

YОВА — Lurkmore



НЕНАВИСТЬ!

Данный текст содержит зашкаливающее количество НЕНАВИСТИ. Мы настоятельно рекомендуем убрать от мониторов людей, животных со слабой психикой, кормящих женщин и детей.



К вашему сведению!

В этой статье мы описываем само явление (е)YОВА-игр, а не составляем бесконечные списки всякой хуиты. Ваше мнение об очередном примере очередной йобы **никому не интересно**, поэтому все правки будут откочены, а их авторы — расстреляны на месте из реактивного говномета, **for great justice!**

Y.O.B.A. (*Youth Oriented and Bydlo Approved*, ЙОБА) — глобальный **мем отечественных имиджборд**, локально проживающий на /vg/-досках тех или иных чанов.

Расшифровывается как

«**ориентированная на молодёжь и одобренная быдлом** (видеоигра)».

- После **Геймергейта** аббревиатура всё так же актуальна, но уже в интернационально понятном ключе: "Youth Oriented **Bigot/Boys** Approved"

Алсо, YОВА — имя **ПеКа-фейса**.

Штоа?

Изначально, во второй половине 2008 года, аббревиатура **форсилась одним-двумя геймфагами** на **Дваче**, позже уже вполне естественным путём расплозлась и по другим имиджбордам **рунета**. Вкратце — данный эпитет присваивается игре по принципу **возрастного рейтинга** (вроде PEGI), но сигнализирует не о наличии **в ней жести**, а о быдло-ориентированности оной.

Форсер даже создал некий пантеон Y.O.B.A. GAMES (в число которых включил **Fallout**, **Command&Conquer**, **Deus Ex** — под названием Seusex — и других) и клеил мотиваторы с ними и текстом типа Y.O.B.A. SEUSEX АНАНАНА. Список Легион, естественно, не одобрил, а вот сам термин прижился, и ещё как!

Ставляющий данную оценку **какбе** намекает на то, что игра лишена **души**, создавалась без какого бы то ни было участия таланта, не предлагает ничего нового, а только эксплуатирует что-то **модное и стильное**, а **ЦА** этой игры — сплошь школота и быдло. Такая игра достойна быть только обоссаной **труЪ-ценителями**, и играть в неё олдфагам — обрекать себя на позор, **ад и вечные муки**.

Например:

- Эй, вг, **я думаю Хало — крутая игрушка!!11 там можно грабить элиенов и ничего не бояцца111!!**
- Твоё Гало — ЙОБА, а ты — быдлошкольник /thread.

Также используется в платиновых тредах как некая личность во втором лице, например: «SPASIBO, YОВА, OBYAZATELNO POPROBYIU» или «ALLOU, YОВА? SROCHNO PRISHLI SYUDA POZHARNYIU MASHINY! U NAS TUT **POPKI V KOMMENTAH PODGORAIUT**».

YОВА-классификация

ЙОБЫ по умолчанию достаиваются игры-**клоны** известных игрушек, франчайзовая поебень по фильмам, игры с нулевым геймплеем, но огромным упором на графику, бесконечные сиквелы, триквелы, приквелы, новые инсталляции, релоадеды, **MMORPG** и прочее то, что **миллионы мух** находят вкусным.

Им противостоят **тёпло-ламповые** титаны древности, которые часто ставят на противоположную чашу весов-говнометра, такие как **Half-**



На, поиграй в свою говноигрушку, лол!



Life, X-COM, Fallout, Homeworld, Worms, Doom; игры с нетривиальным сюжетом и/или глубоко проработанной вселенной напшталт Planescape: Torment; новые игры, ухитрившиеся показать нечто новое, вроде Портала — игры с душой и изюминкой; опенсорсные и инди-игры, вроде DF, Minecrafta, имеющие свой хардкорный фэндом... В общем, классическое противопоставление «труЪ vs. позеры».

При оценке используются следующие критерии:

YOVA-графика

Основной показатель, по которому, даже не играя (т. н. Игра по Ютьюбу), можно легко детектировать сабж. Алсо, таким же способом можно узнать, будет ли новая часть игры верна своему курсу или скатится в сраную йобу. Если арты, скриншоты и трейлеры прямым текстом говорят фоннатам, чтоб они забыли всё, что дорого им в этих играх и готовились к +200% ГРАФОНУ — это плохой знак.

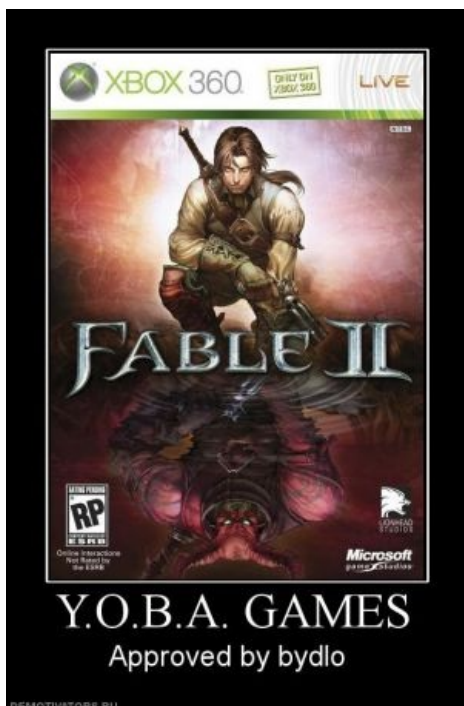
Всего существует два типа YOVA-графики: Ъ-крутая графика и мыльная графика. Игра с графикой первого типа делает основной упор на какой-то новый эффект из свежайшей версии DirectX, новую симуляцию физики, какую-нибудь фицу увеличивающую четкость текстур, короче, пеарит новую линейку видеокарт nVidia или AMD — в зависимости от того, кто проплатил. Дети и неискушённые в видео-играх люди бурно эякулируют при созерцании скриншотов таких игр, выдавшие же виды олдфаги строят кислые мины. Естественно, новые достижения в погоне за реалистичностью и Матрицей — это хорошо, но не должны же они становиться главным «героем» игры, правда ведь?

Эталоном, прямиком из парижской палаты мер и весов, крутой ЙОБА-графеги (да и вообще ЙОБА-игр в целом) считается Крузис, отрисовать все заявленные разработчиками красоты которого был не в состоянии ни один комп того времени, а вот геймплей явно отставал по уровню навороченности.

Далее, по причине торможения системных требований для игр (из-за того, что железо консолей обновляется дискретно, и не обновляется годами) образовался тип графики, называемой «мыльная» или просто МЫЛО, основная задача которой — скрыть убогость текстур и низкополигональных моделей на этапе пост-процессинга с помощью обильного Blur (размытия) и Bloom (засвечивания). Презируется всеми. Является одним из основных ответов на вопрос: «почему консоли убивают игровую индустрию», так как обычно смазанную донельзя картинку приходится лицезреть и игрокам на ПК.

Эталоном МЫЛА в свою очередь является прославленный Дрейкфейсом пресловутый Uncharted, который, к счастью, плоечный эксклюзив.

YOVA-сюжет



Как гласит известная цитата Кармака: «Сюжет в игре — как сюжет в порнофильме. Он должен быть, но он не так важен». Разработчики йоба-игр пользуются этим советом, как прямым руководством к действию. В бездушных играх сюжет состоит из: ШТАМПЫ, СИСЬКИ, ЛИНЕЙНОСТЬ. Персонажи все сплошь и рядом — стереотипы, включая суперменистого главного героя, его подружку, которую вечно надо спасать, и злодеев, всех как один желающих захавать или уничтожить мир/галактику/пространственно-временной континуум — и очень важно: всё это с максимально серьёзной рожей. При этом, что характерно, сам Кармак во времена цитаты выпускал игры с душой, а сюжет в них не был стереотипным — он просто честно отсутствовал, ибо хорошая игра должна уметь заинтересовать и без сюжета, например, динамичным геймплеем или красотой дизайна (не путать с хорошим графоном).

Неопытному и не особо эстетически придиричивому консументу не требуются глубокие, проработанные персонажи, пища для СПГС, вариабельность сюжета... он не заметит, что то, что есть — поверхностно. Так любимая хардкорными геймерами Нелинейность©, Свобода Выбора®, Рейграбельность™ и вообще любые Находки, тут либо отсутствуют, либо присутствуют в виде безалкогольных имитаторов и сосок-пустышек — «сделай выбор после финальной битвы и получишь два варианта конечного видео». Замахи на крайние проявления человека — Кровищу, Секс и предполагаемый хеппи энд с ГГ, сидящим на троне из костей врагов.

ЎЁБА

ЙЁБА МЕГА ДРАЙВ



Сможет ли Square-Enix оживить Декса?

Но и эта **пиздецома** будет выглядеть **кошерно** на фоне **высеров** шлюх от игростроя, зарабатывающих на клёпке кинца по свеженьким фильмам. Нетрудно догадаться, что если ты делаешь игру не по собственной идее, а зажат в узкие рамки предоставленной вселенной, **дедлайн** жёстко привязан к дате выхода фильма, и что будет с игрой потом тебя не ебёт — то и продукт выходит соответствующего качества. Такие игры редко получают положительные отзывы, и рассчитаны не на геймеров, а на фанбоев извне (игры делают по фильмам, как правило, когда фэндом уже сформирован; то есть фильм сам по себе — реинсталляция некой известной книги, комикса, мульт- или просто сериала). Уж такие-то игры банально не рассчитаны на то, чтобы в них по-настоящему играть — их надо просто купить и поставить на полочку с остальным маркетинговым мусором.

УОВА-геймплей

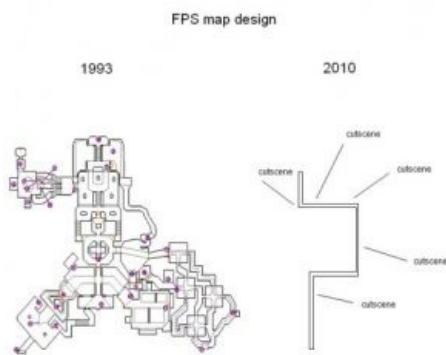
Геймплей в йобушных играх **казуален**, состоит из **довления** на две-три кнопки по очереди и поистине уныл. Тут всё зависит от жанра, но в основном всё максимально упрощено и под громоздкой пёстрой обёрткой скрывается примитивный механизм из кофемолки, дохлой кошки и поломанного велосипеда. **ИИ** врагов на уровне слепых котят, карты и уровни — линейные туннели или кишки, по которым без тупиков и поворотов можно проложить линию «старт-финиш»... Задники могут сулить свободу, но при приближении к границам игровой области, игрок натывается на невидимые стены, широко закрытые двери, неактивные лестницы и лифты, и так далее...



Мало какая игра обладает более-менее полной свободой или удачно компенсирует её отсутствие свободой действий внутри предложенных рамок, но в плохих играх геймплей напоминает прогулку по стеклянному коридору в смиренной рубашке и на поводке, с гириями на ногах, чтоб не идти слишком быстро, и электрошокером у жопы, чтоб не тормозить. Акценты сложности ставятся не на использование головы в поиске связанных с нахождением решений основной задачи, а где-то сбоку, просто для торможения игрока и накручивании игровых часов, например **NPC** будет готов говорить с вами об основном квесте только после того, как вы принесёте ему 35 крысиных шкур (и похуй, что вселенная рушится и герой — единственный, кто может всех спасти).

Если что-то хорошее в них и есть — наверняка оно было бездумно спизжено у **большого брата** (Quake, Starcraft...).

Эволюция **FPS**



УОВА-франшиза

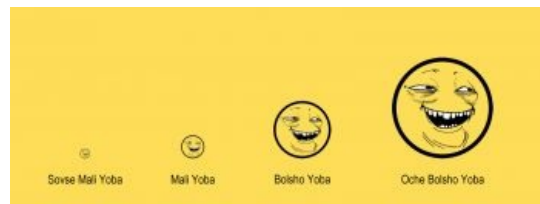
В то время как «игры с душой» могут разрабатываться годами и успеть рассмотреться с каждой стороны ещё до своего выхода, популярная йоба быстро превращается в двойную корову, а авторы выпускают новые части как горячие пирожки, иногда даже разделяясь на две, а то и на три части, чтобы ускорить работу. Конечного маразма эта идея была достигнута с калловдутием, чьи разрабы были разделены на три команды, каждая из которых выпускала свою серию по франшише, а сами игры выходили ежегодно, друг за другом.

Хотя первоначально хомячки были очень рады такому повороту событий, мол, «УРА, ЛЮБИМАЯ ИГРА КАЖДЫЙ ГОД!», однако впоследствии запал очень быстро поутих, когда оказалось, что чем дольше живёт серия и чем меньше временной промежуток между ними, тем больше части начинают напоминать одну и ту же игру со слегка пропатченным геймплеем и немного улучшенным движком. Подобная финансовая стратегия даже чуть не убила такого гиганта как Ubisoft, которые в один прекрасный момент решили забыть на всё и тупо штамповать новые Фар Кари и Отсосины, лишь раз за разом производя косметический ремонт и добавлять немного новых фишек, тем самым фактически продавая условную одну игру и 100500 её новых аддонов. В один момент компании даже пришлось открыто подделывать геймпленные ролики на одном из мероприятий, что естественно, стало отдельным мемом.

Другим характерным элементом йоба-франшизы является превращение популярных брендов в своеобразных зомби, удерживаемых на плаву только за счёт постоянных платных DLC и спин-оффов вроде «Йоба Пляжный Волейбол» или «Йоба денс алл найт». Если последним особо славятся хитрожопые японцы, могущие годами продавать один и тот же сеттинг, тем самым превратив в мемы спин-оффы Персоны и Турбо/Гиппер/Супер издания Стрит Файтера, то DLC является общемировой проблемой. Суть которой такова: йоба-разработчики изначально выпускают игру очень порезанной или даже откровенно недоделанной, после чего начинают продавать вырезанное за реальные деньги, прямо говоря задротом «если хочешь играть не за 3 персонажей, а за 20 — плати». Особо хитрожопые доходят даже до того, что продают сами игры по кускам, фактически вынуждая игроков дополнительно платить за возможность пройти игру вообще.

Инструмент троллинга

Однако не стоит принимать YOVA за универсальное мерило [хуиты](#), а тех кто пользуется им — последней инстанцией. Как бы то ни было, это всего лишь ярлык и субъективная оценка одного или небольшой группы снобов, [илитистов](#) и неприемлющих ничего нового олдфагов. Йоба — сугубо личная оценка. Только иногда, при большой концентрации одинаковых мнений по поводу той или иной игры — она какбе объективно признаётся либо однозначно тру, либо однозначно йобой, но никакого All Times YOVA Chart, признанного всеми нет и быть не может.



Chem bol'she YOVA — tem [vkusnee](#)



Таки инструмент

Кроме того, можно вызвать срач, если приклеить ярлык «First YOVA in history» на хорошую старую игру, найдя в ней элемент ЙОБЫ (например, в Max Payne есть перекачаты, а в kill.switch имеется регенерация здоровья).



[Драке](#) негодует

Поскольку геймфажеское позёрство крайне сложно задетектировать (достаточно лишь утверждать, что какая-то игра тебе «нравится» и даже [задротство](#) тут не показатель), то так уж получается, что будучи поставленным на [священную корову](#), вроде вышеупомянутых «тёпло-ламповых титанов», клеймо «YOVA» вызовет особо мощный поток срача. Так как позёры лишь мимикрируют, то можно услышать много интересных мнений, вроде

приписывания кучи «ОХУЕННЫХ ДИАЛОГОВ» первому [Фоллауту](#), которых ну нет там, в первом-то. Атмосферы — много, диалогов — мало. Deal with it. И что характерно, «высокодуховные» [разговорные™](#) и [атмосферные®](#) игры особо уязвимы в этом плане, а новаторско-технологические вехи стоят как вкопанные и хоть бы хны.

В то же время просто повесить на игрушку такую этикетку мало — без всестороннего [абасну́й](#) она представляется лишь пустым [набросом](#). А набрасывать об очередном Дрегане или Каловдугии — может каждый, но не каждый может расписать, почему сабжевая игра — YOVA, откуда в ней напизжен [контент](#) и по сравнению с чем, из уже созданного, она — говно. Развенчивать идолов и стереотипы так же трудно, как доказать школоте, что она школота, а быдлу — что оно быдло. Но если всё сделать правильно... [Троллинг](#) — это вообще искусство, а не дисциплина [SO](#) «кто [говно](#) дальше забросит». [Так-то](#) вот.

Алсо

- Так как современные игры часто используют киношные элементы, а фильмы — игровые, иногда ЙОБА используют и по отношению к кинопродукции. Преимущественно к экшенам же с передозом спецэффектов.
- YOVA Erotic Toys — игрушки, ориентированные на взрослых и одобренные прекрасным полом (линейка самотыков и вибраторов, что [символизирует](#) пол, [см. рис. 1](#) →).
- Само по себе Y.O.B.A. — затранслитерированное на английский [гопническое](#) междометие «ёба».
- YOVA may refer to Young Office Brokers Association; village in the Tikare Department of Bam Province in northern Burkina Faso; Malik Yoba...
- Малик Йоба (англ. [Malik Yoba](#)) — американский певец ртом и актер.
- "Йоба" - коронная фраза Джесси Пинкмана из [Ломать Плохо](#) в переводе "Кубика в кубе"

Ссылки

- [Morrowind Y.O.B.A. Edition](#) — [Morrowind](#) со всеми свистопердельными модами графона.
- [Y.O.B.A. Gaming](#) — игровой быдлопортал.
- [yoba.vg](#) — игровой видео канал, где стримят соответствующие йоба и не очень игры, с чятником и каппами. В последнее время обменестрация стала анально огораживать чятник от анонов.
- [YOVA must die!](#) — тонны лютой ненависти и [баттхерта](#) в адрес ЙОБА-игр и [мыльного кинца](#).

См. также

- [vg](#)
- [Zero Punctuation](#)
- [Хуита](#)

- КГ/АМ
- УГ
- Yoba-Галерея
- Йобибайт



Имиджборды

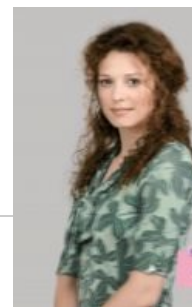


Рис. 1.
Танкистам
[капитан](#)
замечает,
что
YOWA
справа
снизу.

Рис. 1. Танкистам
[капитан](#) замечает,
что YOWA справа
снизу.



[Malik Yoba](#) —
это
такой
американский
актёр

[Malik Yoba](#) — это
такой
американский
актёр

Wakaba 1chan 2-ch.ru 2ch 2ch.hk 2channel 410chan 4chan A Altogether
Anonymous Directory Apachan B Bo Boku no Pico Brchan Brofist Bump Butthurt
Combo breaker Cool story bro Creepy threads D Drawhore Duckroll Facepalm Fg Fl
Forever Alone Futaba GIF GTFO Gununu I see what you did there I2P In before Int
Internet Hate Machine It's Raping Time! ITT Ja Low Orbit Ion Cannon Moar Mu
Not Your Personal Army O RLY? OBEY Oh noes Oh, exploitable! Olanet Overchan
Paper Child Pepe the Frog Pic related Polandball Prepare your anus Project Chanology
Project Chanology/В России Project N.I.G.R.A. PS3 has no games R Rage Comics Rarjpeg Rf
RGHost Rick Roll S Sage The Xynta There are no girls on the Internet Tr Uchan UWBFTP
Vg Wh Wishmaster X, X everywhere YOWA ZOMG TEH REI Øchan Анимешник Анонимус
Анонимус доставляет Бамплимит Банхаммер Бесплатный хостинг картинок Битард
Битардск Богиня Быдло-кун Вайп Валюты имиджборд Вин Во все поля
Война имиджборд Все ебанулись Гайдзин ёнкома Гельминтарий Гет Двач



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate

Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
 Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
 Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
 Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
 Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
 Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
 Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
 Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
 Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
 Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
 Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
 HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
 It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
 Kerbal Space Program Killer Instinct



Just Another Fucking Acronym

14/88 1C 265 A.C.A.B. ADSL AFAIK AFK AISB AJAX Aka All your base are belong to us
 AMV ASAP ASL ASMR ASUS EEE BAT BBS BDSM BOFH BRB BSOD BTW CMS
 Command & Conquer Copyright Counter-Strike CYA DC DDoS Delicious flat chest
 Direct Connect DIY DJ Doki Doki Literature Club! DOS DRM EFG Etc
 Five Nights at Freddy's Frequently asked questions FTL FTN FTW FUBAR GIF GIMP
 GNAA GPON Grammar nazi Grand Theft Auto GTFO Happy Tree Friends HBO
 How It Should Have Ended I see what you did there I2P IANAL IDDQD IIRC IMHO In before
 Internet Explorer IRC IRL ITT JB (JOP) JFGI Kerbal Space Program KFC KISS
 Let's get ready to rumble! LFS Livejournal.com LMAO LMD LOL Low Orbit Ion Cannon M4
 MacOS Microsoft MILF MMORPG MSX MTV N.B. NASCAR NEDM NES NoNaMe
 Not Your Personal Army NRB NSFW O RLY? OK OMG OS/2 P. S. P2P
 Panty and Stocking with Garterbelt