находит разбившийся космический корабль и исследует его. Он всячески проверяет разные места, а когда возникают какие-то препятствия, преодолевает их. Одного не помню — куда-то он должен был в конечном итоге дойти. Хотя это уже сама по себе интересная коллизия: дойдет — не дойдет. Metroid не шутер. Я вообще не очень люблю все эти «убить», «застрелить». Я бы и сейчас продолжал в него играть — хотя в обновленных версиях я в самом начале застреваю, — но не могу. Соцсети отнимают все свободное время, которое раньше тратилось на игры. Если ты сидишь в фейсбуке, ты не можешь одновременно играть».

NES, Game Boy, SNES, Game Boy Advance, Nintendo GameCube, Nintendo DS, Wii

Mortal Kombat 2011

Mortal Kombat изначально позиционировалась как конкурент Street Fighter, но потом передумала и радостно ринулась в пучину трэша. За власть над Землей бьются разноцветные ниндзя, роботы, роботы-ниндзя и ключевые персонажи вроде бога грома Рейдена, негра с железными руками по имени Джекс и голливудского артиста Джонни Кейджа, пиратским образом срисованного с Ван Дамма. Не считая ответвлений, кроссоверов и ремейков, в серии сейчас 9 игр.

Алексей Киселев, фотограф «В пинг-понг-клубе, где я часто бываю, есть приставка — и, если нечем заняться, мы играем в Mortal Kombat. Однако мне всегда лень было изучить правила и способы ударов, я играю просто фристайл, и если попадаются какие-то соперники, которые знают, куда нажать, какие сочетания кнопок использовать, чтобы использовать какой-то специальный удар, я всегда расстраиваюсь, что я такой лузер. Но начать изучать все пристально меня это не заставило. Иногда, правда, получаются какие-то случайные удары нечаянно, но повторить их снова совершенно невозможно. Одно радует — встречаются люди, которые играют еще хуже меня».

PS3, PS Vita, Xbox 360

10 фильмов, снятых по играм

1
«Ace Attorney»
Снятый Такаси Миике по мотивам не очень известного за пределами Японии сериала о приключениях адвоката, «Ace Attorney» является безоговорочно лучшей на сегодняшний день экранизацией видеоигры. Миике тщательно перенес на пленку не только бредовую эстетику оригинала, но ухитрился экранизировать даже некоторые элементы интерфейса.

2
«Обитель зла»
Сняв «Смертельную битву», Пол Андерсон решил пойти по другому пути: «Обитель зла» не следует за сюжетом игры как по рельсам; родство ощущается лишь в зомби-тематике и общей атмосфере пребывания на грани гибели.

3
«Лара Крофт — расхитительница гробниц»
О фильме, поставленном по мотивам приключений главного секс-символа игрового мира, как правило, помнят немногое: выдающиеся формы Анджелины Джоли, которая оказалась идеальным кандидатом на роль этого символа, да песне U2. Провал — по мнению критиков — и успех с точки зрения бокс-офиса; впрочем, скоро приключения Лары начнут снимать заново.

4
«Сайлент-Хилл»
Француз Кристоф Ганс пять лет умолял авторов японского ужастика Silent Hill дать ему права на экранизацию. В результате получилась одна из немногих приличных экранизаций игр в истории.

5
«Ральф»
Строго говоря, «Ральф» не является экранизацией видеоигры; в то же время это экранизация сразу нескольких игр. В кадре мелькает толпа всем известных персонажей, стилистика разных жанров передана безупречно: «Кто подставил кролика Роджера» для поколения геймеров.

6
«Смертельная битва»
Игра не мучает зрителя сложным сюжетом: плохие парни хотят завоевать Землю, хорошие полтора часа с ними дерутся.

7
«Sonic Fan Film»
Набравшие на YouTube слова «Sonic Fan Film» увидят двадцатиминутную картину, которая их сильно смутит: с одной стороны, фильм по мотивам детской игры про синего ежа в кедах; с другой — мрачная антиутопия. С одной стороны, полный бред, с другой — пара мест вызывает священный трепет у тех, кто вырос на приключениях Соника.

8
«Принц Персии: Пески времени»
Чудовищная в художественном смысле, но успешная в финансовом экранизация видеоигры, «Принц Персии: Пески времени» с Джейком Джилленхолом, конечно, имела мало общего с тем «Принцем», что убивал время российских программистов начала 1990-х и их детей.

9
«Последняя фантазия»
Уже не мультфильм, уже не для детей, но еще и не кино — полностью созданная на компьютере «Последняя фантазия» должна была произвести революцию; не сложилось. Кино с треском провалилось в прокате, даром что для его просмотра не нужно было знать первоисточник (игры серии Final Fantasy никак не связаны между собой сюжетом — так же поступили и с фильмом).

10
«Супербратья Марио»
Первая в истории киноверсия видеоигры, увидевшая свет в 1993 году, одновременно является и худшей в истории; актеры Боб Хоскинс и Джон Легуизамо напивались в хлам, чтобы только дожить до конца съемок «Супербратьев Марио».

Издатель NBA Live Electronic Arts входит в тройку крупнейших игровых компаний мира. На примере этого виртуального баскетбола становится понятно, почему это так

Myst 1993

Как было принято в начале 1990-х, сюжет Myst излагался в прилагаемом к игре буклете и не имел ничего общего с происходящим в мониторе; если кому-то интересно, речь там идет о волшебной книге и заточенных в ее страницах братьях, обретающих голос по мере решения игровых загадок. У Myst есть еще с полдюжины гораздо менее известных сиквелов, главные из которых — Riven и Uru.

Марк Боярский, фотограф «Для меня Myst стала способом поднять самооценку. У меня в тот момент возникали вопросы вроде «А достаточно ли я умен?». Тут как раз попалась эта игра — очень сложная, полная головоломок. Папа прошел ее, но я не просил у него подсказки. Там по сюжету герой оказывается на острове, где вроде как нельзя умереть. Монстров нет, но есть страшные загадки, пропавшие люди и прочая мистика. По ощущениям эта игра — как книга: воспринимаешь некие описания, и от них возникают соответствующие эмоции. В Myst еще отличный главный герой. Он умнее, чем ты, постоянно тебя подгоняет, направляет, учит задумываться над своими поступками, стремиться к большему. Странно прозвучит, но именно после этой игры я понял, что такое — думать о будущем».

Mac OS, Sega Saturn, PS1, 3DO, PC, Atari Jaguar CD, AmigaOS, CD-i, PSP, Nintendo DS, iOS, Nintendo 3DS

NBA Live 1995

Некогда великий, но в последние годы зачахший баскетбольный симулятор прославился, помимо прочего, первой в индустрии возможностью создавать уникальных игроков из набора параметров.

Юрий Макарычев, вокалист группы On-The-Go «До того как заняться музыкой, я играл в баскетбол, кучу времени проводил в спортзале, какие-то медали получал. Потом в жизни стало больше музыки и меньше баскетбола и появилась NBA Live, чтобы держать связь с любимым видом спорта. С 1998 года они выходят более или менее регулярно, и, кроме того, чтобы воплощать детскую мечту о двухметровом росте, прыжках выше кольца и попадании в NBA, интересно следить за развитием лиги внутри игры. Они ее усложняют, добавляют какие-то новые истории, возрождают забытые команды типа Chicago Bulls. Поэтому игра не отпускает столько времени. В общем-то, это интертеймент чистой воды, но NBA держит в тонусе мой перфекционизм: нет такой статистики, которую мне не хотелось бы улучшить и довести до максимума».

PC, Sega Genesis, SNES, PS1, Nintendo 64, Game Boy, Sega Saturn, PS2, Xbox, Nintendo GameCube, PSP, PS3, Xbox 360, Wii, iOS (указаны платформы для всех выпусков игры)

100 лучших игр на свете

По популярности и продажам *Need for Speed* обогнали только тетрис, The Sims, Mario и еще несколько игр-гигантов

Need for Speed II 1997

Эталонный гоночный симулятор и единственная серия, в более или менее неизменном виде пережившая 19 лет и столько же итераций. Высшая форма существования — NFS: Porsche Unleashed (2000), низшая точка падения — гнуснейший симулятор стрит-рейсинга NFS: Undercover (2008).

Даниил Агафонов, басист группы Pompeya «Сейчас, когда я играю в NFS: Most Wanted на айфоне, я, бывает, вспоминаю одно летнее событие 1998 года. Мой дедушка часто разрешал мне парковать его автомобиль Škoda. Поначалу делал я это робко, как и все, кто только садится за руль. Но со временем я освоился и стал парковаться уверенно и четко. В один из моментов, когда мне вновь представилась возможность сесть за руль, я отчего-то решил для себя, что разгонюсь как следует, пущу машину в занос, как в игре, в которую я тогда играл, дерну ручник и сделаю полицейский разворот. Но, к сожалению, все пошло не так: я разогнался, не справился с управлением и залетел машиной на плиту в кустах, погнул рулевую рейку, помял крыло и разбил фару. Это была моя первая и пока единственная авария в реальной жизни. Я понял, что крушить и разбивать машину намного интересней и безопасней в виртуальном мире, а в реальном — ездить спокойно».

PC, PS

OLO 2012

Многопользовательский аэрохоккей для айпэда, тупиковая ветвь видеоигровой эволюции. OLO, впрочем, примечательна своей «дизайнерской» графикой, которую легко представить в сувенирной лавке провинциального скандинавского музея современного искусства.

Михаил Шприц, сценарист «Тут все устроено так, что ты можешь очень долго все время проигрывать, а последним ходом полностью изменить расстановку сил в свою пользу. Это наводит на очень приятную метафору о том, что можно всю дорогу быть лузером, а потом в один момент повернуть рычаг судьбы. Со мной это происходило много раз. Теперь OLO мне надоела, но я играл в нее последние полгода, и главным моим партнером был Илья Осколков-Ценципер. Обычно мы играли при личной встрече, первые пять минут, параллельно разговаривая совсем о других вещах. Это было такое совместное убийство времени в духе минимализма. Успех определяется, как правило, массой шара, что не зависит от тебя. Но также выиграть можно за счет того, чтобы навредить сопернику. Так что в основном мы старались друг другу навредить».

iOS

Operation Flashpoint: Coldwar Crisis 2001

На самом деле Operation Flashpoint делится на две независимые (и на неподготовленный взгляд неотличимые) друг от друга серии: собственно OpFlash и Arma. И там и там происходят вымышленные конфликты в вымышленных странах — то есть разной степени убедительности декорации для тактического шутера. Стоит сказать, что все то же самое, но гораздо более внятно и красиво можно обнаружить в многопользовательских опциях Battlefield 3.

Василий Степанов, кинокритик «Занятно, что одновременно с Flashpoint вышел в кино «Авалон» Мамору Осии, и мне кажется, что игроки попадали примерно в тот же мир, преклоняющийся перед эротизмом СВД, БМП, Ми-24 и атмосферой холодной войны. Ни в одной игре до сих пор я не увидел такой вариативности. Здесь можно было халявить, хитрить, самовольно покидать позиции (потом обязательно следовал строгий выговор с перспективой трибунала), схватить пулю за просто так, хотя ты вроде бы уже невероятно крут. Ни в одной другой игре не доказывалось так просто и эффектно: война — это не то чтобы весело, это смертельная рутина».

PC

Pac-Man 1980

В отличие от других протоигр (Pong, Combat и т.д.), Pac-Man, вышедший в 1980 году, представляет не только музейную ценность. Это вполне рабочая игровая механика, за которой по сей день можно залипнуть не на один час. Хочется сказать также, что игровые автоматы Pac-Man находятся в экспозициях Смитсоновского института и нью-йоркского MoMA.

Илья Сегалович, сооснователь «Яндекса» «Я никогда не был фанатом компьютерных игр. С Pac-Man же я познакомился в 1988-м. Для того чтобы играть в него хорошо, надо уметь быстро и вслепую лупить по стрелкам. А этого я как раз не умел, потому и решил, что Pac-Man — идеальная игра для меня. Знаете такой тренинг — «Набор вслепую на клавиатуре»? Pac-Man стал для меня таким тренингом. И я сколько-то уровней в нем прошел и научился довольно быстро бегать пальцами по клавишам, не глядя на них. То есть я играл в Pac-Man исключительно в утилитарных целях. Но был очень еще один важный момент: в отличие от прочих игр, в которых меня раздражало почти все, Pac-Man ненависти не вызывал. В нем и звуки были более или менее приятные, и рисунки не кричащие».

Доступен на всех платформах

Panzer General 1994

Одна из глубочайших и наименее проницаемых для незнакомых с предметом людей тактических игр в истории. В начале нулевых вышел ее квазисиквел российского производства под названием «Блицкриг».

Адольфыч, писатель «Это был 1996–1997 год. Зашел на фирму взять денег на жизнь блатную, а там сотрудники зависали. Я ждал директора, и чтобы я не ходил по помещению и не создавал им проблем шутками и прочим, показали, как играть. Это пошаговая стратегия. У тебя есть некоторое количество ходов, перемещаешь войска в свободные ячейки: танки и тяжелая артиллерия менее подвижны, авиация и мотопехота — более. И нажимаешь Enter или что там вместо него было. Бабах — противник тоже делает ходы, новая обстановка на карте. Были кампании: Арденны, День Д, Сталинград, Курская дуга, взятие Берлина и т.д. Были союзники, но за них старались не играть. Вначале лучше играть за немцев, Ростов брать, Харьков, а потом лучше за наших. Выигрышная стратегия была как на настоящей войне — разведка вначале, затем артподготовка по зенитной артиллерии, затем истребители выбивали вражеские истребители, затем бомбовый удар по пехоте и прочим, а затем, как Гудериан нам завещал: «Танки — вперед!» Я сам в танковых войсках служил, в том полку, что по Белому дому в 1993-м …»

PC, PS1, Mac OS

Planescape: Torment 1999

Концептуальная ролевая игра про бессмертного гиганта Nameless One, путешествующего по задворкам вселенной Advanced Dungeons & Dragons в компании остроумного летающего черепа. Сломала не одну сотню юных жизней: очень многие после нее решили стать гейм-дизайнерами. Сейчас на Kickstarter собирают деньги на ее неофициальное продолжение.

Гоша Биргер, редактор сайта GQ.ru «Вселенная Torment во многом пародийная и ироничная, но именно это и делает ее такой реалистичной. Ближайшая аналогия, пожалуй, — «Игра престолов»; вот и Torment тоже часто издевается над фэнтезийными штампами, а заодно проводит какие-то аналогии с нашим миром. В частности, место действия, город Сигил, кажется, предрек будущее Москвы. Сигил — это непрекращающаяся стройка, всю работу делают дабусы — иногородние существа, говорящие ребусами и жестами. Управляет дабусами градоначальник с говорящим именем Леди Боль. Про нее лучше ничего плохого не говорить, потому что уши у нее повсюду — и моментально можно оказаться заточенным в тюрьме-лабиринте, выбраться из которой удается лишь единицам. То есть буквально: помянешь имя всуе — иди в тюрьму. Что-то напоминает, да?»

PC

Plants vs. Zombies 2009

Редкая социально-мобильная игровая механика, придуманная студией PopCap с нуля и почему-то принципиально не поддающаяся клонированию. Мультяшные зомби бредут справа налево по грядкам и периодически пишут закадровому протагонисту записки в формате «Скоро будем, готовь мозги. Целуем, твои зомби».

Антон Носик, стартап-менеджер «Вообще растения и зомби сыграли в моей жизни роль, но такую, опосредованную. Они же появились, когда уже были планшеты, так что времени какого-то лишнего ведь не жрали. Играл я в них в самолетах и когда в пробке стоял. Но вот когда выпустили версию для Windows (на самом деле версия для PC появилась раньше версии для планшетов. — *Прим. ред.*) — тут случилась катастрофа, потому что моя жена в эту дурь стала играть. И все, несколько месяцев у меня реально не было семейной жизни никакой — потому что моя жена, понимаете ли, боролась с зомби при помощи фикусов. Я, к счастью, так и остался игроком в «Плантс» в свободное от всяких дел время, но вот эту зависимость все-таки испытал».

PC, Mac OS, iOS, Xbox Live Arcade, PS3, PS4, PSP, PS Vita, Nintendo DS, DSiWare, Bada, Android, Windows Phone, BlackBerry

Postal 1997

Игра, положившая начало любимому русскими разработчиками направлению trash & cash, на котором выросли целые большие компании вроде «Акеллы». Художественной, исторической и иной ценности не представляет.

Василий Шумов, музыкант «Производитель игры, компания Running with Scissors, располагается в Аризоне, у них совершенно одиозный руководитель Винс Дези, который плевал на все устои морали и сделал самую неполиткорректную игру в мире. Название, к слову, происходит от going postal — это сленг, появившийся из-за того, что среди почтовых работников чаще всего встречались случаи, когда человек сходит с ума и идет стрелять своих сослуживцев — что и происходит в игре. Postal — это знаковое явление, даже американцы боялись продавать эту игру в магазинах, дистрибуция была через интернет. В Америке в середине 90-х шла волна, очень похожая на ту, что идет у нас сейчас: религиозные фрики стали воевать против рок-музыки, эротических изданий и видеоигр. Вот Postal — это совершенный ответ на это движение: если человек ненавидит какие-то социальные группы, то он с легкостью может их измельчить в этой игре. Ну а что? Это продолжение задекларированной свободы творчества, а видеоигры — тоже творчество».

PC, Linux, Mac OS

Саша Халенко (DZA) с сыном играют в Street Fighter III: 3rd Strike

100 лучших игр на свете

Самым неумолимым соперником в *Prince of Persia* является время: на то, чтобы победить злого визиря и освободить дочь султана, у игрока есть всего час

Prince of Persia 1989

Создатель Prince of Persia Джордан Мехнер и его игра стремительно стали большими культурными величинами далеко за пределами видеоигр — см. пелевинский «Принц Госплана» (которого Мехнер, кстати, читал). Это архетипическая история о герое, вызволяющем принцессу из лап злого визиря.

Сергей Липский, диджей «Самый интересный момент был, когда появлялся двойник главного героя и с ним надо было сражаться. Мы сейчас на новогодние праздники достали приставку, я прошел уровней семь и на этом остановился, мне надоело немножко. Но тогда мне казалось, что это торжество технологий, там очень красивая графика, движения более-менее человеческие. По сравнению с другими играми это казалось чем-то запредельным. Повлиял ли на меня «Принц Персии»? Конечно, очень сильно! Я теперь серьезно занялся паркуром, постоянно лазаю по всяким замкам, дерусь со скелетами. Я думаю, если бы я не играл, мне было бы сложнее бороться со скелетами».

Apple II, Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, MS-DOS, SAM Coupé, NEC PC-9801, Sharp X68000, TurboGrafx-CD, PC Engine, Sega Master System, Sega Game Gear, Sega CD, Game Boy, FM Towns, SNES, NES, Mac OS, Sega Genesis, Game Boy Color, Nintendo DS, Wii

Quake 1996

Первый шутер, управляемый при помощи мыши (людей, которые до этого так и не додумались — а их было довольно много, — в соответствующих кругах называли «трактористами»). Вся многомиллиардная индустрия современных игр обязана Quake своим существованием.

Владимир Сорокин, писатель «Культовая, мягко говоря, игра. До того был только Doom, но в него я не играл: Quake был интересней. Главной задачей было уничтожение всяческой нечисти и финальный выход на главного Вельзевула. Чтобы его убить, нужно было три раза обежать бассейн с лавой, в котором он сидел, после чего божественный разряд молнии сражал монстра. Играл я самозабвенно. Помню, один раз почти всю ночь просидел, а утром нам с женой надо было ехать куда-то. И вот мы едем — жена за рулем, я рядом — и видим рекламу, очень похожую на Quad Damage, один из магических ключей, дающий учетверенную огневую мощь. Я моментально воображаю, как я беру этот ключ — и кладу всех огров на Ленинском проспекте. Надо сказать, что после Quake я как-то охладел к играм и больше ни во что не играл. Нечисть была уничтожена».

PC, Mac OS, Sega Saturn, Nintendo 64, Amiga OS

Фанаты *Quake* до сих пор ставят рекорды скоростного прохождения игры. Текущий срок — немногим более десяти минут на всю игру, в таком забеге, правда, не до перестрелок

Ragnarök Online 2002

Дикие корейские ролевые игры вроде Ragnarök Online в свое время принесли немало денег своим российским издателям и локализаторам, но так, к счастью, и остались узкоспециализированным маргинальным феноменом.

Константин Шавловский, редакционный директор журнала «Сеанс» «Рагнарок» — мое первое (и, к счастью, последнее) знакомство с миром MMORPG, если вы понимаете, о чем идет речь. Мир, куда люди уходят с головой и многие не возвращаются. Я играл довольно долго, меня втянула моя жена Яна. Мы жили тогда в Москве, а я ездил в Петербург — сдавать номера журнала «Сеанс», надолго. После работы шел в игровой клуб, и мы могли встречаться с Яной в игре, бродить по этому миру и убивать монстров вместе. Или ходил там один, потому что всегда ненавидел знакомства онлайн, мне это казалось очень глупым. Я даже специально выбрал персонажа, который может прокачиваться в одиночку (некоторым для прокачки изначально нужна компания). Потом сдачи стали совсем тяжелыми, в одну из них я бросил «Рагнарок» и уже больше не возвращался».

PC

Red Dead Redemption 2010

Grand Theft Auto на Диком Западе: протагонист Джон Марстон играет в притонах в покер, катается на телеге с селянками и распутывает заговор мексиканских отморозков, убивших его брата. Гениальная и трагическая игра, где ночь, степь и верный конь гораздо важнее любых перестрелок и сюжетных поворотов.

Игорь Компаниец, старший редактор журнала Port «Дело происходит на границе Америки и Мексики — звездная ночь, прерия, мимо бежит койот, и ты, одинокий, сидишь у костра. Дело происходит в 1911 году — времени, когда на Дикий Запад приходит промышленность, и на этом фоне разворачивается типично ковбойская история с убийствами, шутками про некрофилию и героем, который влюблен в лошадь, с ума просто по ней сходит. И — что характерно для вестерна — у игры очень плохой конец. Главного героя убивают. Я сначала думал, что раз так вышло, значит, я проиграл, но — нет. Там один финал. Но главное достоинство игры — саундтрек. Его записали музыканты из Friends of Dean Martinez — психоделик-рок, который я очень люблю. Мы с моей девушкой в Суздале в прошлом году отдыхали и гуляли по ночам, слушая только эту музыку».

PS3, Xbox 360

Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad 2011

«Исторический» шутер про Сталинград учитывает реалистичные параметры вроде дульной скорости пули и почти не показывает игроку интерфейс — оставшееся в обойме количество патронов нужно запоминать или угадывать. Вероятно, именно поэтому в Red Orchestra в мире играли полтора человека, а в массовую Call of Duty, избавленную от подобных заморочек, — десятки миллионов.

Влад Паршин, вокалист группы Motorama «Я подобными военными играми, особенно про Вторую мировую, очень интересуюсь, и как только появляются новые — сразу покупаю, буквально с момента, как компьютер дома появился в 1995 году. И вообще я всегда любил все, с этим связанное: книжки, фильмы, форму, технику, оружие. Что важно в Red Orchestra — так это то, что все очень натуралистично: там нет, например, таких мелких радостей типа прицела. Пулемет может заклинить, пуля шальная может задеть; если в тебя попали из пистолета, а ты не успел перевязаться, то можешь умереть от потери крови; в танке убили наводчика — нужно на его место садиться. Атмосфера нервозная, постоянно в стрессе находишься, но в этом и суть».

PC

Wolfenstein 3D 1992

Шутер, с которого все началось. Да, Hovertank технически вышел раньше, но в нем не было побега шпиона союзников из нацистской тюрьмы, секретных стен со свастикой, боевых овчарок и моторизованного Гитлера в бункере под Рейхстагом в финале.

Роман Сенчин, писатель «Я боюсь компьютерных игр — чувствую, что если увлекусь, то вполне могу в них раствориться. Свой первый компьютер, простенький ноутбук Toshiba, я купил в 2002 году. Там нормальные игры установить было невозможно, и я использовал его как продвинутую пишущую машинку. Стационарный домашний комп обходил стороной, но все равно раза три-четыре подсаживался. Помню, несколько недель сидел в Wolfenstein 3D. Стрелял фашистов, сексуальных охранниц лабораторий, потом каких-то мутантов. Игра отличная, засасывающая в себя, в меру простенькая — хотя чем дальше, тем больше всякого паранормального там появлялось. Интерес к ней у меня постепенно пропадал, но я добрался до финиша. Правда, во время финальной схватки с самым главным монстром игра зависла. Не знаю — почему. Наверное, какая-то пиратская была версия».

PC, Linux, Mac OS, Xbox, PS2

S.T.A.L.K.E.R. 2007

Вольное (и нелицензионное) переосмысление «Пикника на обочине»: сталкер по имени Стрелок пробирается в Припять к известному реактору за исполнением одного заветного желания. В процессе происходит несколько сюжетных вывертов шьямалановского масштаба, после чего Стрелок засыпает посреди пшеничного поля, образовавшегося на месте убийственной Зоны, — финал у игры открытый.

Михаил Феничев, вокалист группы «Есть Есть Есть» «Единственное, чем крута эта игра, — там очень точно воссоздана вся фактура и эстетика советского пространства: бетонные заборы, заводы, трубы. Я знаю, что ребята, которые эту игру делали, ездили снимать в Чернобыль, Припять — огромная локация. И тут ты можешь лазать, как в детстве, по разным таким местам, обмениваться всякой ерундой, только один добавляется бонус — ты умеешь мочить всяких гадов. Самый дикий и непроходимый момент был, когда нужно было спуститься в какой-то подвал, чтобы найти необходимый артефакт, а в подвале — с одной стороны на четвереньках бегают голые мужики в противогазах, с другой — противоборствующий бандитский клан, и все ругаются по фене (круто озвученные), а ты должен от тех и от других отстреливаться».

PC

10 самых известных героев-русских в играх

1
Зангиеф, Street Fighter
Однозначно самый известный — кого попало на камео в диснеевском «Ральфе» брать не будут. Сборище всех-всех стереотипов о русских: гигантский бородатый мужик в трусах цвета советского флага. В финальной заставке SFII танцует казачка на пару с Михаилом Горбачевым.

2
Алексей Воронин, Call of Duty
Воронин проходит путь от рядового до сержанта и от Сталинградского котла до поднятия флага над Рейхстагом. Попутно он видит заградотряды, атаки люфтваффе и участвует в Висло-Одерской операции.

3
Доктор Грегор Зелинский, Command & Conquer: Red Alert
Безумный ученый, создавший машину времени и работавший с Николаем Теслой в альтернативном Советском Союзе. Развязывает Третью мировую и сбегает на Запад.

4
Вадим Соков, Anno 2070
Один из персонажей немецкого градостроительного симулятора и по совместительству один из самых неприятных (и узнаваемых): Соков — нефтяной магнат, обеспокоенный исключительно собственным обогащением и наплевательски относящийся к окружающей среде.

5
Кай Ленг, Mass Effect
Логичным образом в будущем, где происходит действие фантастической саги, русский должен быть немного китайцем — или даже в первую очередь китайцем, как киллер и борец за права землян Кай Ленг.

6
Сода Попински, Punch-Out!
Если у вас возникают сомнения по поводу природы жидкости, которую боксер из нинтендовской игры хлещет между ударами, то этому есть объяснение: в оригинальной аркадной версии громилу звали Водка Дранкенски.

7
Николай Демичев, Singularity
Инфернальный глава научной станции «Каторга-12». В зависимости от действий игрока либо становится могущественным правителем, либо погибает.

8
Константин Брайко, Alpha Protocol
Один из предводителей русской мафии и ключевой антагонист. Безбашенный повеса и модник, протеже сомнительного бизнесмена с кагэбэшным прошлым по имени Сергей Сурков.

9
Revolver Ocelot, Metal Gear Solid
Появляясь в первой серии в роли одного из наемников, Оцелот быстро оказывается одним из главных персонажей серии — бывшим майором ГРУ и тайным агентом, в руку которого вселяется дух главного антагониста MGS.

10
Сталин, Civilization
Среди лидеров наций, доступных в разных сериях глобального тактического симулятора Civilization, Сталин присутствует с завидной регулярностью — пусть и не в каждой итерации. Пожалуй, сам этот факт тоже многое говорит о том, как россиян воспринимают в мире видеоигр.

Second Life 2003

Онлайновый социальный симулятор с минимальной регуляцией пользовательских активностей. Все начиналось как цифровая утопия, но быстро скатилось к экономическим махинациям, порночатам и атакам летающих членов на мирных прохожих — в общем-то, все как в реальной жизни.

Филипп Григорян, режиссер «Second Life не игра, строго говоря. Я ею пользуюсь как инструментом для тестирования декораций. Лет пять назад, когда я начал в нее вникать, я стал заходить там в один клуб: бархатные портьеры, деревянный пол. И я влюбился в хозяйку этого клуба. Она была такая прекрасная в бальных платьях, немного ироничная. Я делал ей подарки: придумывал одежду, афиши для клуба рисовал, и однажды она позвала меня с ней вдвоем потусоваться. Прилетаем мы к ней на пляж — прекрасное бунгало, дельфины прыгают. Она говорит: «Включи закат». Я включаю закат. Она предлагает: «Давай голосовую связь включим». И вот я слышу низкий прокуренный голос, которым она рассказывает: «У меня все так же, как тут: дом в Австралии на пляже, я в нем сижу с парализованной сестрой, никуда не могу выехать. Мне 60 лет и Second Life — моя единственная отдушина».

PC, Mac OS, Linux

Shenmue 1999

14 лет назад никто еще не мог в таких подробностях смоделировать в игре район японского города Канагавы под названием Йокосука — в этих декорациях главный герой Ре Хадзуки расследовал гибель своего отца от рук неопознанного мастера кунг-фу. В процессе этого кунг-фу пришлось обучиться самому, а также получить работу грузчика в гавани и провести немало времени за действующими игровыми автоматами, встроенными в игру.

Дмитрий Хомак, основатель сайта Lurkmore «Продюсер этой игры Ю Судзуки за безумные деньги создал однопользовательский симулятор жизни подростка, который играет в приставку и ходит на тренировки по карате. Очень красивый арт-проект, который помог разорить компанию Sega, с тех пор так и не выпустившая ничего хорошего. На самом деле это игра про взросление: персонаж может выйти из дома, купить жвачку, пообщаться с подружкой, поработать разносчиком пиццы. В то время я уже был игровым журналистом, начал копать тему ретроигр. Будем считать, что благодаря Shenmue я заложил какой-то фундамент, и в России начали писать про ретроигры».

Dreamcast

В мире *Second Life* возможность быть кем угодно часто оборачивается сюрпризами — за аватаром обольстительной красотки легко может скрываться сорокалетний автослесарь из Тамбова

Space Quest V: Roger Wilco — The Next Mutation 1993

Space Quest V действительно был пиковой точкой существования соответствующей серии — и предпоследней игрой в ней же. В каждом кадре SQV можно было найти по три отсылки к «Звездным войнам» и по пять — к «Звездному пути»; в 1993 году слово «постмодернизм» еще не было ругательным.

Алексей Ивановский, арт-директор W-O-S «В Space Quest я играл, наверное, в третьем классе школы. Пятый Space Quest представлял собой гениальную историю про пилота-неудачника, который из-за ошибки в программе отправляется работать на космический мусорный корабль. В какой-то момент надо было роботу в реактивный ранец засунуть банан, чтобы он взорвался, и забрать его голову. В Space Quest две вещи были привлекательные — юмор и история. Это длинный приключенческий роман на самом деле. Это было мое первое столкновение с драматикой, героями, взаимоотношениями внутри команды. Там главный герой и его подчиненные — страшные раздолбаи. Когда ты входишь, они в какие-то игры играют. А тебя видят — сразу поправляют кресла, выпрямляются: «За дела, за дела».

PC

Sleep Is Death 2010

Бессюжетные экспериментальные истории вроде Sleep Is Death и дюжины других изделий ее создателя Джейсона Рорера живут недолго и несчастливо — обычно только на страницах профильной прессы. Людей, готовых добровольно играть в подобное, к счастью, немного.

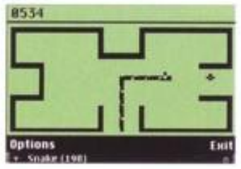
Даниил Трабун, главный редактор Look At Me «Сейчас все встало на жанровые рельсы: одинаковые шутеры, эндлесс-раннеры. Редкие безумцы, которые выходят за рамки обычных игр, двигают мир в будущее. Они придумывают, как делиться жизненным опытом по-новому. Создатель Sleep Is Death именно такой. Представьте себе: вы — мастер игры, а ваш друг должен разобраться, что в этом мире, полноправным властителем которого вы являетесь, вообще творится. Свобода ограничена только 30 секундами хода: сначала вы, а потом он. Сюжет может быть любым, декораций, предметов и персонажей — множество. Собаки лают, жены бросают, пока ты работаешь почтальоном, которого дурачит коллега (возможно, агент ФБР). И это только один из тысячи сюжетов, при желании можно и суд над Навальным разыграть».

PC, Mac OS, Linux

Snake Xenzia 1998

Любопытно, что никто так и не знает происхождения «Змейки» — история не сохранила имени ее разработчика. Известно лишь, что ее первую версию для персональных компьютеров создал в 1978 году Питер Трефонас, а опубликовал ее журнал Cloud. Ради этой игры некоторые до сих пор не меняют старую нокию на новый айфон.

Муджус, музыкант «У меня сейчас с собой есть в рюкзаке Nokia 3310, притом что пользуюсь я, вообще-то, другим телефоном. Но только в этой «Нокии» правильная «Змейка». Она вообще ни на какие платформы больше не экспортируется — то она цветная, то тормозная, то какая-то просто дурацкая. В «Змейке» это как раз и важно: она существует в корпусе этого дешевого телефона, игра с ним очень сочетается. Для меня «Змейка» давно уже в статусе пасьянса — что-то такое медитативное, чем ты с утра занимаешься, чтобы почувствовать, что ты в зеленой волне. Бывает, сыграешь хорошо — и день хороший. И еще она прекрасна тем, что в ней запрограммирован логический финал. Если ты постоянно стремишься стать больше, ты обречен на самоуничтожение; вообще твой бросок в мир и в жизнь структурно изначально подразумевает такой конец. Ты знаешь, что в определенный момент съешь сам себя».



Nokia

Диджей Сергей Липский и его подруг Софья Тарасова играют в Prince of Persia

По мотивам Fighter было снято два фильма, причем в первой части играли Жан-Клод Ван Дамм и Кайли Миноуг

Spaceship Warlock 1991

Сделанная двумя людьми (Майком Сейнзом и Джо Спарксом), в сюжетном смысле игра была коллекцией научно-фантастических штампов, а в игровом — коллекцией квестовых штампов.

Кирилл Толмацкий, рэпер «В 1995 году у меня появился Apple Macintosh. В то время это было достаточно редким явлением — такие компьютеры стояли разве что в видеомонтажках в «Останкино». На тот момент для таких машин существовал очень ограниченный выбор игрушек. Сейчас я, наверное, не вспомню большую часть названий, но вот Spaceship Warlock достаточно ярко всплывает в сознании. По стилю эта игра напоминала Monkey Island, с которой я познакомился примерно в тот же период, но была связана с космосом, что 12-летнего пацана привлекало, конечно, больше, чем морские пираты. Плюс игра была на английском языке, что волей-неволей заставляло меня учить иностранный язык: не понимая, о чем идет речь, невозможно было продвинуться дальше вглубь истории и вести беседу с другими персонажами игры».

Mac OS, PC

Star Wars: Knights of the Old Republic 2003

Первая и единственная приличная игра по «Звездным войнам» не имела к соответствующим фильмам формального отношения: события KotOR происходили за четыре тысячи лет до рождения Люка Скайуокера. Это, понятное дело, простое кокетство и нежелание связываться с лицензионными ограничениями: все архетипы на месте; вместо Дарта Вейдера — Дарт Малак с оторванной нижней челюстью, у Хана Соло, Чубакки и R2-D2 тоже имеются заместители.

Филипп Миронов, промоутер «Мифология «Звездных войн» для многих мужчин является жизнеопределяющей. У меня такая же история. Первым голливудским фильмом, который я увидел на большом экране в кинотеатре, были как раз «Звездные войны». С тех пор я раз в два года их обязательно пересматриваю. Так что когда эта игра попалась мне в районной сетке, я ее сразу скачал. Там было две впечатляющие на тот момент штуки: возможность драться на световых мечах, которые характерно гудели и потрескивали, и возможность использовать магию джедаев — замедлять время, заниматься телекинезом, кидаться молниями. Сейчас, вероятно, такого добра полно, я не очень хорошо уже представляю себе рынок, но тогда это впечатляло».

Xbox, PC, Mac OS

10 главных скандалов, связанных с играми

1
Call of Duty: Modern Warfare 2 и русские террористы
В 2009 году в самый популярный шутер в мире была включена миссия «Ни слова по-русски» про атаку террористов на московский аэропорт, причем сопротивляться ей по сюжету было нельзя. В российской версии этот уровень вырезали, но она все равно спровоцировала открытое письмо от депутата Госдумы.

2
GTA и слишком горячий кофе
Самый громкий игровой скандал; его прокомментировала даже Хиллари Клинтон. При помощи мода Hot Coffee в GTA: San Andreas можно разблокировать простенькую мини-игру про секс.

3
Manhunt и ультранасилие
Carmageddon, Postal, GTA — все эти игры обвиняли в отбеливании криминала, но самым вопиющим и запрещенным остается симулятор маньяка Manhunt в двух частях. Это «Прирожденные убийцы» от мира игр: убийства в нем не средство, а единственная цель.

4
Mortal Kombat и возрастные ограничения
Дискуссия о том, может ли виртуальное насилие выплеснуться за пределы экрана, началась 20 лет назад с выходом файтинга Mortal Kombat. Именно он привел к созданию системы возрастных рейтингов для видеоигр (ESRB).

5
Resistance: Fall of Man и стрельба в соборе
Первый скандал из-за использования в игре реально существующего места: в 2007 году англиканская церковь при поддержке Тони Блэра подала в суд на Sony за воссоздание Манчестерского собора в стрелялке Resistance: Fall of Man, но добилась этим только роста продаж игры — и посещаемости собора подростками.

6
Lada Racing Club и типично русский развод
Самая позорная страница в истории российской индустрии: гонка Lada Racing Club вышла в свет почти неиграбельной (и на двух дисках только ради более высокой цены), но помпезно и с парой проплаченных рецензий. В итоге даже издатель усовестился и возвращал деньги всем желающим.

7
Super Meat Boy и вегетарианцы
В 2010-м зоозащитники PETA ополчились на игру Super Meat Boy, главный герой которой — мясной тефтель, и выпустили ремейк Super Tofu Boy. В ответ разработчики включили тофу-боя в оригинальную игру, но сделали его слабее из-за недостатка железа в организме.

8
Mass Effect и инопланетный секс
Космоопера Mass Effect стала первой игрой с возможностью устроить секс с инопланетянкой (включая лесбийский), отчего ее горячо обсуждали и даже запретили (потом запрет сняли) в одной стране — Сингапуре.

9
Ричард Гейвуд и Xbox Live
В 2008-м Microsoft навечно забанили в Xbox Live игрока RichardGaywood за сексуальный подтекст в его никнейме — хотя это реальное имя ни в чем не повинного гражданина Великобритании.

10
StarCraft и договорняки
Где большой спорт, там и скандалы со ставками, и наоборот; в этом смысле видеоигры окончательно стали спортом весной 2010 года, когда в Южной Корее вскрылась практика продажных матчей в StarCraft. 11 профессиональных игроков были отлучены от турниров, едва избежав тюремных сроков.

StarCraft 1998

Ощутимо срисованная у Games Workshop и их настольной серии Warhammer 40,000 история — что не помешало StarCraft стать, во-первых, безупречной стратегической серией, а во-вторых, корейским национальным киберспортивным феноменом. В Южной Корее существует два телеканала, полностью посвященных киберспортивным сражениям в StarCraft.

Игорь Гладкобородов, создатель сервиса Coub «Каждый день после восьми часов вечера Антон пишет в скайп: «?» — это означает, что пора. StarCraft требует тех же качеств, которые нужны нам в работе. Самое сложное в игре — уметь принимать правильные решения, когда информации очень мало и времени на раздумья нет. Ты никогда наверняка не знаешь, что делает противник, но по косвенным признакам обычно можно понять, куда он может развиться. Игра на удивление точно показывает характеры: Антон мыслит масштабно, занимает все доступные базы и никогда не сдается — а я больше люблю экспериментировать. Как-то вместо того, чтобы сделать какую-нибудь нормальную вечеринку, я организовал любительский чемпионат по «Старкрафту». Главный приз, золотой Infested Terran, которого я два месяца до этого ваял по вечерам, ушел в результате программисту из Look At Me».

PC, Mac OS, Nintendo 64

Street Fighter III: 3rd Strike 1999

В нарративном смысле ничего проще Street Fighter быть не может: это турнир по боям без правил, проходящий на пяти континентах. Формально главный герой — брюнет Рю, но играть можно за любого из персонажей. Самая долгоиграющая и уважаемая серия файтингов, Street Fighter начался в 1987 году на японских игровых автоматах и с тех пор выходил на всех мыслимых платформах. Последний номерной выпуск — Super Street Fighter IV.

Саша Холенко (DZA), музыкант «Автоматные версии пройти практически невозможно. Да и с приставочными тоже трудно все. Во всяком случае, начиная с третьей части, это игра, в общем, задротская. Там у всех персонажей свой стиль — ну как в Wu-Tang Clan; и введена задрочерская система парирования. Когда один игрок наносит удар, другой может его парировать, одновременно нажимая противоположные кнопки. В интернете есть видео с турнира, где один чемпион другому делает parry из 17 ударов, а 700 человек в зале кричат, свистят и не верят своим глазам. Я в детстве вообще не мог в эту игру играть, а несколько лет назад решил ей всерьез заняться и понял, что это, по сути, не файтинг, а стратегия в реальном времени — только очень быстрая».

Arcade, Dreamcast, PS2, Xbox, PS3, Xbox 360

Super Mario World 2: Yoshi's Island 1995

Несмотря на цифру в названии, это приквел всех прочих игр про Марио, причем в Yoshi's Island водопроводчик даже не является играбельным персонажем. Он здесь, скажем прямо, дитя, которое титульный динозавр должен провести сквозь опасности и преграды. В почти неизменном виде Yoshi's Island сейчас продается в цифровом сервисе Virtual Console приставки Nintendo Wii.

Андрей Касай, музыкант «Марио классный чувак, он мне с детства нравится. В последнем, Mario World 2, можно, например, летать на маленьком динозаврике и поражать противника яйцами. Игра с Марио — это же чуть ли ни первая из игр Nintendo. Может, потому мне теперь нравятся такие олдскульные игры, что в то время родители мне не покупали приставку. А поскольку ее у меня не было, я ходил играть к соседу. Правда, у блока питания его приставки была плоская китайская вилка, а переходника не было. Мы тогда нашли провода, соединили и сунули так в круглую розетку. Рано или поздно кто-то должен был до оголенных частей провода дотронуться. И это был я».

SNES, GBA

Syberia 2002

Титульная Сибирия — вымышленный остров, где по сей день водятся мамонты (один из которых присутствует прямо на обложке игры). Квест французского визионера Бенуа Сокаля начинается как классическая детективная история: девушка-юрист Кейт Уокер приезжает в отдаленную деревню, чтобы разобраться с недружественным поглощением фабрики игрушек. Довольно быстро, впрочем, Syberia мутирует в экзистенциальную (и почти бессюжетную) драму.

Александра Ребенок, актриса «Тогда был тяжелый момент. Я закончила Щукинское училище, не попала ни в один театр, ужасно расстроилась и обиделась на всю профессию, закрылась дома, никуда вообще не ходила и только играла в квесты. Syberia — это, пожалуй, самый яркий квест, который мне тогда попался. Роскошная игра: красивая графика, умные и сложные загадки, интересный сюжет… Главная героиня к тому же девушка, поэтому я ушла с головой. Отождествляла ли я себя с героиней? Нет, вы что, это же просто игра была. Ну что такое игры? Это же сублимация своих проблем в виртуальном мире. Я ее два раза тогда прошла. На самом деле, хорошо, что так вышло: я не ушла ни в алкоголь, ни в наркотики, просто разрешила судьбу этой девушки и принялась за свой собственный жизненный квест».

PC, PS2, Xbox, Windows Mobile, iOS, Nintendo DS

Syndicate II 1996

Безоговорочно великая игра про корпоративную антиутопию из будущего. В 2012 году вышел ремейк-сиквел в исполнении шведской студии Starbreeze: довольно выдающийся шутер в итоге провалился, похоронив все надежды на воскрешение Syndicate в обозримом будущем.

Протей Темен, художник «Это история про будущее, а будущее мы все любим и имеем представление, каким бы нам хотелось, чтобы оно было. Вот мы придумали себе его в 80-е, и многое уже сбылось в том или ином виде: Google Glass, например, айфоны, посылатель волн для управления простыми горожанами (я имею в виду интернет). Но что-то еще нет. Например, первое, что я представляю себе, мечтая о будущем, — это летающие машины. Навряд ли мы увидим их в ближайшие пятьдесят-сто лет, то есть при моей жизни точно их не будет. Поэтому мне приятно находиться в Syndicate II — как в хорошем фантастическом фильме, в каком-нибудь «Бегущем по лезвию бритвы» или «Джонни Мнемонике».

Amiga, Mac OS, MS-DOS, PSP, Sega Mega Drive, Sega Mega-CD, SNES, 3DO

Game of Life 1970

Формально Game of Life — вселенная, в которой постоянно делятся клетки. Игрой ее можно назвать разве что условно, поскольку она не подразумевает никакого внятного взаимодействия с пользователем. Некоторые эксцентричные разработчики вроде создателя Populous Питера Молинье говорят, что Game of Life мощно повлияла на их дизайн-философию, но они, скорее всего, врут.

Георгий Мхеидзе, продюсер канала «Перец» «Году в 96-м Саша Копейкин — тогда начинающий шумовой композитор, а ныне наиглавнейший саунд-дизайнер «Мосфильма» — познакомил меня с Life. Я спросил у него: «А это что такое вообще?» Он ответил: «Вообще это модель жизни». Я был совершенно покорен — мне нравилось в этой игре абсолютно все. И суперэлитарность (кто еще в нее играл?), и то, как она выглядела (просто набор пикселей), и то, что это была игра максимально мизантропическая (играешь сам с собой). Ну и конечно, то, что ты с помощью простейших правил создаешь нечто, что развивается по совсем непредсказуемым законам: в любой момент «жизнь» могла начать издыхать или, наоборот, расти. Месяца через четыре я постиг основополагающий принцип бытия: жизнь — это комбинация паттернов, над которыми человек не властен. Такая важная философская концепция, а легко доступна всем, кто играет в Life».

DOS

Главное, чему может научить *The Lost Vikings*, — без взаимопомощи не то что с инопланетянами не совладаешь, но и вообще шагу не ступишь

The Incredible Machine 1993

Концептуально The Incredible Machine ближе всего к устройству, которым мыши изводили кота Леопольда в соответствующем мультфильме. Занятно, что все попытки реанимировать эту игровую механику ничем хорошим не увенчались, а пытались многие — вплоть до студии Rovio, создателей Angry Birds.

Иван Шишкин, шеф-повар Delicatessen «Действие происходит в некоем абстрактном поле со своей физикой и гравитацией. Нужно, к примеру, перенести мячик из одного угла экрана в другой, используя лесенки, дорожки, мышку, которая бежит в колесе, чертика, выпрыгивающего из табакерки, а также пистолеты, ракеты, дирижабли и прочие инструменты, обладающие разной физикой. То есть нужно создать микровселенную — механизм, напичканный разными дурацкими объектами, которые при запуске должны начать взаимодействовать друг с другом. Восторг, настоящая стерильная магия. Я прошел все уровни, поиграл во все версии. Главный плюс — отсутствие аддиктивности. Нет такого, что нельзя никуда отойти, пока не убьешь какого-то беса и не получишь еще 20 бонусов. Ну и физики в The Incredible Machine гораздо больше, чем в той же Angry Birds, которая при всей своей популярности игра довольно туповатая».

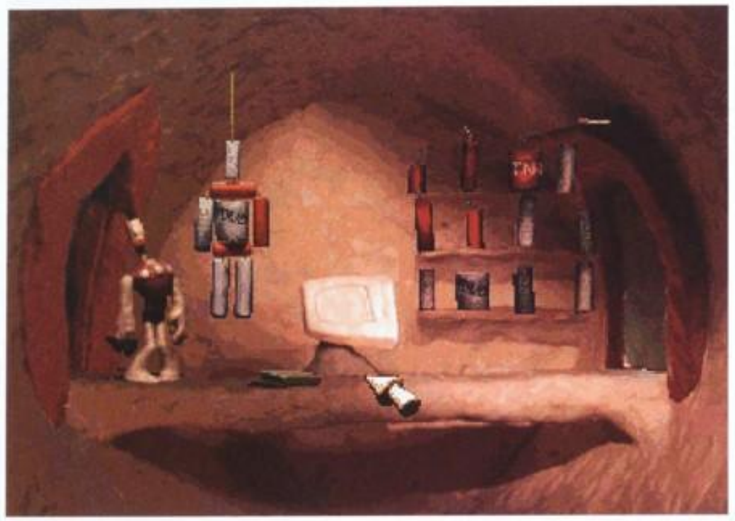
Mac OS, PC, 3DO

The Lost Vikings 1992

Троих викингов с различными специализациями похищает некто Томатор — предводитель инопланетной Крутонской империи — с целью заключения в межгалактический зоопарк. Сбежав в первых кадрах игры с его космического корабля, викинги пробираются к финальным титрам через крайне дикие декорации.

Армас Викстрем, журналист «Революционные игры редко рождаются с ходу — как правило, у каждой имеется менее приметный предшественник. У компании Silicon & Synapse, до того как она стала Blizzard и выпустила Warcraft, таких игр накопилось с полдесятка, но The Lost Vikings, сага про скорохода Эрика, человека-стену Олафа и бойца Балеога, которые пытаются вернуться домой, выделялась особенно. Игра предлагала управлять героями по очереди, используя уникальные способности каждого, — после смерти одного викинга действия других были невозможны. Необходимость мыслить логически значила здесь не меньше, чем реакция, — тем она меня, завзятого поклонника квестов, и покорила. Этот баланс скорости и тактики пригодился Blizzard при создании стратегий в реальном времени».

DOS, SNES, Amiga, Amiga CD32, Sega, GBA



В списке переводов названия *The Neverhood* на русский присутствует пиратское «НЕВЕРьвХУДо», хотя более корректной все-таки стоит признать официальную «Небывальщину»

The Neverhood 1996

Пластилиновый человек Клеймен до финальных титров не говорит ни одного слова — молчание нарушить его вынуждает только встреча с Хоборгом, демиургом пластилинового мира и обладателем красной квадратной головы. Вся остальная The Neverhood выдержана в таких же психоделических тонах, что объясняет большие проблемы с издательствами — запуск The Neverhood одобрил лично Стивен Спилберг, как раз тогда открывавший свою (ныне покойную) Dreamworks Interactive.

Евгений Федоров, музыкант «Я тогда работал на радио — и кто-то продвинутый обычно приносил пластинку с игрой. «The Neverhood», особенно по сравнению со всякими шутерами, была очень гуманистической. В силу того, что она была сделана из пластилина, в ней была какая-то теплота, что-то такое детское, доброе и забавное. Да и простодушный герой очень к себе располагал. То есть тут вдруг сплелись вместе абсолютно виртуальный, механический компьютерный мир — и что-то очень человеческое. Но надо сказать, что все равно я до конца пройти игру так и не смог. Во-первых, пластинка была пиратская. А во-вторых, на полпути я уволился с радио, а дома у меня PC не было. Так я и не узнал, что там в конце».

PC

The Operative: No One Lives Forever 2000

На самом деле главная героиня NOLF — женщина-шпион Кейт Арчер, а все происходящее имеет куда больше общего с Остином Пауэрсом, чем с Джеймсом Бондом. Злодейская организация называется H.A.R.M. (то есть «Б.О.Л.Ь.»), а на вооружении Кейт, помимо пистолета, имеется боевая губная помада со сменными насадками. После сиквела 2002 года серия зачахла, а жаль — остроумно шутить в шутерах с тех пор так и не научились.

Кирилл Иванов, музыкант, ресторатор «Это, в общем, шутер, только ты играешь как бы за Джеймса Бонда — такого вальяжного человека в костюме, который всех убивает красивым пистолетом. У меня вообще раз в три года такое бывает, что я какую-то игру прохожу целиком, — так было и с этой: я учился в медицинском, должен был что-то зубрить к экзамену, а вместо этого бешено играл. Но рассказы про то, что игры скоро заменят кинематограф, кажутся мне преувеличением. Все-таки в основном игры — это очень тупая, топорная и неостроумная штука. В No One Lives Forever как раз было что-то большее — законченный выдуманный мир. Ее нельзя постепенно проходить — если тебя засосало, ты уже не можешь бросить и вернуться, когда будет свободная минутка. Все минутки становятся свободными».

PC, PS2, Mac OS

Музыкант Андрей Касай играет в Super Mario World 2: Yoshi's Island

Еще десять лет назад в мире существовало несколько конкурирующих серий фэнтезийных RPG (Might & Magic, Wizardry и Ultima), сейчас же существует только The Elder Scrolls. Остальные понемногу сошли на нет

The Sims 2000

Серия The Sims во всем своем многообразии продалась тиражом больше ста миллионов экземпляров — это не считая еще микротранзакций в фейсбучной SimsVille. При этом первая The Sims искренне старалась имитировать жизнь в пригороде, тогда как The Sims 3 осознанно погрузилась в пучины безумия и позволила, например, своим персонажам голыми плавать в бассейнах в окружении деревьев, выкрашенных под зебру.

Дмитрий Левенец, координатор проекта «РосЖКХ» «Жизнь в The Sims очень четко разложена по полочкам. Хочешь хорошую работу — надо шаг за шагом овладевать определенными навыками. Хочешь завести семью — надо чаще приглашать соседку в гости и дарить ей подарки. Мне вот до сих пор кажется, что жизнь так и должна быть устроена. Юридическое образование окончательно оформило мое представление о мире. И если что-то выбивается из четких схем, то меня это начинает злить. Наш «РосЖКХ» — это такая пошаговая инструкция: хочешь ремонт в подъезде — пройди четкий квест. Можно сказать, что именно The Sims подвела к тому, как проект «РосЖКХ» сейчас устроен».

PC, Mac OS, PS2, XBOX, GameCube

Three Weeks in Paradise 1985

Тот случай, когда с момента выхода игры культурная парадигма сменилась необратимым образом: сегодня выпускать платформер о семействе, застрявшем на заселенном каннибалами острове, не пришло бы в голову даже самым отпетым инди-визионерам.

Борис Бернаскони, архитектор «Я вообще играл только в квесты. В Three Weeks in Paradise все команды вводились только с помощью текстовой строки: туда нужно было вписывать, что делать твоему альтер эго. Это фактически привело к тому, что я выучил английский язык, без шуток. Кроме того, нужно было правильно вводить эти команды, иначе компьютер тебя не понимал. Мне это помогло понять, что пространство вокруг нас представляет собой реальный интерфейс: в жизни тоже надо очень точно формулировать свои желания и угадывать, что должно происходить по сценарию. Мне нравилось, что в игре не очень четко обозначались задачи, так что ты сам решал, что тебе делать и с чего начинать. И нужно было пытливым характером обладать, для того чтобы ввести правильную команду в правильном месте, предугадав замысел автора. Другими словами, это такая наукоемкая история».

ZX Spectrum, Amstrad CPC

10 рекордов индустрии игр

1
Самая популярная игра на свете
Игра Wii Sports для приставки Nintendo, в которой можно, размахивая руками, играть в теннис, бейсбол, бокс и гольф, по состоянию на март 2013 года продана 82 миллионами копий

2
Самая конкурентная игра среди рекордсменов
В 1980-е Билли Митчелл установил «вечный» рекорд в аркадный автомат Donkey Kong, но в нулевые его драматично превзошел Стив Виб. Об этом сняли фильм «The King of Kong», теперь лучший результат в игру тридцатилетней давности обновляется ежегодно, а в гонку включился даже рэпер Эминем.

3
Самая долгая игра в истории
В 2012 году некто Lycerius обнародовал невероятный рекорд: он (и еще несколько сумасшедших) играет одну и ту же партию Civilization II уже 10 лет и за это время провел нацию кельтов-коммунистов в будущее вплоть до 3991 года (обычно игра заканчивается в 2020-м). В мире 3991 года идет атомная война, поэтому границы государств не двигаются столетиями.

4
Самый большой выигрыш в киберспорте
Заработан в Dota 2 и League of Legends: в трех турнирах 2011–2012 годов приз за первое место составлял $1 млн. Дважды его получили команды из Китая и один раз, в Dota, — украинский клан Na'Vi.

5
Самая известная героиня видеоигр
За 17 лет в серии Tomb Raider вышло 10 игр, они продались общим тиражом в 30 млн копий — это рекорд для игр с девушкой на обложке. Именно успех Лары Крофт заставил разработчиков увеличивать бюст любого женского персонажа в несколько раз.

6
Самый недостижимый чемпион
В 1999 году американец Билли Митчелл впервые прошел 255 уровней Pac-Man, не потеряв при этом ни одной жизни. Улучшить рекорд уже нельзя: на 256-м уровне непроходимая ошибка.

7
Самый фантастический спортивный рекорд
15-летний англичанин Джейкоб Габи и его брат решили проверить, сколько голов можно забить в одном матче в FIFA 13. Они запустили матч «Барселона» — «Фулхэм», и «каталонцу» Габи удалось выиграть со счетом 189:0.

8
Самый пожилой рекордсмен
87-летний американец Джон Бейтс, автор мирового рекорда по виртуальному боулингу на Wii Sports: он более 14000 раз набирал 300 очков и ежедневно проводит не менее 50 игр с имитирующим шар для боулинга контроллером.

9
Самый популярный игровой мем
«Я тоже был приключенцем, как ты. А потом мне прострелили колено» — невинная фраза, но ее повторяют все стражники в ролевой игре Skyrim, и она вызвала такой вал народного творчества, что вошла в топ-5 мемов knowyo urmeme.com и вдохновила десятки видео на YouTube.

10
Самая большая коллекция мерчендайза
8030 штук — именно столько разных Марио насобирал к 31 году американец Бретт Мартин. Первую фигурку ему подарили в 8 лет, но настоящую страсть к собирательству в нем пробудил eBay. Сейчас коллекция Мартина стоит более $100000.

TowerMadness 2009

Tower defense (игрок расправляется с постоянно набегающими врагами, выстраивая на карте препятствия) — доминантный мобильный жанр по состоянию на сегодняшний день. A TowerMadness — действительно один из лучших его представителей. Еще стоит обратить внимание на Defense Pacific.

Андрей Загоруйко, основатель сайта «Цукерберг позвонит» «Tower defense — особый жанр, что-то вроде казуальных шахмат. Я играю в нее еще с выхода первого айпэда как минимум раз в неделю. За все это время я из этой игры вынес два жизненных урока. Во-первых, утро вечера мудренее. Если проблема не решается, лучше ее отложить и взглянуть через день-два на свежую голову. Неоднократно бывало, что сел за какой-то уровень со сложностью Madness и потратил несколько часов только для того, чтобы убедиться: пройти невозможно. Через день сел попробовать еще и, выстроив новый лабиринт из новых башен, прошел с первого раза. Во-вторых, в жизни важна специализация. Принцип, который работает, наверное, во всех tower defense, — одна крутая башня лучше десятка простых. Не исключено, что и в жизни так же: профессионалы в одной области будут востребованы всегда, а те, кто разбирается «во всем понемногу», — не факт».

iOS

Ultima IX: Ascension 1999

Масштабный и трагический финал ролевой серии Ultima — детища эксцентричного Ричарда Гэрриотта по прозвищу Лорд Бритиш. После Ultima IX была Ultima Online — первая онлайновая ролевая игра в нынешнем понимании этого термина. Потом студию Гэрриотта Origin Systems пустила по миру EA, а сам Лорд Бритиш нанялся в корейскую NCsoft, сошел с ума и ныне обитает на Kickstarter.

Сергей Мельников, директор концертного агентства «Мельница» «Единственную игру, которая действительно влезла в душу, мне всучили на Горбушке, где я покупал диски с новой интересной музыкой. Игра оказалась квестом, в котором герой развивается от голого пещерного человека до рыцаря со сверхъестественными способностями. Более того, там присутствовало то, что в обычной жизни называется словом «карма»: чем больше хороших дел ты сделаешь, тем быстрее обнаружишь клад или убьешь майора-гоблина. У меня доходило до того, что когда я, скажем, подходил к метро «Арбатская» и видел перед собой кованые ворота Дома дружбы, мне хотелось достать меч, — казалось, что из-под ворот должна выскочить гигантская крыса, которую нужно будет побить».

PC

Warcraft III: Reign of Chaos 2002

Blizzard долго (и не без оснований) ругали за кражу основных архетипов и дизайна из конкурирующей вселенной Warhammer — но тщетно. Warcraft III — последняя на сегодняшний день стратегическая игра в соответствующей вселенной, которая, как теперь понятно, во многом была подготовкой плацдарма для будущей онлайновой World of Warcraft.

Владимир Васильчиков, фотограф «Однажды я неделю рубился в Warcraft, практически не спал, только делал перерывы на то, чтобы накуриться и играть дальше. В тот момент, когда я был близок к завершению, у меня слетел жесткий диск со всеми пройденными уровнями. И тогда я понял, что еще одну неделю на игру убить не смогу. Да, есть темное пятно в моей биографии — не дошел до конца игры. Я вообще придаю финалу смысл, и в этом плане некоторые современные игры меня немного удивляют. У них нет конца! Главный герой с толпой найденных в сети единомышленников вечно бегает по заброшенному гестаповскому комплексу и валит зомби. В моей ментальности есть понимание того, что в какой-то момент он должен поймать главного зомби, дать ему прилюдно в морду и получить за это огромные сверкающие яйца! Без этого неинтересно».

PC, Mac OS

World of Warcraft 2004

С момента своего запуска в 2004 году и по сей день — главная многопользовательская онлайновая игра планеты, в которую поиграли десятки миллионов человек. В Blizzard уже несколько лет секретно разрабатывается ее продолжение, известное под кодовым именем Titan. И это примерно все, что известно про нее на данный момент.

Виктор Хряпа, баскетболист «Лучше WoW пока ничего еще не придумали. Я сейчас уже не играю, так как это все-таки очень много времени занимает, а у меня же семья — игры остались в прошлом. Но в свое время играл много. Началось все, еще когда мы с Андреем Кириленко выступали в НБА и как-то друг друга на это дело подсадили. Я на выезде, он на выезде, звоним друг другу, ставим громкую связь — и поехали. Часов 15 можно было проиграть. Как-то даже в лобби гостиницы весь день просидели — в номере только одна розетка была, а там — вайфай. Самую крупную зарубу до сих пор помню: 50 человек на одного босса».

PC, Mac OS

X-COM: UFO Defense 1993

X-COM означает «eXtraterrestrial COMbat squad» — то есть правительственное спецподразделение по борьбе с инопланетной агрессией. Помимо собственно боевых действий, в игре нужно строить базу, исследовать инопланетные технологии и своевременно сбивать пролетающие над Землей НЛО. В том или ином виде идеи X-COM живут в видеоиграх уже больше двадцати лет; прошлогодний одноименный ремейк — тоже выдающаяся, но сильно упрощенная игра.

Арсений Жиляев, художник «Я в нее очень много играл в 1990-х годах, живя в Воронеже, который в то время считался одним из центров уфологической активности в России. НЛО были важным воронежским брендом. В массмедиа пересказывали истории о контактах с гуманоидами, а жители города видели НЛО стабильно несколько раз в неделю. Недалеко от нас находились военные самолетные базы, и вполне возможно, светящиеся треугольники на крышах соседних девятиэтажек были частью секретных испытаний. Словом, нет ничего удивительного в том, что любимейшей игрой была UFO. Не помню ничего, кроме звука шумящего вентилятора 486DX, до финальной битвы на Марсе я точно дошел».

PC, PS1

Тексты: Андрей Подшибякин
Интервью: Юлия Богатко, Елена Ванина, Наиля Гольман, Александр Горбачев, Марина Зенкина, Наталья Кострова, Мария Кувшинова, Елена Мухаметшина, Александр Павлов, Григорий Пророков, Феликс Сандалов, Виталий Суворов, Даниил Туровский, Ольга Уткина, Иван Чувиляев
Рейтинги: Георгий Ковалев, Георгий Кувшиновский, Григорий Пророков, Иван Сорокин, Евгений Трифонов, Иван Чернявский
Фотографии: Илья Батраков, Владимир Васильчиков, Алексей Киселев

афиша
ЛУЧШЕЕ В МОСКВЕ

139
заведений,
где стоит побывать
этой весной

Новости лучших мест города
и бронирования столиков.

16+
Доступно в App Store
реклама

афиша

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР

Билайн®

ОФИЦИАЛЬНЫЙ НАПИТОК

FRESH BAR

ПИК НИК «АФИ ШИ»

10 лет Пикнику «Афиши». Главный фестиваль лета. Blur, Сплин, CeeLo Green, La Roux, Bat For Lashes и другие.

13/07 2013

Коломенское с 12.00 до 23.00

ТВ-ПАРТНЕР

ДОЖДЬ OPTIMISTIC CHANNEL LIVE

билеты в интернете рамблер-касса

16+

CONCERT.RU БИЛЕТЫ ЗДЕСЬ: (495) 644 2222

РАДИОПАРТНЕР

РАДИО NRJ ENERGY 104.2

Кино

Главная звезда сериала «Шерлок» *Бенедикт Камбербатч* — о ремейках, злодействе и о том, как его занесло в новый «Стартрек»

ИНТЕРВЬЮ: АННА СОТНИКОВА

ФОТОГРАФИЯ: ПАТРИК ФРЕЙЗЕР

— Как вас вообще угораздило оказаться у Джей Джея Абрамса? Вы же серьезный британский артист, у вас, кажется, есть какие-то интеллигентские предубеждения насчет выбора ролей.

— Мне позвонил мой американский агент, ужасно взволнованный, и рассказал, что Джей Джей Абрамс снимает новый фильм и хочет меня в нем видеть, только никому ничего про него не рассказывает. Вроде бы какая-то фантастика, но он не уверен. Ну, вы понимаете, с Джей Джеем это обычная история — меня всегда восхищало то, как ему удается сохранять атмосферу страшной секретности вокруг своих проектов, что почти невозможно в нашем мире, где все всегда известно и замечают в основном тех, кто громче кричит. В общем, когда позвонил мой агент, я страшно удивился — мне как зрителю нравились и «Стартрек», и «Супер 8», но представить, что кому-то придет в голову позвать меня во что-то подобное, я не мог. Кроме того, за подробностями нужно было обращаться к самому Джей Джею, потому что он не хотел рассказывать про свои задумки никому, кроме непосредственных участников. Я около месяца безуспешно пытался дозвониться до него, и в конце концов он позвонил мне сам, на Рождество, за полчаса до полуночи. Позвонил, значит, и говорит: «Подожди минуту, я сейчас позову жену, а то я на кухне и собираюсь резать индейку». И действительно, представляете, рассказывал мне все, пока резал свою индейку, а жена держала у его уха телефон. Вот что значит — человек без выходных работает. Я тогда все это выслушал и не нашелся ответить ничего лучше, чем «Ну с Рождеством, Джей Джей!».

— А вы оригинальный «Стартрек» видели?

— Сначала посмотрел первый полнометражный «Стартрек» Джей Джея, и после этого мне сразу же захотелось увидеть оригинальный сериал. Меня тогда очень впечатлило то, каким метафоричным и цельным может быть сериальный мир: своя мораль, свои правила. Наверное, я латентный трекки — мне вся эта история ужасно нравится, эти герои мне как родные, но ни один по-настоящему одержимый фанат не стал бы со мной разговаривать. Я пересматривал сериал перед тем, как браться за «Возмездие», — Джей Джей даже не настаивал, я сам вызвался, чтобы выстроить для себя точки отсчета. Прикидывал, в какой момент мой герой приходит в этот мир и как там в это время обстоят дела. Я же не столько поклонник самого сай-фая, сколько того, как там работает драматургия. Как там создается пространство,

Бенедикт Камбербатч

Сейчас *Бенедикт Камбербатч* занят съемками третьего сезона «Шерлока» и больше ни на что подписываться не намерен: маленькие английские проекты для него по-прежнему важнее больших голливудских блокбастеров

в котором все живет по своим собственным законам. Именно это зацепило меня в «Звездных войнах», или в «Бегущем по лезвию», или вот в «Стартреке».

— К разговору о фантастике — вам же как британцу наверняка ближе «Доктор «Кто».

— Ну я смотрел его в шесть часов по телевизору перед вечерними новостями. Но мне просто вообще чужда вся эта гиковская история — не имею ничего против, меня просто другие вещи интересуют. Вот Джей Джей — настоящий гик. Он может пересказать любую серию «Стартрека» от начала до конца, он собирает все эти фигурки, плакатики и все такое. Так что можно сказать, он просто доверил мне сыграть с ним в его игру — если кто-то будет недоволен мной, я тут ни при чем, это все Джей Джей виноват. Но, думаю, такого не случится — Джей Джей еще первым фильмом доказал, что может одновременно и сделать хороший фильм, и удовлетворить толпу фанатов.

— А вы не чувствовали какую-то особенную ответственность, ввязываясь в эту историю? Вдруг трекки окажутся недовольны вашим злодеем.

— Во-первых, фанаты всегда чем-то недовольны, как ни старайся. Во-вторых, для меня это была просто очередная актерская работа. Надо понимать, что всем угодить невозможно. Разница только в том, что на площадке у Джей Джея настоящая семья, он старается всегда работать с одними и теми же людьми, и когда я пришел туда в первый раз, страшно стеснялся. Как первый день

«Настоящее зло — это тоже очень, очень красиво. В Люцифере тоже есть своя красота, к которой нельзя подойти близко»

в офисе — все друг друга знают, по плечу хлопают, внутренние шутки у них свои. А я поздно присоединился и вообще чувствовал себя странно в таком большом фильме. Но ничего, пообвыкся со временем.

— А ваш персонаж — он вообще кто? В смысле основан ли он на ком-то из героев оригинального «Стартрека»?

— Это секрет. Единственное, что могу сказать, — он настоящее зло. В смысле — он владеет боевыми искусствами и умеет обращаться с оружием, но в первую очередь он психологический террорист, для него манипуляция человеческим сознанием важнее бомб. Он умеет настроить людей друг против друга, и ему доставляет удовольствие смотреть на то, как все рушится. Его интересует сама идея страха — того, чего следует бояться, что такое настоящий враг. Это может показаться отвратительным, но мне его мотивация кажется предельно честной. Не то чтобы я защищал терроризм, но меня всегда подкупает красота жеста. Настоящее зло — это тоже очень, очень красиво. В Люцифере же тоже есть какая-то своя красота, к которой нельзя подойти близко, но издалека она завораживает.

Джей Джей Абрамс, как водится, держит в строжайшем секрете все, в том числе — какого из злодеев оригинального «Стартрека» играет *Бенедикт Камбербатч*, но все указывает на то, что самого сурового и наделенного божественной силой

— Как вам кажется, почему сейчас все, кто снимает ремейки классических франшиз или фильмы по комиксам, стараются сделать их максимально мрачными и психологически сложными?

— По-моему, аудитория изменилась. Она стала более утонченной, ей хочется больше настоящей драмы. Человеком в костюме или там космическими путешествиями никого уже не удивишь — нужно, чтобы у героев было что-то за душой. В этом же секрет хорошего фильма — героев надо сделать как можно более человечными, чтобы зритель мог им сопереживать. Фантастика похожа на театр — мы перестали искать в кино развлечения, нам хочется найти там какие-то ответы на личные вопросы. Режиссеры, в свою очередь, пытаются донести свои высокие идеи в популярной форме — мало кому удается, но Джей Джей, по-моему, справляется.

— А нужно ли вообще делать ремейки классических историй? Как «Стартрек» или тот же «Шерлок»?

— Мне кажется, что да, — это же серьезное испытание и для зрителя, и для режиссера. Согласитесь, мы видели тысячу Шерлоков — и, казалось бы, сложно придумать какого-то нового, а нет! Давайте признаемся себе: все хорошее изобрели до нас. Человечество топчется на месте, у него задержка в развитии. Мы уже давно не можем придумать никаких новых сюжетов, поэтому самый честный путь — возвращаться к старым. Для того чтобы в мире появилось что-то новое, чтобы что-то кардинально изменилось в человеческом сознании, нужны какие-то глобальные потрясения — мне вот кажется, что от ремейков нас спасет только событие масштаба инопланетного вторжения или изобретения бессмертия. Но на нашем веку этого не случится, поэтому все, что нам остается, — заново перечитывать Конан Дойла и пересматривать «Стартрек». ●

«Стартрек: Возмездие» («Star Trek Into Darkness»), США, 2013, дублированный

ИСКУССТВО, МОДА И ДИЗАЙН

HARPER'S BAZAAR ART

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

18+

РЕКЛАМА

Театр

Что нужно знать о *новой сцене Мариинского театра*, которая открывается спустя 10 лет строительства и скандалов

ТЕКСТ: АНАСТАСИЯ ПРИНЦЕВА

ФОТОГРАФИИ: ЮРИЙ МОЛОДКОВЕЦ

В новом зале Мариинки — *большие удобные кресла* и ни одного «слепого места»: по тому же принципу устроен зал в Центре искусств в Торонто, который Гергиев внимательно осмотрел в 2007 году

Что смотреть в новой Мариинке в мае

«Иоланта»
Совместный проект Мариинки и Festspielhaus Baden-Baden, оперная постановка 2009 года. Иоланту поет Анна Нетребко. *3 мая*

«Кармина Бурана»
Одно из самых популярных произведений в мировом классическом репертуре, оратория Карла Орфа. Прозвучит в исполнении хора, детского хора и симфонического оркестра. *9 мая*

«Блудный сын. Весна священная»
Одноактные балеты, дирижер — Валерий Гергиев. «Блудный сын» Джорджа Баланчина идет в постановке 2001 года. «Весна священная» — премьера в хореографии Саши Вальц. *13–15 мая*

Сольный концерт Дениса Мацуева
Самый народно известный российский пианист сыграет то, что публике всегда приятно услышать: «Времена года» Чайковского и «Картинки с выставки» Мусоргского. *19 мая*

«Русалка»
Редкая опера Даргомыжского в новой постановке Василия Бархатова. Откроет фестиваль «Звезды белых ночей». *24–25 мая*

22 000 000 000 рублей

Сумма, в которую обошлась новая сцена (реконструкция Большого театра стоила 35,4 миллиарда). В 2006 году новую Мариинку обещали построить за 5 лет, бюджет оценивали в 9,5 миллиарда и объясняли, что отказ от проекта архитектора Доминика Перро, придумавшего накрыть театр фантастическим золотым куполом, все еще сильнее удешевит. В итоге Мариинка открывается с опозданием — 2 мая 2013 года, в день, когда худрук театра Валерий Гергиев отметит свой 60-летний юбилей.

400 замечаний

Количество недочетов, которые Главгосэкспертиза нашла в проекте отправленного в отставку архитектора Доминика Перро. Француз обошел в архитектурном конкурсе сильных конкурентов (среди них — Эрик ван Эгерат, Ханс Холляйн, Арато Исодзаки) и заключил с Мариинкой контракт, который оценивают в 20 миллионов евро. Через 5 лет его отстранили, но замдиректора его бюро в России Людмила Лихачева считает, что проект не понравился Гергиеву сразу, как и сам архитектор: «Две звезды не договорились». По мнению других экспертов, Перро предупреждали, что он должен нанять правильных российских субподрядчиков, но он этого не сделал. Зато по его проекту успели снести целый квартал — в том числе одну школу и конструктивистский ДК имени Первой пятилетки.

80 метров

Общая длина новой сцены — фактически размер футбольного поля. Друг за другом расположились три пространства: основная сцена, арьерсцена и репетиционная сцена. Они разделены звуконепроницаемыми занавесами. Соответственно, пока идет один спектакль, можно монтировать декорации к следующему и репетировать третий. Это станет действительно важно через три года, когда основную сцену Мариинки закроют на реконструкцию и все оперы и балеты будут ставить только на новой сцене.

Даймонд и Шмитт

По выражению Валерия Гергиева, «наша палочка-выручалочка». Имеется в виду не слишком амбициозное канадское бюро Diamond Schmitt Architects, специализирующееся на функциональных стеклянных параллелепипедах. От Перро решили оставить начинку: подземные этажи, фойе, атриум, общую планировку, а на отделку фасада объявили новый тендер. Его выиграло созданное по этому случаю петербургское Конструкторское бюро высотных и подземных сооружений — а канадцы выступили в качестве консультантов на удобных русской стороне условиях. Хотя проект бюро оказался самым дорогим (около 155 долларов за квадратный метр против средней российской цены 50 долларов за метр), а о фасаде не сказал доброго слова ни один из архитектурных критиков или разгневанных горожан, сроки исполнения и связи со Смольным оказались важнее. Член тендерной комиссии, ректор МАРХИ Дмитрий Швидковский сказал, что у него канадцы за такую дипломную работу получили бы удовлетворительно. А карьера конструкторского бюро пошла в гору: они также выиграли тендеры на реконструкцию БДТ и Консерватории, участвуют в строительстве «Лахта-центра» и стадиона «Зенит-Арена».

Зрительный зал

Сделанный в форме подковы зал на 2000 мест — рациональное пространство без лишних украшений. Здесь нет «слепых мест» — всю сцену видно даже с самой высокой точки. Стены отделаны специальными акустическими гипсовыми панелями, ярусы разделены панелями из бука и дуба, кресла серые, в меру удобные — вот, собственно, и все. Кроме главного зала есть еще площадки поменьше — для камерных концертов, лекций и выставок. Летом обещают задействовать террасу на крыше — но пускать полюбоваться на город будут, кажется, не всех подряд.

Среди прозвищ театра — «Макдоналдс», «Маразминка», «Универмаг «Мариинский»

«Макдоналдс»

Одно из народных прозвищ театра, среди прочих — «Мариинская впадина», «Универмаг «Мариинский», «Маразминка». Директор Эрмитажа Михаил Пиотровский назвал здание «градостроительной ошибкой».

«Мешки с мусором»

Самый первый и по-своему эффектный проект новой Мариинки, который предложил лос-анджелесский архитектор Эрик Мосс — абстрактные объемы из матового стекла. Он же придумал выражение «брошенные на землю мешки с мусором». Гергиеву проект очень нравился, но «Мешки» не соответствовали российским техническим нормам, поэтому в 2003 году и решили объявить злополучный международный конкурс больших архитекторов (см. «400 замечаний»).

Представитель архитектурного бюро Diamond and Schmitt утверждает, что Мариинский-2 — одно из крупнейших в Европе собраний оникса. Ониксовые панели подсвечиваются — их видно даже с улицы

Планировалось, что сотрудники театра будут попадать из исторического здания в новое по *стеклянному переходу*. Он построен, но пока никуда не ведет: со стороны старого здания стоит глухая стена, которую нельзя трогать без специального разрешения Комитета по охране памятников.

Оникс

Слоистый минерал, который любят использовать в интерьере дорогие азиатские отели. В фойе новой Мариинки — гигантские панели из оникса, подсвеченные светодиодами изнутри. По мнению Валерия Гергиева, благодаря желтому сиянию невзрачный стеклянный фасад заиграет совершенно другими красками.

«Очень живая акустика»

Характеристика звуковых возможностей новой сцены, которую дал Валерий Гергиев. С ним согласны оперная прима Анна Нетребко и балерина Майя Плисецкая, которая считает, что деревянная отделка зала — залог хорошего звука. Однако один из побывавших на акустическом тесте музыковедов, просивший не называть своего имени, утверждает: «В восторге от акустики журналисты новостных изданий, которые записали все, что им сказал Гергиев. Но почему так резко, грубо звучит знаменитая мариинская медь, которая славится своей мягкостью и округлым звуком? Почему проваливается хор, почему солистка лучше звучит из глубины сцены?» Представители Мариинского поясняют, что зал — тоже инструмент, к которому еще надо приноровиться.

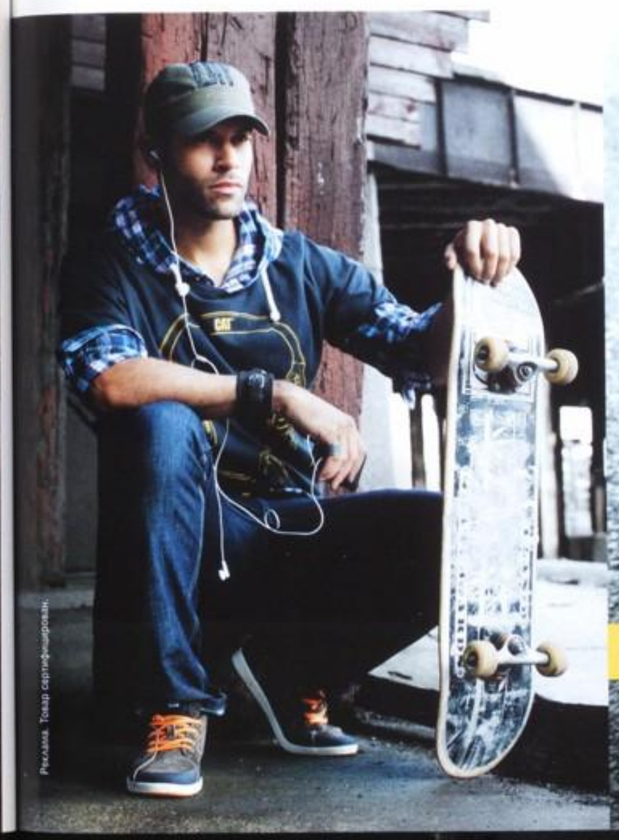
Переход в стену

Мостик, брошенный через Крюков канал между старым и новым зданиями театра. Самый спорный архитектурный элемент, к тому же упирающийся в глухую стену старой Мариинки: пройти через него нельзя. «Переход между двумя зданиями откроют после реконструкции исторического здания. У Перро он в проекте был, а у Diamond Schmitt Architects его не было. Поскольку историческое здание под охраной, разрешение будет, только когда пройдет реконструкция, — фасад разбирать надо», — поясняет парадокс главный инженер новой сцены Михаил Новиков.

Хрусталь Swarovski

Одна из люстр «Сваровски» украшает Царскую ложу на 30 мест и имеет 6 режимов работы: сотрудники театра считают самым красивым эффект «Рой мотыльков». Хрустальными бусами освещено и фойе театра. Вообще, продумав игру отражений, архитекторы не позаботились о дамах, которые будут подниматься из фойе вверх по лестнице: она прозрачная. ●

Мариинский-2, Петербург, Декабристов, 34а, (812) 326 41 41, mariinsky.ru Ⓜ Садовая, Сенная площадь


Реклама. Товар сертифицирован.

Еда

От сычуаньского перца до турецких диких огурцов: чем торгуют в лучших московских *магазинах этнической еды*

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР ИЛЬИН

ФОТОГРАФИИ: СЕРГЕЙ ЛЕОНТЬЕВ

«Сечкин Баклава»: Турецкий сыр, 300 р.; пахлава «Птичий глаз», 1100 р. за 1 кг; шербет, 200 р.; паста из фундука, 370 р.; варенье из инжира, 205 р.; варенье из оливок, 215 р.; лукум «Силиндр», 790 р. за 1 кг; лукум «Султан с фисташками», 900 р. за 1 кг

«Сечкин Баклава»

Турецкие сладости, соленья и консервы на третьем этаже торгового центра

Что это Прежде всего кондитерская с миллионом видов пахлавы и с огромным количеством посадочных мест. Здесь пьют чай степенные бородачи из соседней мечети, устраивают встречи адепты «МММ», смеются студентки, вышедшие из кинотеатра «5 звезд». Но продукты там тоже есть.

Чем торгуют Горьковатыми оливками с берегов Мраморного моря, булгуром, оливковой пастой с добавлением кумина, солеными дикими огурцами, острым соком фиолетовой моркови, консервированной долмой и баклажанами имам-баялды, а еще турецким вариантом тортеллини с детским названием манти, фаршированными творогом. И никак нельзя забыть про сладкое — пахлаву, лукум, рахат-лукум, халву и варенье. Турецкая вареная колбаса, которая тоже здесь продается, — вещь на любителя.

Аналоги Отсутствуют.

Москва, Б.Овчинниковский пер, 16, «Аркадия», 3 этаж, (495) 741 33 88 Ⓜ Новокузнецкая, пн-вс 10.00–22.00

Mamaitalia

Гастрономический рай на минимально возможной территории

Что это Подвал площадью 4 м², под завязку набитый итальянской едой, открылся меньше трех месяцев назад. Проект вырос из одноименного интернет-магазина.

Чем торгуют Только продуктами, только итальянскими, зато в фантастически широком ассортименте и, как говорится, на любой вкус — и паста из пшеницы-двузернянки, и икра морского ежа, и мортаделла, и прошутто, и даже цельное молоко. В основе экономической модели магазина лежит идея получения прибыли с оборота, поэтому цены низкие, а продукты свежие: например, огромный — 9-килограммовый шар мортаделлы продается за 3 дня, заветриться не успевает. Теоретически в Mamaitalia можно купить все, за исключением разве что свежих овощей.

Аналоги Отсутствуют.

Москва, Кржижановского, 5, корп. 1, (495) 228 18 67 Ⓜ Академическая, Профсоюзная, пн-вс 11.00–21.00

Mamaitalia: чиабатта, 60 р.; паркетта, 850 р. за 1 кг; приправа для брускетты, 230 р.; ризотто с цукини, 260 р.; мостарда из инжира, 580 р.; паста со шпинатом и помидорами, 285 р.; масло из оливок таджаски, 460 р.; соус alla puttanesca, 250 р.; пралине с кусочками нуги, 630 р.; пармезан, 1400 р. за 1 кг

«Испанская лавка»: колбаса чоризо, 1200 р. за 1 кг; сыр манчего, 1750 р. за 1 кг; анчоусы в масле, 300 р.; консервированный сладкий перец, 250 р.; вяленые томаты, 1500 р. за 1 кг; оливки, 1500 р. за 1 кг; сыровяленая лопатка ломо, 1550 р. за 1 кг

«Индийские специи»: пряности «Королевская приправа», 88 р.; маш желтый, 129 р.; кокосовый напиток с мякотью, 75 р.; пикули из манго, 199 р.; кокосовое молоко, 105 р.; масала-чай, 178 р.; карри мадрас неострое, 58 р.; манговое пюре, 229 р.; сладости «Джам пал», 322 р.

Магазин корейских продуктов в отеле «Корстон»: печенье, 90 р.; рисовый десерт с разными начинками, 180 р.; газированный напиток Sangaria Miracle Body V, 62 р.; соевая паста самдян, 160 р.; гречневая лапша, 150 р.; кунжутное масло, 220 р.; вяленая говядина юк-но, 150 р.

«Армения»: вяленая хурма с грецким орехом, 520 р. за 1 кг; пахлава, 144 р.; варенье из грецкого ореха, 177 р.; сыр чанах, 304 р. за 1 кг; арцах тутовый, 1030 р.; толма в виноградных листьях, 640 р. за 1 кг; крупа похиндэ, 162 р. за 1 кг

Вьетнамско-китайский павильон в ТК «Москва»: горькая дыня, 140 р. за 1 кг; основа для супа фо, 80 р.; маринованные листья горчицы, 30 р.; рыбный соус, 70 р.; креветочные чипсы, 20 р.; рисовая бумага, 30 р.; креветочный соус, 50 р.; маринованные баклажаны, 40 р.; напиток из тамаринда, 30 р.

«Китайские продукты»: смесь «5 специй», 272 р.; кунжутное масло, 288 р.; соус хойсин, 132 р.; тесто для вонтонов, 128 р.; рисовый уксус, 163 р.; семечки подсолнечные, 138 р. за 308 г; бок-чой, 123 р. за 0,2 кг; сушеные грибы сян-гу, 315 р. за 0,2 кг

«Армения»

Старейший этнический магазин города

Что это Магазин на углу Тверской улицы и Тверского бульвара открылся в 1952 году, с 2006 по 2010 год был закрыт на ремонт, но, к счастью, пережил его. Пожалуй, последний оставшийся неизменным динозавр советской торговли.

Чем торгуют Консервированным хашем, крупой похиндз, сыром хюсац-панир, вареньем из грецких орехов, ручьевой форелью — в общем, практически всем на свете, и большая часть этого всего произведена в Армении (меньшая — на кухне здешней кулинарии, причем продавцы утверждают, что мясо для кюфты и долмы тоже привозное). Важнейшая часть ассортимента — алкоголь: коньяк, арцах, хент, вино; одна из самых дорогих позиций — абрикосовый бренди в ящике из абрикосового дерева (кроме бутылки там лежит еще и дудук).

Аналоги Павильон «Армения» на ВВЦ.

Москва, Тверская, 17, стр. 1, (495) 629 70 21 Ⓜ Пушкинская, пн-вс 9.00–23.00

«Индийские специи»

Главная московская нью-эйдж-лавка

Что это Магазин не только специй, но и других индийских и азиатских продуктов. Открылся в 1994 году и с тех пор внешне практически не изменился — чего нельзя сказать об ассортименте.

Чем торгуют Кроме собственно специй, и не только индийских, здесь можно купить много чего еще: от муки разных видов, зеленой гречки, кускуса и поленты до пасты карри и чатни из манго. Большой выбор чая, причем в основном китайского; индийский и цейлонский чай тоже есть, но в существенно меньших масштабах. Помимо прочего, именно здесь следует покупать рассыпчатый рис марки «Кохинор», не требующий никаких дополнительных рекомендаций.

Аналоги Магазин при ресторане «Джаганнат» на Кузнецком Мосту.

Москва, Сретенка, 36/2, (495) 607 16 21 Ⓜ Сухаревская, пн-вс 9.00–21.00

Магазин корейских продуктов в отеле «Корстон»

Для своих, очень скромно, почти как в Сеуле

Что это Магазин по соседству с корейским рестораном «Гая», одним из лучших в Москве. Открылся 3 месяца назад — и до сих пор прекрасно обходится без телефона.

Чем торгуют Соевые пасты разной степени остроты, так называемая kimchi base в емкостях не менее 1,5 литра, корейский тофу (чуть плотнее, чем китайский), множество видов корейской лапши и непревзойденный соевый соус — магазин в «Корстоне» продает философские камни корейской кухни, позволяющие превратить самого тупого подмосковного бройлера в огненный сеульский деликатес.

Аналоги Магазин по соседству с рестораном «Сеул», здесь же, в «Корстоне».

Москва, Косыгина, 15, 1 этаж, рядом с рестораном «Гая» Ⓜ Воробьевы горы, пн-вс 12.00–23.00

«Испанская лавка»

Все иберийские радости за вычетом паэльи

Что это Не очень заметный магазин в переулке неподалеку от Тургеневской площади. Сначала торговал только едой, через год появилась лицензия на продажу алкоголя, и сейчас вино занимает примерно половину пространства магазина. Другая значительная деталь интерьера — висящие под потолком сыровяленые свиные ноги.

Чем торгуют Всем, что принято привозить из проведенного в Испании отпуска: хамоном, сыром из козьего, овечьего, коровьего молока, вареным иберийским окороком, колбасами чоризо и сальчичон, оливковым маслом из разных сортов оливок, самими оливками и пастами из них, паштетами и терринами, испанским шоколадом и турроном, а также вином практически из всех интересных в этом отношении регионов Испании. Имеется некоторое количество консервов, однако значительная часть их — итальянского и греческого производства. Риса для паэльи, к сожалению, нет.

Аналоги Магазины Moncasa Gourmet на Пятницком рынке и в Рогожских торговых рядах.

Москва, Мясницкая, 30/3, (916) 550 66 88 Ⓜ Чистые пруды, пн-пт 10.00–23.00, сб-вс 10.00–20.00

Вьетнамско-китайский павильон в ТК «Москва»

Тайный рынок в здании бойлерной

Что это Отделанное белыми плитками двухэтажное здание бывшей бойлерной. Похоже на временное убежище, но работает уже четвертый год — с момента закрытия Черкизовского рынка.

Чем торгуют Вьетнамцы, стоящие справа от входа, — вьетнамскими продуктами. Китайцы слева от входа — китайскими. Именно здесь начинаешь понимать всю относительность знания — рыбного соуса ныок-мам обнаруживается 10 разных видов, основа для супа фо предстает в виде крупного бульонного кубика, а базилик пахнет фиалками. Главная экзотика отыскивается на втором этаже: галангал, кафрский лайм, идеальное желтое манго, закутанные в пленку дурианы. Даже для тех, кто не разбирается в кулинарии, есть отдушина — приобрести вьетнамский кофе и архаичный гаджет для его заваривания.

Аналоги Вьетнамский магазин в ТК «Дубровка».

Москва, Тихорецкий б-р, 1 Ⓜ Люблино

«Китайские продукты»

Попытка сделать Чайнатаун, но с учетом европейских гигиенических требований

Что это Магазин, торгующий продуктами из Китая, Таиланда, Сингапура, Малайзии и Японии. Открыт в феврале 2012 года теми же людьми, что сделали рестораны «Дайкон» и «Китайский квартал» (магазин, к слову, находится в том же здании). Холодильники работают, полы чистые.
Чем торгуют Всем, что необходимо обычной китайской семье, — от пшеничной лапши и сычуаньского перца до ячменной карамели и древесных грибов. Имеются также пак-чой, джусай и другая диковинная зелень, выращенная в подмосковных совхозах, тофу с подмосковной фабрики, утки, пригодные для приготовления по-пекински, китайский чай и китайское пиво. Нет разве что столетних утиных яиц, маринованных змей, а также крепкого и не очень алкоголя.
Аналоги Павильон №60 на ВВЦ, центр китайских продуктов «Вэй Ван» на Верхней Красносельской, китайские ряды на рынке «Садовод».
Москва, просп. Мира, 12, стр. 1, (495) 607 86 28 @Проспект Мира, Сухаревская, пн-пт 10.00–22.00, сб-вс 12.00–22.00

«Пардес»

Кошерный супермаркет с возможностью позавтракать

Что это На вид обычный супермаркет, разве что большая часть товаров произведена в Израиле. Открылся в сентябре 2011 года. На территории магазина недавно заработала лавка The Hummus, выполняющая роль отдела кулинарии и заодно кафе, причем с возможностью доставки, — с тех пор многие говорят, что в «Пардесе» продается самый вкусный хумус в городе (а также фалафель и бабагануш).
Чем торгуют Здесь можно найти что угодно — но интереснее всего то, чего больше нигде особо нет: приправа заатар из тимьяна, перетертого с кунжутом, маца из разных видов муки, тхина, масло авокадо да и само авокадо, на редкость для Москвы спелое.
Аналоги Магазин «Меадрин плюс» в Новосущевском переулке. ●
Москва, Образцова, 19, стр. 9, (495) 540 57 70 @Савеловская, пн-чт, вс 9.00–21.00, кроме еврейских праздников, пт закрывается за 2 ч до захода солнца

«Пардес»: тхина, 255 р. за 0,5 кг; халва с фисташками, 298 р.; нут, 92,5 р.; хумус, 495 р. за 0,85 кг; слоеный лаваш, 29 р.; грецкие орехи, 325 р. за 1 кг; колбаса охотничья, 275 р.; яблочный сидр, 95 р.

реклама

КНИЖНАЯ БЕССОННИЦА — 2013

18 мая в 21:00

в книжном магазине «Москва» НА ВОЗДВИЖЕНКЕ

Юбилей! Юбилей! Юбилей!

СРЕДИ ПОДАРКОВ:

Туристическая поездка на 10 дней в Китай!

Сертификат на изучение иностранного языка!

Стильные аксессуары Moleskine!

Подарочный сертификат книжного магазина «Москва»... и многое другое!

НА ПРАЗДНИКЕ:

Скидка 15% по дисконтным картам!

Подарки за «сердечные» элементы в одежде!

При покупке на сумму свыше 1000 р. – дисконтная карта в подарок!

СПЕЦИАЛЬНАЯ ПРОГРАММА ДЛЯ ДЕТЕЙ

0+

МОСКВА ул.Воздвиженка, д.4/7, стр.1 (495) 212-22-08

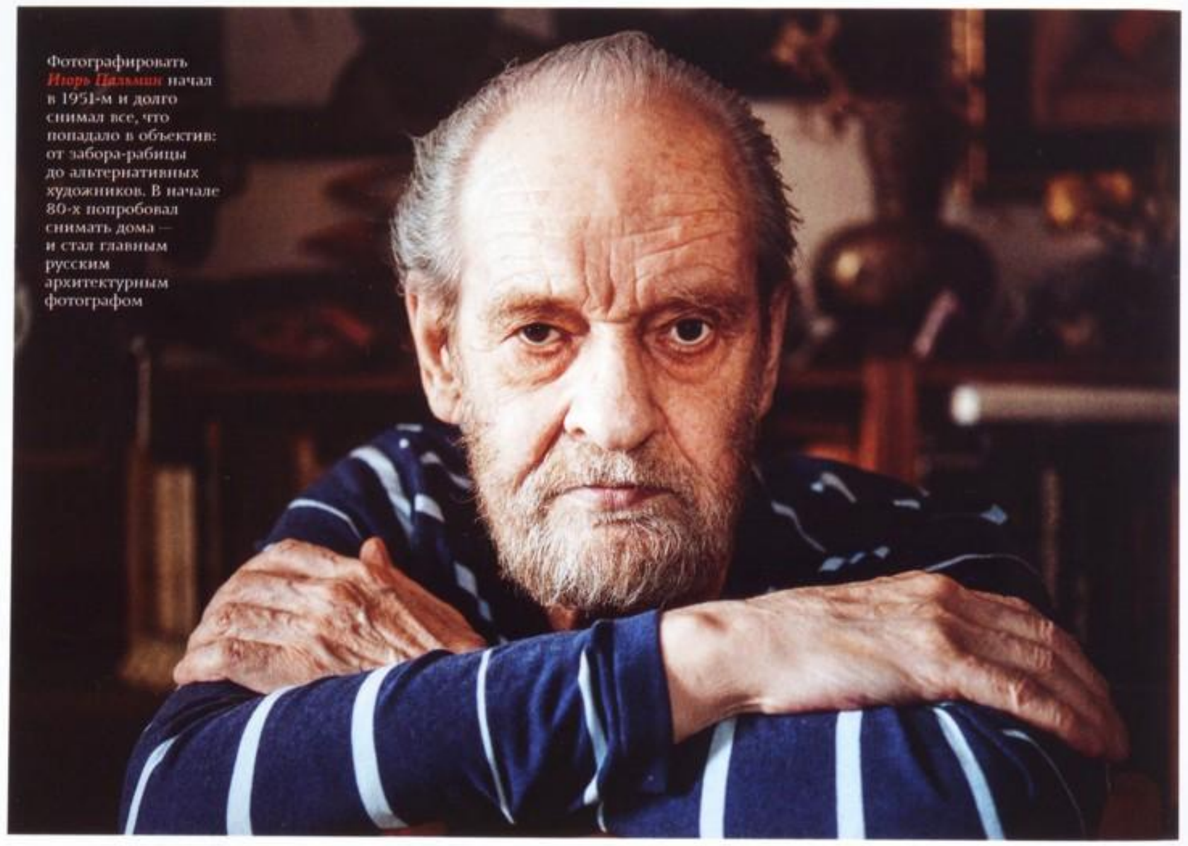
Подробности на сайте www.moscowbooks.ru

Выставки

Фотограф *Игорь Пальмин*, выставка которого открывается в Москве, — о разбомбленных чеченских аулах и бронзе на черном бархате

ТЕКСТ: НАТАЛЬЯ КОСТРОВА

ФОТОГРАФИЯ: ЮРИЙ ПАЛЬМИН



Фотографировать *Игорь Пальмин* начал в 1951-м и долго снимал все, что попадало в объектив: от забора-рабицы до альтернативных художников. В начале 80-х попробовал снимать дома — и стал главным русским архитектурным фотографом

Что будет на выставке

«В сторону света» — это 25 фотографий из архива Игоря Пальмина, сделанные в Москве и Петербурге с 1980 по 2000 год. Плюс еще 100 снимков, которые будут крутиться на экране в режиме слайд-шоу. Пальмин снимал не так, как другие архитектурные фотографы, — не все здание целиком, а отдельные фрагменты. Если Большой театр — то только фронтон, если доходный дом Барсовой на Кронверкском проспекте — то только окно с витражами.

О первом фотоаппарате

Абсолютно все в моей жизни произошло случайно. Жена против слова «случайно», говорит — судьба, но я-то что могу поделать, если все и правда случайно. Вот и фотография возникла из ниоткуда. Я еще в Воронеже жил, на геолога учился, когда девица, в которую я тогда влюблен был, вдруг захотела купить фотоаппарат, а я почему-то взялся ее учить. Купил этой девице камеру «ФЭД». Было это в 1951 году. А в университете у меня был друг, генеральский сын, у которого дома хранились трофейные немецкие камеры. Я выбрал себе одну, начал снимать и тут же понял, что мне нужна еще одна, на этот раз собственная камера. Долго собирал деньги и купил еще один «ФЭД». И так с ним всюду ходил — он у меня, как ошейник, висел.

О рабице

Я в жизни много чего перепробовал: и геологом работал, и на телевидении, и в газете немного. Потом поступил во ВГИК, учился на оператора, переехал в Москву и работал в кинофотолаборатории Академии наук, директор которой меня всячески протежировал. Он и вывел меня на фотоклуб «Новатор», где я побыл года три и вполне успешно выставлялся как фотограф. У меня почти не осталось фотографий с тех времен. Разве что вот угол с рабицей. Я его снял в 1957-м — просто так, ни для кого. Я купил новую камеру и хотел попробовать, как она рисует. И попробовал. А потом эту фотографию в журнале «Советское фото» опубликовали, а на фотовыставке «Новатора» приз дали. Если уж говорить о том, какая из моих ранних работ мне нравится больше всех, — то этот угол. Она точно в моем настроении.

О елочных игрушках

Жил я в коммунальной квартире, и одним из моих соседей был жэковский слесарь. Он частенько заходил, чтобы трояк занять, — скромный такой малый, выпивал. И вот однажды приходит, а я сижу и какие-то фотографии обрезаю. «Так вы фотограф?» — спрашивает он. «Да нет, — отвечаю, — я кинооператор, ну и фотографирую немного». «А не хотите подзаработать? Тут одному скульптору помощь нужна». И пока он это произносил, я уже догадался, что он назовет имя Эрнста Неизвестного. Не могу объяснить — просто знал и все. И повел он меня к Эрнсту. А я притащил с собой всякую осветительную аппаратуру, черный бархат, еще какую-то хренотень. Снял что-то. Приношу через пару дней снимки, и Эрнст разносит их в пух и прах. Во-первых: нельзя подсвечивать бронзу с разных сторон. «Что ты мне елочных игрушек наделал?» Во-вторых: нельзя снимать скульптуру на черном бархате — пропадает масштаб. Я этот урок на всю жизнь запомнил. И если когда приходилось снимать что-то прикладное, всегда следил, чтобы не получились елочные игрушки.

О секретном излучателе

В конце 60-х я также много снимал для Института рыбного хозяйств и океанографии — и в частности, для лаборатории морских акустиков, которая работала, понятное дело, на войну. Спустя какое-то время я из института ушел и начал работать на телевидение — тогда как раз достроили телецентр в Останкино и запустили 4-ю программу ЦТ «для людей с повышенными культурными запросами». Мы организовали цикл передач о море, и я взялся за передачу «Звуки моря». Пошел к своим акустикам во ВНИРО и набрал у них там пленок — как киты разговаривают и прочую муру. Подготовил фонограммы — в том числе взял кадр, снятый мной в научной лаборатории в Балаклаве, на котором видно, как бросают в море какую-то банку. Передача прошла в эфире, после чего к нам в Останкино приезжают два человека: «Игорь Анатольевич? Пройдемте с нами». Сажают меня в машину и увозят. Как сейчас помню, доехали мы почему-то до Цирка на Цветном, встали, и они давай меня расспрашивать про эту банку: где я ее видел, зачем снимал, для кого? Это потом я уже понял, что сфотографировал некий секретный излучатель, который мои морские акустики испытывали. А я, дурак, взял и показал его на всю страну.

О «Собачьем сердце» и «другом искусстве»

С художниками меня познакомил фотограф Валерка Евстигнеев. Мы с ним вместе работали на телевидении: он был автор, а я его редактор. Помню, буквально на второй день знакомства Валерка ни с того ни с его меня спрашивает:

Я жил в Воронеже, на геолога учился, когда девица, в которую я тогда влюблен был, вдруг захотела купить фотоаппарат

«Вы «Собачье сердце» читали?» Булгаков в те годы был еще запрещенный и ходил по рукам только в самиздате, поэтому я предусмотрительно ответил: «Нет, конечно». На следующий же день он приносит машинописную книгу. И вслед этому спрашивает: «А художники вас не интересуют?» Я спрашиваю: «Какие еще художники?» А он: «Ну эти самые». Ну и я догадался, что речь идет о Немухине, Рабине, Плавинском, Кабакове

Колоннада Казанского собора, 1998

Художник Дмитрий Плавинский в мастерской на Садовой-Кудринской, 1973

Ингинский мальчик. «Ферма по дороге на Черкизово», 1977

«Энергомаш» на Краснопресненской набережной, 1987

и прочих. Как-то мы их тогда называли — слово забыл. Да нет, какие нонконформисты? Мы и термина-то такого тогда не знали! Кажется, просто говорили «подпольные художники». Я начал ходить к ним чуть ли не каждый день, и вскоре они приняли за своего.

О «Листе художника»

В советские годы я работал за копейки — только ради того, чтобы не возникли сложности из-за тунеядства. Но жить-то на что-то надо было? И я придумал клеить альбомы про художников. Это уже был 1978 год, иностранцы какие-никакие в Москву потянулись, а про художников подпольных никто ничего не знал. Я начал клеить, как я называл, «Лист художника» на основе акварельных папок — 20 листов, 20 художников — и продавал иностранцам по 100 р. В одной статье мои альбомы ошибочно были названы «Окном в мастерскую». Я знаю, откуда эта ошибка взялась — к одному моему «листу» Илья Кабаков написал заголовок «The window into the studio».

О чеченских аулах

В Чечню я ездил в конце 70-х по заданию одного германского издательства, выпускавшего архитектурные путеводители. Вообще страшновато было. Это ж места, откуда людей репрессировали. Как там будут принимать, как там вообще к русским относятся — ничего не было известно. Но — поехал. Дали мне с собой список объектов, которые надо снять, и план местности с примерным маршрутом. Сначала попадаю в одно селение — погода плохая, снимать нечего. Решаю идти дальше — пешком. С собой один лишь старенький, еще со времен войны спальный мешок. Добрался до другого селения, переночевал у пастуха. Дальше хотел на автобус сесть, но автобус ушел, и я заночевал в деревне. На следующий день меня везет на машине какой-то милиционер. Едем, и вдруг останавливает нас абсолютно пьяный капитан: «Кто?! Документы!» Показываю паспорт, все рассказываю. А он: «Давай выпьем?» И дальше мы уже едем втроем. Во время очередной остановки капитан приводит меня к каким-то людям в дом, знакомит со всей семьей и напивается уже до чертей. Я сбегаю и несколько дней просто бродяжничаю, ночуя на сенокосах с мальчишками-пастухами. Измучился, вернулся в Москву. Но быстро понял, что Чечней я уже болен, — и через месяц снова туда поехал. Один прошел 50 км до Никароя *(брошенный чеченский аул, откуда в 1944 году насильно вывезли всех жителей. — Прим. ред.)* Кормился тем, что удавалось раздобыть. Дошел до границы с Ингушетией и шел бы дальше, но — жратвы никакой и курево на пределе. Вернулся с мешком пленок, а путеводитель так и не выпустили. Думаю, побоялись такой материал выкладывать. Там ведь отчетливо видно, что развалины вовсе не от времени, а от советских бомбежек — бомбили аулы, чтобы чеченцы не могли в них вернуться.

Когда ты один, то все время будто в отключке какой-то находишься. Ничего для тебя не существует — только то, что перед глазами

О глянцевых фотографиях

Хорошая фотография — это результат того, насколько глубоко ты погрузился в созерцание. Я всегда любил смотреть — на человека или на дом, неважно, — любил сам факт смотрения. Без этого хорошего снимка не сделаешь. Я вот сейчас листаю журнал и вижу, что вот фотография вроде бы глянцевая и снята профессионально, но нет в ней памяти места. Чувствуется, что человек просто захотел сделать красивый кадр, сделал его и тут же забыл, что снимал.

О современных фотографах

Архитектуру сегодня снимают очень много и очень хорошо. Вы мне верьте — я в курсе дела. Юрка (Юрий Пальмин — архитектурный фотограф, сын Игоря Пальмина. — *Прим. ред.*) третий год преподает в «Британке», и у него весь прошлогодний выпуск — это девицы просто потрясающие. Тем более сейчас архитектурные работы делаются быстрее — в техническом смысле. Конечно, раньше фотографировать было проще — город был менее загружен. Юрка вот только по утрам воскресений снимает, когда на улицах пусто. Да еще и с охраной домов приходится постоянно договариваться — разрешений добиваться. В этом смысле, конечно, фотографам стало сложнее.

О лайках в фейсбуке

Я ничего не снимаю с начала 2000-х. Последние годы сижу в родных Вешняках и привожу в порядок архив. Иногда думаю: зачем я все это снимал? Да они никому в жизни, эти фотографии, не нужны! Ну выложил я их в фейсбук на Flickr — и что? Ну лайкают их там — и что? Не ради же этого я снимал их в самом деле? Другое дело, что я живу в этих фотографиях. Существую в мире, который на самом деле не существует; существую с людьми, которых уже нет. И ведь если бы это еще были фотографии, которые можно в руки взять! А тут вообще — убейте меня, но я не понимаю, как они на экране появляются и где хранятся. Их нигде нет — они просто фантом. ●

Центр фотографии им. братьев Люмьер, 15 мая — 30 июня

Кино

Режиссер выходящих в прокат «Отвязных каникул» *Хармони Корин* — о подростках-звездах, категории «18+» и о том, как он ощущает свои 40 лет

ТЕКСТ: РОУЗ КРАМЕР/IFA

ФОТОГРАФИЯ: ДЖО ШИЛДХОРН

— Вы сами на весенние каникулы куда-нибудь уезжали?

— Нет. Когда я был подростком, у нас в Теннесси это было важно, народ куда-то ездил, а сам я дома оставался — катался на скейте.

— Что это вообще за обычай? Из Европы кажется — просто собирается толпа подростков и напивается.

— Я годами коллекционировал картинки с весенних каникул просто для себя. Как ребята жгут мебель, девицы мочатся на полянах для мини-гольфа, люди блюют на песке — ну обычное подростковое американское свинство где-нибудь в тропиках или во Флориде. Такая Ривьера для реднеков. Вообще, весенние каникулы — что-то вроде метафоры молодежного безумия. Особенно мне нравился один образ: девушки в бикини — в таких неоновых купальниках, в лыжных масках и с пушками. На белом пляже. И еще единороги у них на масках. Вот из этого все и выросло.

— А почему эта картинка вам так в голову запала?

— Да не знаю. Я когда кино не снимаю, обычно торчу дома, рисую, и из этого получается визуальная сторона фильмов. Придумываешь какой-то образ, разрабатываешь его. Что-то в нем было притягательное, и я придумал к нему историю. Что, если они грабят на пляже туристов?

— Несмотря на историю, ваш фильм похож на музыкальную импровизацию.

— Ага. В фундаменте там есть и сюжет с началом, серединой и концом, и внутренняя структура, и все традиционные дела — но, по правде говоря, я всегда думаю о кино в несколько ином ключе. Пытаюсь экспериментировать, и здесь особенно. Чтобы фильм хотелось описывать в музыкальных терминах, чтобы в нем были петли, как в электронной музыке. Что-то похожее на транс, что-то из области чувств. Хотел сделать жесткий попсовый хит: вот что-то неистовое, а потом раз — и оно исчезло. Насилие, которое растворяется в ночном небе.

— Это вы сами придумали или у кого-то подсмотрели?

Бывший вундеркинд *Хармони Корин* избавился от наркозависимости, потолстел, похудел, женился, стал отцом, но продолжает снимать кино о подростках

Девушек в *«Отвязных каникулах»* сыграли кумиры молодежи Ванесса Хадженс, Селена Гомес, Эшли Бенсон и молодая жена Корина Рейчел (на фотографии — справа)

— Я с детства смотрю все подряд. Не разделяю культуру на высокую и низкую. Из клипа с YouTube можно почерпнуть столько же, сколько из Говарда Хоукса. Искусство, не искусство — мне наплевать: это либо работает, либо нет. И когда я придумываю фильм, на меня словно идет поток образов со всех сторон. Тон, цвета, текстуры, Флорида, бикини, неон, лак для ногтей… Это почти физическое ощущение. И я хотел, чтобы фильм в некотором смысле был как наркотический трип, галлюцинация. Начинаешь в реальном мире, а потом тебя уносит в неизведанное. Чтобы можно было лизать, как леденец. Пожалуй, единственное чужое кино, которое я мог бы упомянуть в этом контексте, — «Майами Вайс» Майкла Манна, очень люблю его. Но вообще, стараюсь за полгода или даже за год до съемок перестать смотреть кино, потому что оно и так живет внутри меня. Оно — часть души. Часть того, чем заполнен ваш мозг. Я стараюсь транслировать это менее очевидными способами. Ну и потом мне нравится придумывать собственное дерьмо.

— А видео с каникул, которое в фильме, — вы его купили или нашли где-то?

— Да нет, я сам все снял.

— В пресс-релизе написано, что вы использовали и чужие записи.

— Думаю, они просто наврали.

— И что, это были обычные подростки, они занимались своими делами, и вы их снимали?

— Ага, мы снимали во время каникул, так что это был сплав реальности и кино. Люди, которые там оказались, начали просачиваться в сюжет, и наоборот — фильм изменился под воздействием происходящего. В какой-то момент я увидел, что персонажи стали куда яростнее, и у актрис вдруг появились такие ухватки, о которых я и не подозревал, — и мне это нравилось.

«Я хотел, чтобы фильм был как наркотический трип, галлюцинация. Чтобы можно было лизать, как леденец»

— То есть актеры сильно повлияли на окончательную версию сценария?

— Да, но меня сценарий вообще не очень интересует. Сценарий — это что? Идеи, они лежат себе мертвым грузом на бумаге. Потом ты приходишь с камерой, и все оживает. Так что я и актеров, и оператора, и вообще всех призываю импровизировать, не бояться, быть яркими, принимать неочевидные решения. Нет правильного или неправильного — есть хорошее и плохое.

— А пробы вы проводили?

— Да. Селена прилетела ко мне в Нэшвилл и проходила пробы у меня в гостиной.

— А ваша жена пробы проходила?

— Я с ней уже работал и в ней не сомневался. Я провожу ее пробы. Каждый день.

— А было что-то, что они отказались делать?

— Конечно, по-всякому бывает. Но я стараюсь заранее все обговорить и примерно понимаю, кто на что готов. Ну и потом, слушайте, я Хармони Корин, я уже довольно давно снимаю фильмы — все уже примерно представляют, кто я такой. Редко бывает, чтобы кто-то пришел с мороза, этакой девственницей. Для них, думаю, самым сложным было то, что я не привык снимать в павильонах. Сразу еду на натуру, в реальные места. И часто это открытые места, что для актрис означает уйму чертовых папарацци, и несовершеннолетних поклонниц, и всякого такого — что для меня было совершенно в новинку. Иногда там было больше папарацци, чем членов съемочной группы. Мне-то лично абсолютно наплевать, но им… Или вдруг раз — и в кадр залетает вертолет. А они-то в образе, им сложно, конечно.

— Для вас в новинку, наверное, были и голливудские агенты, которые говорят, может ли их клиент пописать на обочине или раздеться догола. Как проходили переговоры?

— Честно — я не торгуюсь. Мне насрать. Вообще не веду переговоры. Нет их. В моем кино нет ничего случайного. Я делаю так, а не иначе, потому что я хочу видеть определенные картинки, снятые определенным образом. Раз вы хотите быть в моем фильме, значит, вы хотите работать со мной и сделать что-то особенное, по возможности замечательное.

— То есть все, что вы хотели, было сделано?

— Почти все. Я не мог позволить фильму выйти в категории «18+», — а в какой-то момент стало казаться, что дело к тому идет.

— А почему не могли позволить?

— Ну потому что в Америке в таком случае все кинотеатры от тебя откажутся. У меня был опыт с «Гуммо», которому пытались присвоить «18+», «Детки», кажется, вышли без рейтинга — в общем, меня эта история с рейтингами преследует, и сейчас я такого не хотел, это просто убило бы картину. Впрочем, в фильме нет сцен, из-за которых я теперь мучаюсь, что их не дожал.

— Каково вам быть сорокалетним?

— Странно. Я до сих пор, когда слышу это, такой: сколькилетним? Ну да. Иногда кажется, что я уже так давно всем этим занимаюсь, а иногда — что только начинаю. Время — странная штука.

— И чем заняться сорокалетнему? Эта картина для вас, кажется, этапная. Первый шаг к диснеевскому фильму?

— О, я бы очень хотел снять диснеевский фильм, это было бы круто. Это же сон. Давайте, вручите мне ключи от этого королевства.

— И на что он был бы похож?

— На этот фильм. Слушайте, о чем вы, это же и есть мой диснеевский фильм. ●

«Отвязные каникулы» («Spring Breakers»), Хармони Корин, США, 2012, дублированный

5 вещей, которые надо знать о Хармони Корине

1. Ларри Кларк, который поставил по сценарию юного Корина фильм «Детки», быстро разочаровался в своем протеже. Причина разлада — наркозависимость и дерзость Корина по отношению к учителю. В своих интервью Кларк пересказывает слухи о том, что Корин поджег свой дом и убил бабушку.
2. Второй фильм Корина «Осленок Джулиен» получил сертификат «Догмы 95» №6. Именно поэтому его имя не значится в титрах: движение, придуманное Ларсом фон Триером и Томасом Винтербергом, предполагало смирение режиссерской гордыни.
3. Один из сценариев Корина сгорел вместе с компьютером при пожаре дома. Режиссер заплатил специалистам из НАСА $15000 за восстановление жесткого диска, но в результате получил файл всего с одним предложением: «Речь бесцельна, указующий перст безмолвен».
4. В нулевые, уйдя из кино, Корин жил в джунглях Амазонии. Его друзьями были местные рыбаки, которые поклонялись Рыбе.
5. Сейчас Корин считает своим учителем Вернера Херцога. Немецкий режиссер дважды сыграл в фильмах Корина (отца безумного семейства в «Осленке Джулиене» и священника в «Мистере Одиночество»), младшего товарища он называет Последним Пехотинцем.

рамблер-касса

Встреча продолжается в кино.
Билеты в вашем мобильном.

kassa.rambler.ru

16+
реклама

Все развлечения Кирова — для тех, кто собирается попасть в этот древний русский город в ближайшее время

ТЕКСТ: ЕКАТЕРИНА ДЕМЕНТЬЕВА, ДАНИИЛ ТУРОВСКИЙ

ФОТОГРАФИИ: МАРК БОЯРСКИЙ

Пельменная

Реликтовая советская пельменная: здесь круглые сутки варятся пельмени, сдвигаются стаканы и ведутся разговоры о судьбах России. Учреждение при этом называется ООО «Райский уголок». Режиссеры проекта «Реальность» могли бы здесь найти массу интересных героев.
Максим Аверин, рекламщик: «Сколько себя помню, всегда эта пельменная здесь была. Ходят в нее в основном работяги — за дешевой водкой. Это вам не «Жан-Жак». Пельмени съедобные, с говядиной. Порция стоит рублей 40–60».
Октябрьский просп., 88, (8332) 54 51 11, круглосуточно

Успенский Трифонов монастырь

Святой Трифон Вятский исцелял больных и бесноватых, питался травой, юродствовал, крестил подданных князя Амбала, плавал по реке Чусовой — с авторской версией его деяний можно ознакомиться в романе Алексея Иванова «Золото бунта». Полюбоваться на основанный им монастырь и узнать каноническую версию можно, отправившись на улицу Горбачева, названную так не в честь первого президента, а по фамилии несчастного большевика и самоубийцы.
Максим Аверин, рекламщик: «В монастыре своя, очень особенная атмосфера. И святой источник есть. Обязательно к посещению для верующих и просто интересующихся русским зодчеством».
Горбачева, 4

Центр народных промыслов

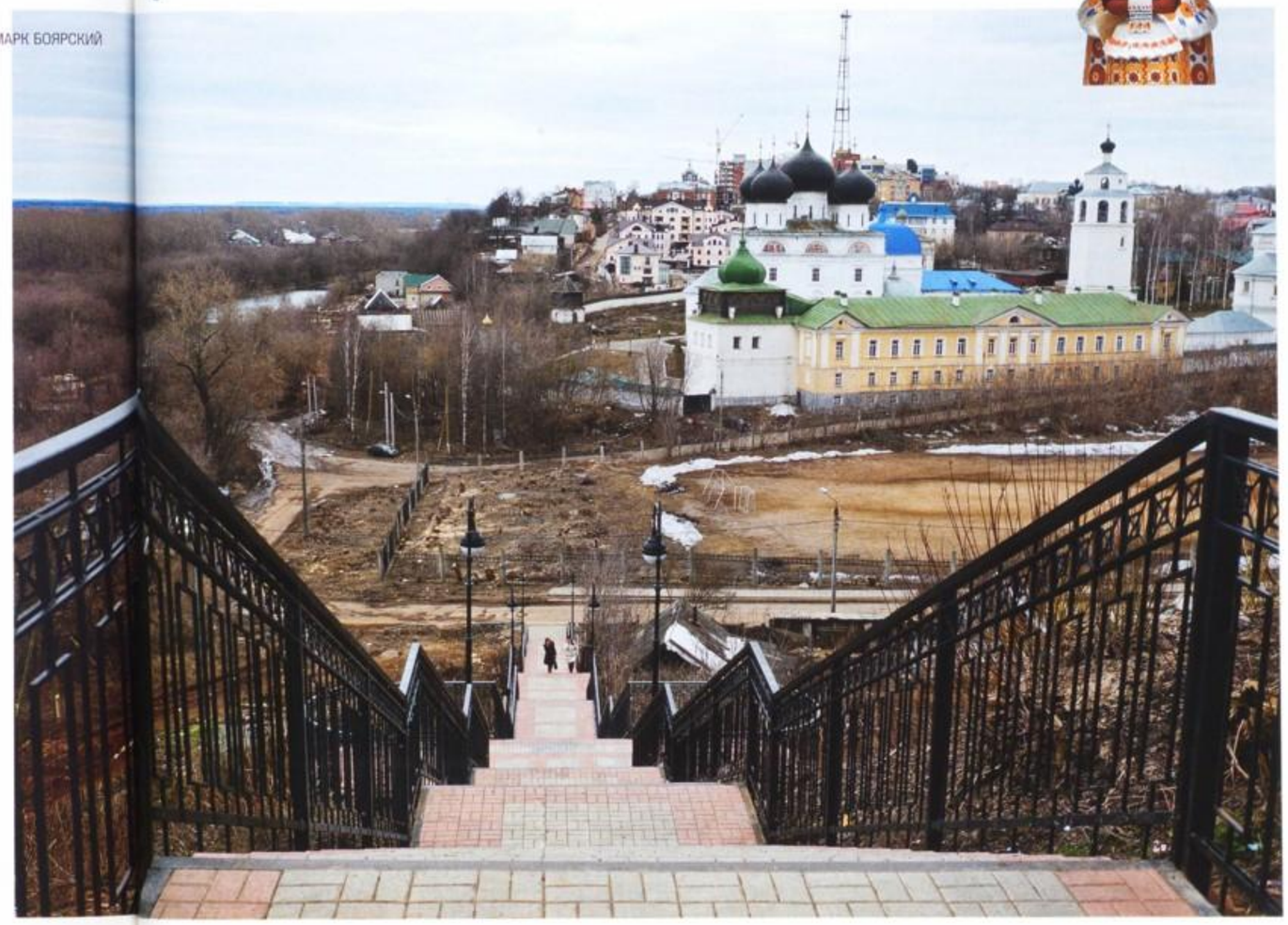
Народные промыслы Вятки — это глиняные свистульки, козлики, куклы и саночки, берестяные туески, расписные шкатулки и липовые игрушки. Покупать их можно где угодно, набор везде один: независимых артелей нет — или их очень мало.
Антон Касанов, экскурсовод: «Большинство точек, где продаются дымковские игрушки, изделия из бересты, туи и прочие местные промыслы, расположены в центре города. Удобно, что рядом с Центром народных промыслов находятся два крупных универмага, ЦУМ и Time, а буквально через стенку — пиццерия».
Воровского, 52, (8332) 54 06 23, пн-вс 10.00–19.00

1. Реклама на *железнодорожном вокзале*
2. Пельмени, 57 р., *«Пельменная»*
3. *Успенский Трифонов монастырь*
4. Дымковская игрушка, *Центр народных промыслов*

1

2

4



3

Музей Салтыкова-Щедрина

Деревянный дом, в котором почти 7 лет жил в ссылке, пил чай после службы в канцелярии и собирал материал для «Губернских очерков» Салтыков-Щедрин. Об устремлениях вятского суда и следствия сообщал он следующее: *«...Сидит исправник и блаженствует. Помышляет он о чине асессорском, ловит мысленно таких воров и мошенников, которых пять предместников его да и сам он поймать не могли. Жмет ему губернатор руку со слезами на глазах за спасение губернии от такой заразы... А у разбойников рожи-то, рожи!..*

— Как это вы, Демьян Иваныч, подступились к таким антихристам? — говорит ему дворянский заседатель, бледнея от ужаса.

— Дело мастера боится, — отвечает Демьян Иваныч, скромно потупляя глаза».

Антон Касанов, экскурсовод: «В центре города уже толком не сохранилось таких деревянных избушек. Нет в этом музее и личных вещей или книг писателя. Зато там воссоздан интерьер — можно понять, как жили ссыльные столичные дворяне. У другого известного вятского ссыльного, Герцена, своего музея, кстати, нет. Он жил на разных квартирах. Одну из них оборудовали под мемориальную комнату».

Ленина, 93, (8332) 64 53 78, пн-вс 10.00–18.00

Музей имени Васнецовых

Собственно Виктора и Аполлинария Васнецовых здесь не слишком много, но поскольку они принадлежат к благородной и старой вятской фамилии, то неудивительно, что главный художественный музей Кирова назван в их честь.

Антон Касанов, экскурсовод: «В музее крутая коллекция русских передвижников. Все самые представительные выставки проходят тоже здесь, так как он самый современный и самый большой. А еще удачно расположен: в самом центре, в двадцати метрах от Ленинского суда».

Карла Маркса, 70, (8332) 64 28 53, ср, пт-вс 10.00–18.00, чт 11.00–19.00

Ресторан «Кокоро»

Киров не обошла мода на японскую еду — здесь есть, например, суши-бар «Шире хари», где готовят ролл «Коммунизм» и предлагают «Халявку» — коврик для мыши с фирменным логотипом. «Кокоро» — место совсем другого калибра. Здесь белые стены и вырезанный из фанеры лес, а из колонок играет интеллигентное техно. Недорого, особенно во время обеда: вок с курицей — 60 р. Дело происходит в единственном кировском лофт-проекте: ТЦ «Фабрика» располагается в красивом кирпичном здании бывшего завода «Физприбор». Другое дело, что это здание приставы недавно арестовали за долги владельца, так что его будущее несколько туманно.

Максим Аверин, рекламщик: «Наверное, это единственный местный лофт-проект, раньше здесь была фабрика. Часто бывает живая музыка. Еще там приятный персонал и цены очень демократичные. По моему мнению, самая вкусная японская еда в городе».

Карла Маркса, 75, «Фабрика», (8332) 21 75 75, пн-вс 11.00–1.00

1

2

Вятский палеонтологический музей

Относительно новый и довольно толковый музей, где показывают не только макеты, копии и мифического снежного человека, но и настоящие скелеты рептилий пермского периода, обнаруженные в Кировской области. Порядки свободные: можно бесплатно фотографировать экспонаты.

Марина Каширина, врач: «У нас в области, в городе Котельниче, нашли останки динозавров. Их, понятно, выкопали и сделали на этом месте динопарк: грубо говоря, стоят большие пластиковые зверюги прямо на улице, а всякие ряженные в пещерных людей про них рассказывают. То ли дело музей — тут все по науке, полный мезозой, ящеры, тираннозавры».

Спасская (Дрелевского), 22, (8332) 32 27 10, вход со стороны ул. Карла Маркса, вт-ср, пт-сб 10.00–18.00, чт 11.00–19.00, вс 10.00–17.00

Бар Che Pay

Неформальный бар с концертами местных артистов и гастролями Tesla Boy и Illuminated Faces. Танцуют под трэп, проводят вечеринки «Young and Drunk» и смотрят кино. Типичный анонс выглядит так: «Братья Галлахер были обычными манчестерскими хулиганами. Увидим их концерт 2009 года в Аргентине. А потом играет Вова».

Константин Филимонов, диджей: «Помещение небольшое, метров восемьдесят. Музыка некоммерческая, поэтому и ходят сюда в основном хипстеры или люди, которые хотят таковыми называться. Часто попадаются малолетки с сиськами и жопами. Пьют коктейли, простенький дринк а-ля виски-кола стоит 150 р.».

Карла Маркса, 75, «Фабрика», пн-вс 20.00–6.00

Кафе «1797»

Гребешки, стейки, тирамису — все как в приличном московском ресторане. В 1797 году этого всего, правда, не было — здесь базировалась первая типография Вятки, где печатали тексты Герцена и Салтыкова-Щедрина. А в 2011 году открылось кафе: отбитые до кирпича стены, вайфай и симпатичные официантки. В том же здании можно заняться хатха-йогой и купить аюрведических порошков — тут работает студия «Древо жизни».

Антон Касанов, экскурсовод: «Кафе «1797» очень любят чиновники нашего областного

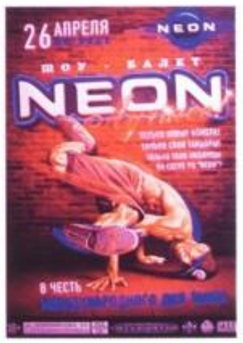
1. Мемориальная табличка *Салтыкова-Щедрина*, который был отправлен в Вятку на семь лет в ссылку
2. Памятник *Виктору и Аполлинарию Васнецовым*
3. Ресторан *«Кокоро»*
4. В *Вятском палеонтологическом музее* хранится большое количество черепов динозавров
5. Бар *Che Pay*
6. Салат «Оливье-1797» (250 р.) из *кафе «1797»*
7. Афиша клуба *Neon*
8. Гриль-бар *«Конюшня»*

3

4

5

6



7

8

1

2

3

4

Лес в *Порошино*
Пиво «Вятич», 45 р. 0,5 л, *«Пивной дворик»*
Ресторан *«Васнецов»*
Набережная Грина *Александровским саду*

правительства, ходит сюда и Никита Белых. Неудивительно: ресторан роскошный, да еще в таком месте — рядом с Александровским садом и Преображенским женским монастырем».
Динамовский пр., 4, (8332) 78 17 97, пн-вс 11.00–0.00

Клуб Neon

Трехэтажный развлекательный центр с кальянами, эротическим шоу, караоке, заезжими травести и местными юмористами (тут шутит, например, артист Егор Самбукин). В баре есть коктейль «Умри, сука» (абсент и пара ликеров), а в меню — блюда из собственной коптильни. Временами играет творческая пара с псевдонимами Пит и Мамонов. Можно познакомиться с красивой девушкой, а можно — поссориться с охранником.
Константин Филимонов, диджей: «Самое популярное место в городе. В кафе, на мой взгляд, отлично кормят — мне нравится тамошний «Цезарь» с семгой. Можно в бильярд сыграть, а можно живое выступление послушать. На втором этаже — дискотека с пацанской музыкой. Ставят и «О боже, какой мужчина» певицы Натали, и «Девчонку» группы «Руки вверх!». Тут встречаются люди и с банками пива, и с коктейлями вроде «Водка-энергетик». Самые разборчивые идут на третий этаж, где проходят небольшие вечеринки с некоммерческой музыкой».
Ломоносова, 25, (8332) 53 45 10, пн-вс 18.00–0.00

Гриль-бар «Конюшня»

Жизнерадостный гриль-бар с пивом, конкурсами барменского акробатического искусства и суши. Владеет «Конюшней» группа компаний «Система Глобус», им же принадлежит сеть магазинов «Уржумка». Торгуют «Уржумки» продукцией Уржумского спиртоводочного завода, акции которого якобы были проданы в 2010-м по заниженной цене, и по этому делу в 2012 году проверяли Навального — но причастности не нашли.
Валерия Назарова, бухгалтер: «Кажется, это самое тусовочное место в Кирове. Вся молодежь там. В субботу столиков нет вообще. Если не забронировали, придется тусоваться у бара. Играет музыка, все едят суши, а летом еще огромную террасу открывают».
Ленина, 82, (8332) 64 10 86, вс-чт 12.00–0.00, пт-сб 12.00–3.00

Лес в Порошино

Кировский лес как он есть: сосны, ели и чистый воздух. Лучшего места для пробежки не найти.
Саша Казаков, школьник: «В Порошино — природа, река Хлыновка, озеро, много ручьев, заброшенная железная дорога. Спускаться туда можно от Трифонова монастыря. Хороших дорог нет, все не обустроено, но когда-нибудь из всего этого сделают красивейший парк. Но пока это только надежды. Еще есть заброшенные овраги. Лично мне там нравится».
Добраться в Порошино из центра Кирова можно автобусом №21 (остановка «ЦУМ») или на такси

«Пивной дворик»

Пивная с немецко-украинским меню, есть бесплатный вайфай и открытая веранда во дворе. Находится недалеко от здания суда. Предлагает местное пиво, которое рекламирует себя билбордами следующего содержания: «Че брать-то? Вятич, че!» Квас этого же завода в видеоролике нахваливают две голые красотки в сауне. «Вятич» регулярно штрафуют всякие комиссии по этике и защите чувств верующих, но народной любви это не уменьшает.
Антон Касанов, экскурсовод: «Это заведение известного кировского завода «Вятич», их в городе много. Пиво, надо сказать, весьма недурное и очень свежее. Дешевле в Кирове нигде нет: политра любого сорта стоит 45 рублей».
Спасская (Дрелевского), 41, (8332) 64 70 00, пн-ср, вс 11.30–0.00, чт-сб 11.30–2.00

Ресторан «Васнецов»

«Не заглянуть сюда — значит, пропустить что-то важное», — сообщает о себе ресторан. Тут ламинат и атласные портьеры — словом, солидно. В меню — недешевая русская кухня, есть тыквенный суп и оливье (300 р.).
Антон Касанов, экскурсовод: «Ресторан находится напротив Ленинского районного суда, и именно в нем тусовались сторонники Алексея Навального и все журналисты в ночь после первого судебного заседания».
Спасская (Дрелевского), 41в, (8332) 38 12 12, пн-вс 8.00–23.00

Александровский сад и набережная Грина

Главное в городе место для прогулок. С набережной Грина открываются виды на Вятку, а также здесь с переменным успехом работает бесплатный вайфай. Названа она, понятно, в честь Александра Грина — он родился в Вятской губернии в семье ссыльного поляка.
Антон Касанов, экскурсовод: «Входной портик и чугунную ограду Александровского сада спроектировал столичный архитектор Витберг — автор первого проекта храма Христа Спасителя. В Вятке он оказался (правильно) в ссылке по обвинению в растрате государственных средств и злоупотреблении доверием императора. С набережной Грина открывается живописный вид на Дымковскую слободу — ту самую, где придумали дымковскую игрушку».
Саша Казаков, школьник: «Можно летом сходить в кафе «Диоланд» у реки на Пристанской улице, оно открывается в середине мая обычно». |

Платье Maje, 15900 р., Podium Market, Москва, Охотный Ряд, 2, гостиница «Москва», 2, 3 этажи, (495) 225 02 05 ⓂПлощадь Революции; куртка Wanda Nylon, 26100 р., Air, Москва, Театральный пр., 3, стр. 4, (495) 621 78 91 ⓂЛубянка

Вещи

Плащ Wanda Nylon, юбка Walk of Shame и другие *вещи из прозрачных материалов*, которые можно купить в московских магазинах

ПРЕДМЕТЫ: АРТУР ЛОМАКИН

ФОТОГРАФИИ: ИВАН КАЙДАШ

Платье *T by Alexander Wang*, 15900 р., Podium Market, Москва, Охотный Ряд, 2, гостиница «Москва», 2, 3 этажи, (495) 225 02 05 ⓂПлощадь Революции; свитшот *Cheap Monday*, 2690 р., Tsvetnoy, Москва, Цветной б-р, 15, стр. 1, (495) 737 77 73 ⓂЦветной бульвар

Топ *Topshop Unique*, 4799 р., Москва, пл. Киевского Вокзала, 2, «Европейский», 2 этаж, (495) 980 51 72 Ⓜ Киевская; брюки *Comme des Garçons*, 23500 р., шлем *Wanda Nylon*, 8600 р., Air, Москва, Театральный пр., 3, стр. 4, (495) 621 78 91 Ⓜ Лубянка; плащ *Wanda Nylon*, 31200 р., ЦУМ, Москва, Петровка, 2, (495) 933 73 00 Ⓜ Театральная

Боди *Komplekt*, 1600 р., www.depst.ru; дождевик *Bershka*, 1499 р., Москва, пл. Киевского Вокзала, 2, «Европейский», 2 этаж, (495) 229 61 36 Ⓜ Киевская; босоножки *River Island*, 3999 р., Москва, Ленинградское ш., 16а, стр. 4, «Метрополис», 1 этаж, (495) 663 88 64 Ⓜ Войковская

Топ *American Retro*, 11900 р., юбка *Walk of Shame*, 23250 р., куртка *Rick Owens*, 50900 р., шорты *Silent by Damir Doma*, 10200 р., Tsvetnoy, Москва, Цветной б-р, 15, стр. 1, (495) 737 77 73 Цветной бульвар; кроссовки *Nike*, 6900 р., Fott, Москва, Дмитровский пер., 7, 8 926 082 84 85 Охотный Ряд

Шляпа Rhude Yellow, 12300 р., Air, Москва, Театральный пр., 3, стр. 4, (495) 621 78 91 Лубянка; жилет Giovanni Ritter, 31900 р., Tsvetnoy, Москва, Цветной б-р, 15, стр. 1, (495) 737 77 73 Цветной бульвар

Пиджак *Rick Owens*, 40720 р., Tsvetnoy, Москва, Цветной б-р, 15, стр. 1, (495) 737 77 73 Цветной бульвар; шорты *HerM*, 1499 р., Москва, Земляной Вал, 33, «Атриум», (495) 933 55 17 Курская; ботинки *Zara*, 3799 р., Москва, Неглинная, 10, (495) 783 59 92 Кузнецкий Мост

Макияж: Ника Кисляк; модели: Ксения Назаренко/Grace, Митя/Look Models; продюсер: Наталья Истомина; ассистент продюсера: Александра Рожкова

афиша Еда

ЕЖЕГОДНЫЙ

Праздник «Еды»

в Парке Горького

31 августа
12.00–22.00

Уличная еда со всего света,
фермерский рынок, мастер-классы,
книжные и посудные лавки

16+

БИЛЕТНЫЙ ПАРТНЕР
билеты в интернете рамблер-касса

БИЛЕТНЫЙ ПАРТНЕР
CONCERT.RU БИЛЕТЫ ЗДЕСЬ: 644 2222

реклама

афиша

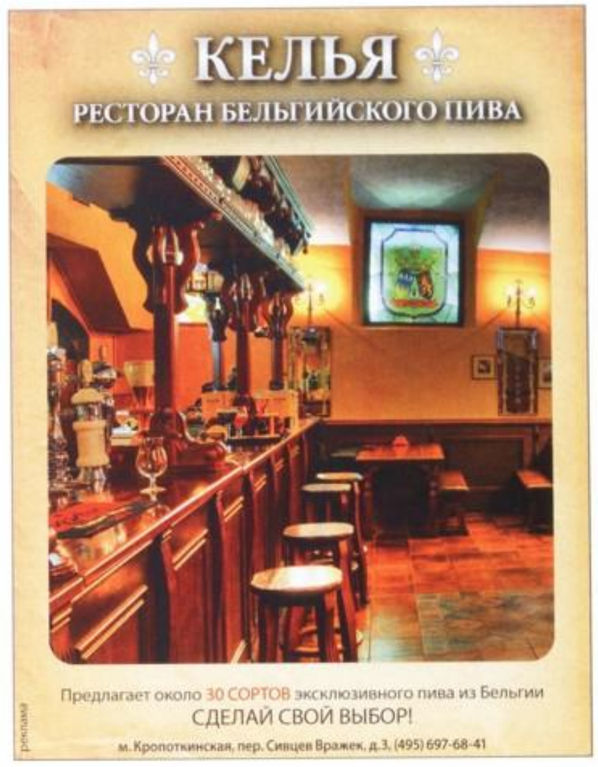
Все развлечения рядом с вами

Бесплатное приложение «Афиша» для iOS

16+

Загрузите в App Store

Реклама



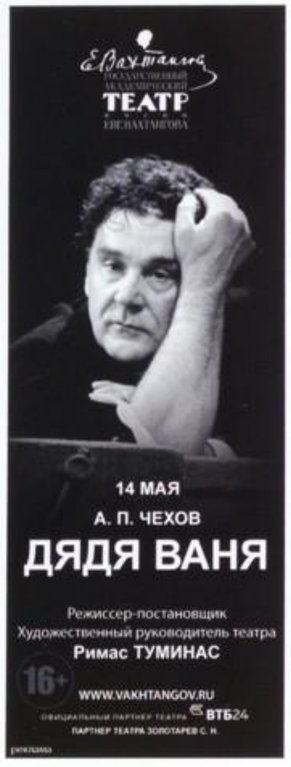
Долма
ул. Сретенка, д. 12
Тел.: (985) 922-63-21
www.restoran-dolma.ru

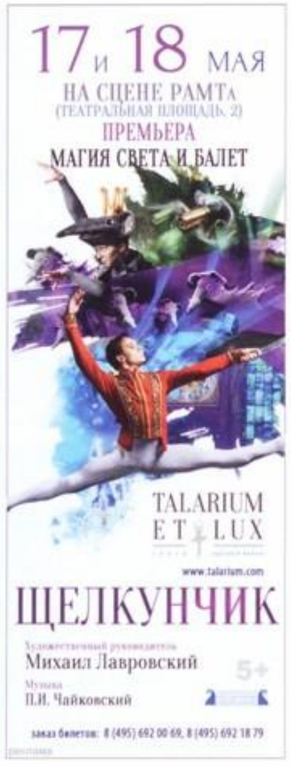
Ресторан «Долма» — Открылся второй ресторан «Долма» в Москве.
Ресторан «Долма» — это уютное заведение с потрясающей панкавказской кухней, которое расположилось в историческом центре столицы.
Мягкие диваны, воздушные занавески, красивые люстры с «домашними» абажурами — мечта для любителя изысканного отдыха! Своим гостям ресторан «Долма» может предложить банкетный зал, бар с богатым ассортиментом спиртных напитков, а также ароматный кальян. Для вас приготовят буквально все, чем знаменита кавказская кухня — от чахохбили и оджахури до бычьих хвостов и кюфты. И обязательно отведайте долму — классическую, постную или овощную с мясом. Оцените люля кебаб из баранины, телятины, курицы или индейки. Попробуйте свиные ребра, осетрину или семгу на углях. Отведайте отменные шашлыки — 35 различных видов, один лучше другого!
Ваш столик уже накрыт!
Добро пожаловать!
реклама

САТИРИКОН
имени Аркадия Райкина
ПРЕМЬЕРА 30, 31 мая 2013
ЛОНДОН ШОУ
комедия по пьесе
Бернарда Шоу
«ПИГМАЛИОН»
постановка
Константина Райкина
12+
реклама
www.satirikon.ru
(495) 602-6577 602-6583 689-7885 689-7844
ФГБУК «Российский государственный театр «Сатирикон» имени Аркадия Райкина», 129594, г. Москва, Шереметьевская ул., д. 8. ОГРН 1027739122510

ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ МУЗЕЙ, ПОДЪЕЗД №9
ПОЛИТЕАТР
АРТ-ДИРЕКТОР ЭДУАРД БОЯКОВ
11 МАЯ (СБ)
Поэтический вечер
18+
ОЛЕГ ГРУЗ
ЛИРИКА
У неё даже в минусах были плюсы,
которыми я был приплюснут...
ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ МУЗЕЙ. НОВАЯ ПЛОЩАДЬ 3/4
POLYTEATR.RU | FACEBOOK.COM/POLYTHEATRE
ИСТ
metro
Village
ivgin
Bigbird
БИЛЕТЫ: (495) 730 54 91, (495) 544 55 45
реклама

московский академический театр имени владимира маяковского
90
премьера
08.05.2013
21.05.2013
банду стокмана под суд!
версия саши денисовой
генрик ибсен
экологическая катастрофа в двух действиях
ВРАГ НАРОДА
режиссер никита кобелев
художник михаил краменко
костюмы наталья войновой
в спектакле заняты:
игорь костолевский
алексей фатеев
юлия силаева
сергей удовик
игорь скалупин
константин константинов
наталья палагушкина
макар запорожский
владимир гусаков
16+
заказ билетов: +7495 6904658; +7 926 2037772; www.mayakovsky.ru


Е. Вахтангова
государственный академический
ТЕАТР
имени Евгения Вахтангова
14 МАЯ
А. П. ЧЕХОВ
ДЯДЯ ВАНЯ
Режиссер-постановщик
Художественный руководитель театра
Римас ТУМИНАС
16+
WWW.VAKHTANGOV.RU
официальный партнер театра ВТБ24
ПАРТНЕР ТЕАТРА ЗОЛОТАРЕВ С. Н.
реклама


17 и 18 МАЯ
НА СЦЕНЕ РАМТа
(ТЕАТРАЛЬНАЯ ПЛОЩАДЬ, 2)
ПРЕМЬЕРА
МАГИЯ СВЕТА И БАЛЕТ
TALARIUM ET LUX
www.talarium.com
ЩЕЛКУНЧИК
Художественный руководитель
Михаил Лавровский
Музыка
П.И. Чайковский
5+
заказ билетов: 8 (495) 692 00 69, 8 (495) 692 18 79
реклама

МОСКОВСКИЙ ТЕАТР РУССКОЙ ДРАМЫ п/р Михаила Щепенко
VIII, IX, X МАЯ
16+
Ю. АВЕРИНА
РИМСКАЯ ЛЕГЕНДА
WWW.RUS-DRAMA.RU
РЕКЛАМА

МОСКОВСКИЙ ТЕАТР
ЛЕНКОМ
НА МАЛОЙ ДМИТРОВКЕ 6
ПРЕМЬЕРА
7, 8, 14, 15, 22*, 23* МАЯ 2013
АЛЕКСАНДР БАЛУЕВ
АЛЕКСАНДРА ЗАХАРОВА
ИВАН АГАПОВ
ВИКТОР РАКОВ
СЕРГЕЙ СТЕПАНЧЕНКО
и другие в спектакле
НЕБЕСНЫЕ СТРАННИКИ
автор сценической фантазии по мотивам Аристофана и Чехова
МАРК ЗАХАРОВ
постановка
МАРК ЗАХАРОВ
СЕРГЕЙ ГРИЦАЙ
режиссёр
ИГОРЬ ФОКИН
художник-постановщик
АЛЕКСЕЙ КОНДРАТЬЕВ
композитор
СЕРГЕЙ РУДНИЦКИЙ
художник по костюмам
ИРЭНА БЕЛОУСОВА
художник по свету
ЕВГЕНИЙ ВИНОГРАДОВ
технический директор
ДМИТРИЙ КУДРЯШОВ
директор театрального проекта
МАРК ВАРШАВЕР
16+
ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ ТЕАТРА
МАРК ЗАХАРОВ
реклама

При поддержке Правительства Москвы
КАССА ТЕАТРА:
495.781-781-1
495.625-21-61
ДВАДЦАТЫЙ ЮБИЛЕЙНЫЙ СЕЗОН
16 мая
Рэй Брэдбери
451
по фаренгейту
Пьеса и постановка — Адольф Шапиро
Сценография и костюмы — Борис Заборов
СБЕРБАНК

ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ МУЗЕЙ, ПОДЪЕЗД №9

ПОЛИТЕАТР

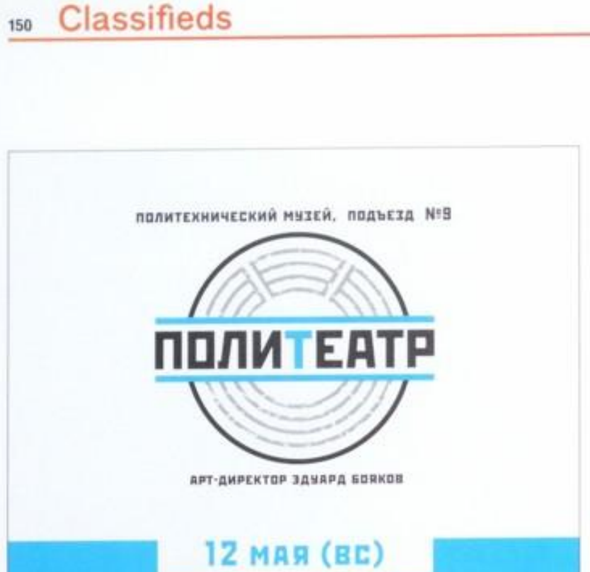
АРТ-ДИРЕКТОР ЭДУАРД БОЯКОВ

12 МАЯ (ВС)

ДЕМАРШ ЭНТУЗИАСТОВ 16+

Аксенов, Довлатов, Высоцкий, Солженицын, Бродский, Жванецкий Левитанский, и джаз!

Играет Александр Филиппенко



режиссеры: Эдуард Бояков, Виктор Алферов

ИСТ

ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ МУЗЕЙ, НОВАЯ ПЛОЩАДЬ 3/4
POLYTEATR.RU | FACEBOOK.COM/POLYTHEATRE

БИЛЕТЫ: (495) 730 54 91, (495) 544 55 45

реклама

ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ МУЗЕЙ, ПОДЪЕЗД №9

ПОЛИТЕАТР

концерт

18 МАЯ (СБ)

В РАМКАХ БОЛЬШОГО ТУРНЕ ПО РОССИИ
ЗВЕЗДА ДЖАЗА В МОСКВЕ!

JACKY TERRASSON TRIO

12+

клавишные: Жаки Террасон
ударные: Джо Дайсон
контрабас: Бурнис Травис

ИСТ

ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ МУЗЕЙ, НОВАЯ ПЛОЩАДЬ 3/4
POLYTEATR.RU | FACEBOOK.COM/POLYTHEATRE

БИЛЕТЫ: (495) 730 54 91, (495) 544 55 45

реклама

При поддержке Правительства Москвы

Министерство культуры Российской Федерации

6+

5–16 мая

XII сезон

Московский ПАСХАЛЬНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ

художественный руководитель

ВАЛЕРИЙ ГЕРГИЕВ

93 777 37 Ticketland.ru · parter.ru · (495) 258 00 00 · Concert.ru 644 2222

www.easterfestival.ru

5 мая БОЛЬШОЙ ЗАЛ КОНСЕРВАТОРИИ *(Б. Никитская, 13)*

14:00 *О. Мессиан*
Н. Римский-Корсаков
Р. Вагнер

Солист– Рене ПАПЕ (бас)

19:00 *Торжественное открытие Фестиваля*

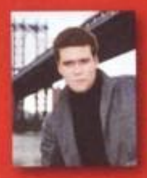
Total

О. Мессиан
П. Чайковский
М. Мусоргский

Солист – Денис МАЦУЕВ (фортепиано)

9 мая БОЛЬШОЙ ЗАЛ КОНСЕРВАТОРИИ *(Б. Никитская, 13)*

19:00 *В. Гаврилин, С. Рахманинов, П. Чайковский*
ХОР МАРИИНСКОГО ТЕАТРА
Андрей ПЕТРЕНКО (главный хормейстер)
ХОР МАЛЬЧИКОВ ХОРОВОГО УЧИЛИЩА имени А.В. СВЕШНИКОВА



Солисты –
Лариса ДЯДЬКОВА (меццо-сопрано)
Алексей МАРКОВ (баритон)
Денис МАЦУЕВ (фортепиано)

15 мая КОНЦЕРТНЫЙ ЗАЛ им. П.И. ЧАЙКОВСКОГО *(Триумфальная пл., 4/31)*

19:00 *Дж. Верди «Аттила»*
СОЛИСТЫ И ХОР МАРИИНСКОГО ТЕАТРА
Андрей ПЕТРЕНКО (главный хормейстер)

Солист– Ильдар АБДРАЗАКОВ (бас)

16 мая БОЛЬШОЙ ЗАЛ КОНСЕРВАТОРИИ *(Б. Никитская, 13)*

19:00 *Закрытие Фестиваля*
Г. Берлиоз «Бенвенуто Челлини»
СОЛИСТЫ И ХОР МАРИИНСКОГО ТЕАТРА
Андрей ПЕТРЕНКО (главный хормейстер)

Солист– Сергей СЕМИШКУР (тенор)

СИМФОНИЧЕСКИЙ ОРКЕСТР МАРИИНСКОГО ТЕАТРА

Дирижер – Валерий ГЕРГИЕВ

ВТБ · Yoko Ceschina · Сбербанк · Газпром · JTI · Total · BOMBARDIER · TeliaSonera · РЖД · МДМ Банк · Северсталь · MONT BLANC · Система · Ростех

Кабинет модельера Александра Терехова находится на Трехгорной мануфактуре. Рядом пошивочный цех и примерочные — для полного цикла создания коллекции не хватает только подиума

ТЕКСТ: НАТАЛЬЯ КОСТРОВА

ФОТОГРАФИЯ: ЕГОР СЛИЗЯК

1. *Винтажная одежда*, которую дарят Терехову. Он ее не носит, но использует для вдохновения
2. К *мудборду* приклеены записки. Например: «Обязательно посмотреть такой-то сериал» или «Срочно найти книжку о Чаплине». Переписка с самим собой — важная часть работы над новой коллекцией
3. *Винтажное платье конца 80-х годов* Терехов купил во время поездки по Штатам в Санта-Барбаре. Платье ему так понравилось, что он без зазрения совести заимствовал отдельные детали для одной из собственных моделей
4. *Немецкая швейная машинка* фирмы Pfaff — главный рабочий инструмент, управляться с которым Александр научился в пять лет
5. Хит прошлогодней коллекции — *шорты*. Появятся и в будущей летней коллекции

6. На рабочем столе всегда стоят *духи*. В одном из флакончиков — эссенция, которая, по словам Терехова, «пахнет церковью»
7. *Коробка с карандашами* — подарок Оксаны Лаврентьевой, друга и спонсора

Александр Терехов начинал как дизайнер костюмов для групп Reflex и «Сливки». Сейчас у него бутик в Лос-Анджелесе и карточка постоянного участника New York Fashion Week. Его платья носит Анджелина Джоли, но придумывает и шьет он их в Москве

8. *Шелковая ткань* с огуречным принтом — собственное производство компании Alexander Terekhov (Atelier Moscow)
9. *«Halston»*, биография американского модельера Роя Халстона Фровика. Подарок на день рождения от близкой подруги
10. *Лукбуки* коллекции осень-зима 2013/2014 — по ним байеры выбирают вещи, которые впоследствии будут продаваться в бутиках
11. С помощью *деревянных лекал* Терехов вручную отрисовывает выкройки

www.kia.ru

НОВЫЙ KIA CERATO

ВАША ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ СОБСТВЕННОСТЬ

реклама

KIA

The Power to Surprise*

У Вас всегда есть выбор: либо Вы делаете все за свою машину, либо выбираете новый KIA CERATO, который все делает за Вас. Ведь он оснащен так, что по праву может считаться интеллектуальным автомобилем.
Новый KIA CERATO. Ваша интеллектуальная собственность.

* Искусство удивлять. ** 5 лет. Гарантия 5 лет / 150 000 км действительна на автомобили, реализуемые официальными дилерами ООО «КИА Моторс Рус» с 1 марта 2009 года на условиях, указанных на сайте www.kia.ru и в сервисной книжке производителя.