

PS3 has no games — Lurkmore



Анонимус!

На эту тему есть смехуечки: [Копипаста:Сонистихи](#).

ZOMG TEN DRAMA!!!!11



Обсуждение этой статьи неиллюзорно **доставляет** не хуже самой статьи. Рекомендуем ознакомиться и причаститься, **а то и поучаствовать**, иначе впечатление будет неполным.



У нас не курят не матерятся.

Эта статья часто становится объектом **войны правок**. Кроме того, её периодически **рейдят** обиженные **бояре**. Поэтому, если вы заметите здесь **некошерные**, на ваш взгляд, вещи — просим не кидаться, сломя голову, восстанавливать справедливость и тем самым разжигать новый **срач**. Без сопливых разберемся.

Эта статья об игровом меме; о консоли Sony PlayStation 3 см. [Консоли/Список#Sony PlayStation 3](#).

«<Yevy> _ренрен_: вот и я так же. Не имей PS3, а имей друга с PS3...) »

— 407954

PS3 has no games (рус. *На PS3 нет игр*) — универсальный ответ, актуальный во времена существования седьмого поколения игровых консолей. Употреблялся в виде *PS3 has no gaems* или просто *No gaems*, а в русском варианте — как *Игор-то нет* или вообще «ИГОРЬ ТОНЕТ». Фраза служила для троллинга [сонибоев](#), но могла применяться и в отношении любых консольщиков: в этом случае произнесший данную фразу почти со всей вероятностью являлся троллем, или как вариант — убежденным [пекарем](#).

Ныне же, по вине значительного изменения расстановки сил в [платформосраче](#), фраза **почти не используется** и **безнадёжно заброшена**.

А где игры-то?

Само собой, воспринимать эту фразу в прямом смысле слова нельзя, потому что в этом случае она является полнейшим бредом — не будь на консоли игр, её не выгодно было бы производить, а на Sony PlayStation 3 не то что были игры, на тот момент их там было чуть ли не больше, чем на какой-либо другой игровой платформе. Причин на такую особенность платформы было немало: во-первых, у Sony на рынке игровых платформ появился серьёзный [мелкомягкий](#) конкурент Xbox 360, превосходивший PlayStation по всем параметрам, в том числе и по [прошивке](#), во-вторых, на третьей станции негативно сказался успех её предка — PS2, популярность которой была настолько велика, что о [существовании PS3 знали далеко не все](#).



Суть

Логично, что Sony после этого сделали ход конём и начали выпрашивать [эксклюзивы](#) у всех разработчиков, в результате чего получили в своё распоряжение несколько десятков проектов, которые или вышли на PlayStation раньше, чем на других платформах, или вообще были доступны только там и больше нигде. Именно поэтому традиционно PS3 считается главной консолью седьмого поколения, хотя и имела весьма посредственный технический потенциал.

Разумеется, возникает вопрос — откуда же тогда взялась вера, что на PlayStation 3 не было игр? Всё очень просто — речь идёт не о количестве игр, а о их [качестве](#). А если ещё проще, то даже не о качестве, а о соответствии всех консольных проектов определению слова «компьютерная видеоигра». Впрочем, обо всём по порядку.

Что же есть вместо игор?

Сказ о том, откуда кинцо

Собственно говоря, во второй половине [нулевых](#) в игровой индустрии неожиданно [взлетел](#) совершенно новый и невероятно срачегенерирующий жанр видеоигр — *интерактивное кино* (или же *кинцо*), главной фишкой которого являлось [стирание граней](#) между кино и играми, где решения за главных героев принимает сам геймер. За этой концепцией вытекают такие особенности жанра, как сильнейший акцент на сюжете, графике, музыкальном сопровождении и минимуме геймплея, где хомячку нужно просто делать выбор и тыкать две-три кнопки, в то время, как всё остальное за него делает игра.

Стоит ли говорить, почему [одни](#) называли этот жанр раком и опухолью игровой индустрии, [другие](#) же всяко восхваляли и попросили авторов покормить ещё одной порцией говнеца. Важно понимать лишь одно — благодаря тому, что интерактивное кино стало революционным жанром со стандартной аудиторией из [пенсионеров](#) и [маленьких девочек](#), до этого не проявлявших какого-либо интереса к играм, Sony решили забрать контроль над плодовитым кусочком себе и выкупили на свою сторону главного поставщика интерактивного кинца [Quantic Dream](#). Это решение оказалось настолько [удачным](#), что со временем стремление вытеснить из своих проектов геймплей стало преследовать большую часть эксклюзивных проектов PlayStation 3, накаченных полигонами, шейдерами и посредственными сценариями. Именно это и стало причиной зарождения фразы, гласящей о том, что именно игорей-то на PlayStation 3 и нет, а есть только кинцо.

К тому же, далеко не всё так называемое кинцо оставляло после себя ощущение по-настоящему качественного продукта, на который было бы не грех потратить несколько вечеров или даже недель. В некоторых играх игровой процесс был до блевоты линейным — нажимай на те кнопки, на которые тебе говорят нажимать, иначе к твоему персу придёт полярный лис. Тактика, стратегия, умения? Не, не слышали. Лучше, сцуко, просматривай бесконечные катсцены и не еби себе мозг. Исследование локаций и свобода действий? Ты [упоротый](#), что ли? Кого это вообще может заинтересовать? Зато у нас графон почти как в [Крузисе](#) и плевать, что технические характеристики консоли не позволили выдать достойную картинку без мыльных текстур, зато играбельно. Какая тебе разница, что мы там сделали, ты ведь пойдёшь и купишь у нас игрушку всего лишь за 2300 рублей, а, няш? И даже несмотря на всю очевидность того, что авторы перечисленных выше претензий были пекарями-демагогами и старыми пердунами, питающимися исключительно Дотой и пыльными RPG 90-х годов, на графике и стоимости кинца надо остановиться чуть более подробно, ибо они подарили сразу два игровых мема.

Почему же оно мыльное?

Во-первых, как уже было сказано выше, железо PlayStation 3 к моменту взлёта кинца уже устарело, хотя во время релиза консоли оно было чем-то невероятным. Что неудивительно, ибо индустрия идёт вперёд, а графен покоряет новые вершины. Начинка этой консоли имела один очень важный нюанс — широко [распиаренный](#) и разработанный Сонькой восьмиядерный процессор Cell, ака Целка, который пришлось дорабатывать напильником по причине его заоблачной себестоимости. С Целкой всё было настолько плохо, что даже сами японцы [признались](#), что процессор они поставили не тот. Поэтому для того, чтобы избавиться от полигоносрача, рукожопые мудodelы придумали [хитрый ход](#), навечно заклеивший PlayStation позором — **мыло**.

Под «*мылом*» в нормальных русских игровых коммунити и на имиджбордах понимается набор эффектов для размытия картинки с целью её сглаживания или смазывания (хотя большинство школьников-нюфагов, не смогших в причинно-следственные связи, называют мылом вообще любое проявление низкого качества текстур). Такие фильтры, как [bloom](#) и [motion blur](#), как раз и были созданы для этого, чтобы повысить фотореалистичность, однако и здесь рукожопые геймдевы не сумели обосраться должным образом. С одной стороны снижение дальности обзора предотвращала соньковское «[жёлтое свечение смерти](#)», мелкомягкий «[эффект красный глаз](#)» и появление некрасивых острых углов, дабы сфокусировать центральное зрение геймера не на фон, а на главный предмет. Здесь и крылся подвох. Дело в том, что фильтры имели нездоровую привычку не избирательно размывать низкополигональные места, приводившие к «замыленности» всей картинки в целом, включая деталей текстур, лиц персонажей и вообще того, что видеть бы следовало. Отсюда, собственно, и пошёл термин «**мыльное кинцо**» или *мыльцо*, ставший кармическим заклинанием пекабушников на заявления сонибоев о том, что у них все-таки есть игры, называя последних не только [виабу](#), но и [мазохистами](#).



Мечты пекарей, маководов и линуксоидов

Мечты пекарей, маководов и линуксоидов



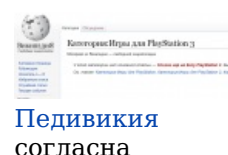
Пекари о сабже

Пекари о сабже



Биллибои о сабже

Биллибои о сабже



Педивикия согласна

Со стоимостью же всё куда проще, поскольку ввиду повального пиратства в 90-е у рашкинского быдла сложилось [уникальное отношение](#) к зарубежной игровой продукции: с одной стороны бешено [восхваляет](#) и готово её [поддержать финансово](#), но при этом получить всё на халяву и наебать разработчиков. Это отношение укоренилось во многом благодаря ценам, которые ввиду распространения через пачку дистрибьюторов были во много раз выше себестоимости продукта. Помните [надписанные маркером](#) диски с [плохим переводом](#)? А вот буржуи такого не помнят, потому что их [девчонки](#) были вовсе не суровые, и жить в те времена им доводилось в условиях блюдечка и каёмочки. Со средними ценами на игры у нас ещё печальнее, поскольку могут переходить с уровня приемлемых на уровень «Совсем эти буржуи зажрались». Во времена PS3 средней консольной ценой за игру были тогда космические 70 енотов, что и вылилось в целый отдельный мем — **мыльное кинцо за 2300**, ставший не менее болезненным аргументом, чем «*Игор-то нету*». Правда, нужно отметить, что это справедливо к играм, продаваемым в ритейле, в то время, как «кинцо прошлых сезонов» можно спокойно купить рублей за 500—600 в целом вагоне, и даже тележка останется.

Какой же сценарист на PS3 в моде-с?

The Last of Us

The Last of Us (рус. *Последние из нас*; офиц. *Одни из нас*) — самая популярная и разрекламированная игра на PlayStation, которая на протяжении почти трёх лет удерживала за собой самое большое количество наград «Игра года» (около 150). Более известна под названиями «шедевр всех времён и народов», «лучшая игра на свете», «100 из 10», «единственная причина купить PlayStation», «Пекаёбы и боксёршеры соснули хуйцов» и т. п. Это, пожалуй, единственная игра в истории, которую не обмозговали говном ненавистники платформы и даже не исказили название. Почему? Да потому что даже безвкусные любители YOWA признали, что игра неплоха. Почему они признали? Потому, что The Last of Us — игра высокого качества.

Хотя, даже несмотря на то, что TLoU действительно обладает сюжетом, геймплеем, графикой и музыкальным сопровождением, здесь нельзя не напомнить печальную истину: стала она такой исключительно потому, что почти вся остальная индустрия [говно](#). Во-первых, сыграл эффект неожиданности — игру толком никто не пиарил, от неё никто ничего не ждал. Сие поделие было сделано компанией Naughty Dog — той самой, что запелила богомерзкий Анчартед (см. ниже), а до того известной парой восьмидесятых на пузатые компьютеры Apple 1980-х годов и участием в создании мультяшки Crash Bandicoot. Посему и игроманы, впервые увидевшие игру после её выхода в мае 2013 года, мягко говоря удивились и немедленно написали невероятно хвалебные статьи с высшими баллами, а дальше уже всё завертелось. Во-вторых, если рассматривать продукт объективно, то сразу станет ясно, что от идеала The Last of Us далека, и там есть масса вещей, к которым можно придраться. Впрочем, благодаря этой игре фразу «PS3 has no games» некоторые даже превратили в «PS3 has one game». Можно считать, сонибой немного выбрались из говна. И да, даже не думайте пытаться троллить кого-то вбросами на тему говнистости и отвратительности игры, поскольку вне зависимости от того, насколько низкий интеллект у вашего собеседника, он на такое не поведётся.

Сиквел игры с пафосным названием «Part II» был анонсирован 3 декабря 2016, заставив всех вменяемых и не очень фанатов PlayStation ссать кипятком всю дальнейшую ночь. Хитрые японцы сделали грамотный ход — показали её на PlayStation Experience, выставке, на которой традиционно показывается лишь индустриальная, и от которой тупо никто не ожидал крупных анонсов. Лапидарная презентация моментально сделала вторую часть самой срочегенерирующей игрой в платформосраче: пекаёбаре злорадствовали на тему того, что до выхода игры ещё года два, положительно расположенные сонибой начали говорить, мол, PS4 не устареет до выхода как минимум этой игры, а отдельные особи начали ныть о том, что будет очередной дежурный сиквел, который просрёт все полимеры. Судя по первым кадрам из игры, так оно скорее всего и будет. Вообще история разработки сей игры заслуживает отдельной статьи или хотя бы подробного упоминания на Уютненьком, поскольку чем больше

SONY, ТЫ ШТО ДЕЛАЕШЬ?!

Три киношки от «Sony Pictures»

PS3 HAS NO GAMES

Суть™ от Хованского

School 13 - Игроогрии :

Эпизод 5 - UNCHARTED (D3 Media)

Игроогрии

Drake - No Games

Народное творчество.

ПЛАЧЕТ СОНИБЛЯДЬ

Мыло в глаза попало.

9999 ИГОР НА PS3

Мега-коллекция игр для PS3,

9999 в 1!

REMOVE GAEMZ

REMOVE GAEMS

<https://www.youtube.com/watch?v=vqkXphim5iI>

Первопроходец мыльного кинца на домашних игровых консолях. Ну уж очень напоминает сабж и приставок теперь не производит [The Decline of Video Gaming Series \[1, 2, Christmas Special, and 3\]](#)

[The Decline of Video Gaming "ГРАФОНОРОЖДЕННЫЙ" \(с текстом\)](#)

Скайрим для графоноворожденных



Собственно, то самое мыло



Ну, или в крайнем случае, 11/10

инфы подкидывали разработчики, тем яснее становилось, что сиквел будет наполнен современной версией **блекджека** и **шлюх**. Отдельной драмой стал слив ВСЕГО сюжета игры незадолго до выхода в 2020-м, вызвавший у фанатов **множество вопросов**. Ну а итог — 5.7 на **Метакритике** (оценка медленно ползёт-ползёт вверх, изначально было меньше 4). Дошло до того, что стример из Кореи **в прямом эфире разрезал диск(!)**, а в сторону одной из актрис озвучки **полетели угрозы убийством** из-за (*спойлер: смерти Джоэла*.) **Неполживые** журналисты говорят, что сиквел топят злые гомофобы, игроки же пишут, что просто геймплей и сюжет — говно. Хотя признают, что картинка, да, красивая. Также на Метакритике из-за ревью-бомбинга простым игрокам стало запрещено оценивать абсолютно все игры **в первые 48 часов после их релиза**. Хотя, что им мешает обрушить рейтинг после снятия ограничения?

Uncharted

[CGSins 16+] Моменты позора "The Last of Us" (часть 1) - Игрогрехи CGSins 1 серия
[CGSins 16+] Моменты позора "The Last of Us" (часть 2) - Игрогрехи CGSins 2 серия
[CGSins 16+] Моменты позора "The Last of Us" + "Left behind" (часть 3) - Игрогрехи CGSins 3 серия
[CGSins 16+] Моменты позора "The Last of Us" + "Left behind" (часть 4) - Игрогрехи CGSins 4 серия

«Дрейк **в конце** подскользнётся на мыле и умрёт. Приятной игры. »

— Типичная шутка про мыло

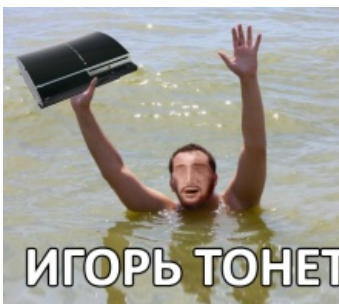
«Лезет Драке на крыльцо
Поиграть в своё мыльцо.
«Ох, **беда!**», — скривил лицо:
Игор нет, одно кинцо. »

— *Моар народного творчества*



«Не в силах
выдержать
несовершенства
игр, закрыл я очи.»

«Не в силах выдержать
несовершенства игр, закрыл
я очи.»



Мыльницу-то брось!

Мыльницу-то брось!

подчеркнуть этот факт, Дрейка иногда даже называют Игорем или Щипоглазкинским. Данная фраза также имеет хождение на **ЛОРе** в контексте обсуждения Steam. Steam под Линукс появился уже сравнительно давно, а игр по-прежнему **три с половиной**.

Heavy Rain

Uncharted (надм. *Не отмеченный на карте, или Анчарч*) – так называемый «апогей игр Sony», традиционно делит всех сонибоев на два лагеря: тех, кто дrouchат, и тех, кто видимо нет. Вторые, **как и полагается**, считают, что относятся к проекту, как и к игровой индустрии в целом – **объективно, вменяемо и непредвзято**.

Базовая механика этого эксклюзива без малого спизжена у серии **Tomb Raider^[1]**, в которой, в отличие от Uncharted, был сделан сильнейший акцент на геймплеи и головоломках. И, плюс ко всему, была вменяемая стрельба без необходимости прибегать к автоприцелу. Tomb Raider также является оригинальным представителем жанра «*мыльное кинцо*».

Игрожуры всего мира нахваливают серию за **захватывающий** сюжет, колоритных персонажей и так называемую «кинематографичную» графику. После же идут "небольшие" недостатки серии: катсцены появляются неприлично часто и временами длиннее игрового процесса, а уровни представляют из себя извилистый коридор с единственным вариантом прохождения.

Главный герой серии, Нэтан Дрейк (англ. *Nathan Drake*), он же *Драке*, превратился в **мем самостоятельный**, высмеивающий хваленое техническое мастерство разработчиков из Naughty Dog и всю мощь плейки.

Игорь тонет

Фраза «*Игорь тонет!*» представляет собой искажённую версию фразы «*Игр-то нет*», и происходит примерно из той же оперы, что **бугурт** и **баттхёрт**. С фразой в местах срачей часто постигнется соответствующее **макро** с тонущим Дрейком, держащим в руках злополучную консоль, а иногда и что-нибудь другое, так или иначе связанное с играми. Чтобы

Heavy Rain (рус. *Противной дождь*), он же *Тяжелый Дождь* и *Хени Рени* — так называемый «флагман» всего жанра интерактивного кино, первый проект Quantic Dream, выпущенный эксклюзивно (уже нет) для Sony PlayStation. Выстрелил настолько мощно, что игрожуры все как один поставили проекту 10 из 10, назвав революцией индустрии и чуть ли не лучшей игрой 2011 года. Отчасти, заслуженно, отчасти нет.

По сути, именно Heavy Rain и стала эталоном того самого «кинца», о котором шла речь. Фактически, единственное, чем смог выделиться проект среди множества игр, это действительно интригующий и хорошо выстроенный сценарий, интересные и проработанные персонажи, а также атмосфера, полученная за счёт грамотной цветовой коррекции и потрясающей музыкальной темой. Во всём остальном, проект, технически, безнадежно проёбан: в геймплей включено слишком много нажатий на кнопки для движения QTE-сцен (ака нажмите на LB чтобы смыть унитаз), графоний мыльный. И только из-за того, что в геймерской среде ценителей сюжета куда больше, чем ценителей графона, проект и получил положительные отзывы.

Весь остальной срач вокруг него был вызван банальной завистью пекарей и [боксодрочеров](#), ведь на царском Xbox акцент был сделан на мультяшные поделя для Kinect, из-за чего там для Heavy Rain не было никаких аналогов. На пекарне же интерактивное кино было представлено [одной бедной студией](#), выпускающей всякий артхаус к известным сериалам, фильмам и играм.

24 июня 2019 года Heavy Rain вышла на PC в Epic Games Store.

Press X to win

Quick Time Events: эту затею в устоявшемся виде изначально использовали на [дримкастовской](#) Shenmue (до этого в мультяшных и киношных FMV-играх, начиная с Dragon's Lair), и в силу оригинальности жанра игры, похожего на файтинг, она пришлась по нраву, поскольку использовалась в меру, была грамотно реализована, а также создавала эффект неожиданности, например, при встрече с гопниками в переулке. Эта затея и стала изюминкой игры. Позже QTE стали использовать в других известных тайтлах, чтобы немного разнообразить геймплей, например, в Resident Evil 4, однако к 2012 году сабж стал настоящим бичом игровой индустрии. Его пихают в каждый AAA-блокбастер без всякой меры и нужды, считая чем-то революционным и обязательным, чем выводят из себя всех, кто понимает всю убогость этой затеи. Суть QTE сводится к следующему: добавлению в ролики немного интерактивности, заставляющей игрока [нажимать кнопки в определённое время](#), а также изменению содержимого и результата катсцены в зависимости от успеха. Кому-то это может показаться хорошей идеей, но на деле всё выглядит не так радужно: игрок привык расслабляться во время роликов, набираясь сил для следующего уровня, да и незачем было отбирать управление с самого начала. Как ни крути, а унылое нажатие одной кнопки раз в пять минут по интерактивности никак не сравнится с полноценной игрой. Но даже если отбросить эти мелочи в сторону, сама по себе реализация обычно дико хромает. У ленивых и криворуких разработчиков QTE не влияет ни на что, и/или просто запускает ролики заново, если ты не успел отреагировать, превращая «игру» в, буквально, просмотр фильма с необходимостью нажимать play каждые полминуты. *Press X to Win* (или, как оно больше известно за бугром, *Press X to Not Die*) в чистом виде. Стоит отметить, что в CoD: Advanced Warfare идею QTE довели до абсурда, влив в катсцену с похоронами требование «Нажмите F, чтобы отдать честь усопшему». *Heavy Rain*, к сожалению, также страдает от всего этого. То, что вся «игра» состоит из одной пятичасовой катсцены с кучей QTE на минуту экранного времени, совершенно не помогает ситуации. Разошедшись далеко за пределы консолей, фраза стала прочно ассоциироваться с такими понятиями, как «упрощение игрового процесса», «[имба](#)» и «[казуалы](#)». Алсо, в игроизации «[Дэдпула](#)» вместо финального боя с боссом реально надо было нажать одну кнопку, после чего игра заканчивалась победой.

Beyond: Two Souls

Beyond: Two Souls (рус. *За гранью: Две души*) — второй проект от создателей Heavy Rain, качеством чуть ниже Тяжёлого Дождя, эпичнейший провал Quantic Dream. Игра породила немало лулзов, срачей и драм в интернетах, поскольку её создатели на полном серьёзе хотели сделать высокобюджетный шедевр и этакую смесь из Heavy Rain и The Last of Us. Решили умыть всех остальных сценарием, сделать наконец графоний, позвали на главную роль звезду Голливуда [Эллен Пейдж](#), взяли в качестве идеи модные тренды... В общем, пацаны шли к успеху, но как-то не срослось.

Игра выделилась на фоне остальных эксклюзивных проектов



Даже постер мыльный

Heavy Rain Glitch

Прославленный игровой глюк. ГГ может звать сына нажатием "X" даже когда спас его, вернул к жизни и даже когда потом всё плохое осталось позади.

PlayStation какой-то неприлично большой разницей между оценкой критиков и пользователей: высокая у геймеров и низкая у профессионального жюри. И если пользовательский рейтинг, очевидно, накрутили отбитые сонибои, отозвавшиеся об игре как о шедевре, то почему критики решили подойти к вопросу непредвзято — большой вопрос. IGN, к примеру, поставил игре аж 6/10, а некоторые новостные сайты и вовсе оказались щедры аж на 4 балла из 10 возможных! Собственно говоря, подобные отзывы об игре оказались заслуженными. Даже несмотря на великолепную актёрскую игру, завидную постановку и, страшно подумать, отличную графику, которую наконец смогли сделать великолепной и без мыльца, всплыла целая куча минусов, до этого скрывавшаяся в Heavy Rain из-за эффекта «гыгы ривалующийа». Композиторы после первой игры, видимо, исчерпали свой потенциал, выдав какую-то невнятную какофонию вместо порядочного трека. Если вас немного раздражали QTE-моменты в Heavy Rain, то тут и вовсе можно ненароком разбить **об стену** геймпад. Будучи перспективным, сценарий во время игрового процесса просто разложился на плесень и липовый мёд из-за своей прямолинейности, а Кейдж, по мнению икспердов, перестал быть тортом.

Анонимусам, наблюдавшим за срачем между нормальными людьми и сониблядьми, которые впритык не видят недостатки в компьютерных играх, также понравилась история с Антоном Логвиновым, который вместо своих привычных 10 из 10 назвал сабж разочарованием года. Но не потому, что он на самом деле так считает, а потому, что **Эллен** при попытке взять у неё автограф послала Тоху в **шоколадный глаз**. В дальнейшем он на своих стримах не один раз называл её **тупой пиздой**. В общем, **всё очень печально**.

God of War



Да, это протагонист игры

Да, это протагонист игры



«ПОМНИ, **МАЛОЙ**:
ИСТРЕБЛЕНИЕМ БОГОВ
ПОЗНАЁТСЯ ИСТИННЫЙ
ПОКОЙ!»

«ПОМНИ, **МАЛОЙ**:
ИСТРЕБЛЕНИЕ БОГОВ
ПОЗНАЁТСЯ ИСТИННЫЙ
ПОКОЙ!»



Эллен Пейдж пытается понять, в каком проекте она приняла участие

Эллен Пейдж пытается понять, в каком проекте она приняла участие



«В надежде тщетной,
что игры изменились,
открыл я очи, но лучше
бы не открывал»

«В надежде тщетной, что игры
изменились, открыл я очи, но
лучше бы не открывал»

God of War (рус. *Бог войны*), примерно как и The Last of Us, принадлежит целая куча настолько красочных и редких эпитетов, что сам Лев Николаевич удивляется. Игру уже называли и легендой жанра слэшер, и одной из самых успешных и интересных игр в истории, и **абсолютным мастхэвом для всех, кто считает себя геймером**. Разница здесь в том, что если The Last of Us действительно годнота и заслуживает подобных титулов, то вся серия God of War — это, в самом наилучшем случае, четвёрка с минусом для стороннего игрока.

Изначально бывшая тайтлом второй плейки, GoW перешла на третью плейку с выходом третьей части (а там и предыдущие игры подтянулись); как следствие, в каждой из них можно обмазаться упомянутым мылом. God of War на самом деле в своё время внесла целую гору элементов в такой жанр, как слэшер, и... И да, на этом её заслуги кончились. Игра является своеобразным аттракционом на один раз, при прохождении которой игрок испытывает определённые эмоции, однако потом забывает её, словно страшный сон. Абсолютно невзрачный саундтрек, крайне фимозные персонажи и потрясающе нестабильное управление (хуже только в Uncharted) эту ситуацию лишь усугубляют. И да, разумеется, вы сможете оценить игровую индустрию трезво, что поиграв в Бога Войны, что не поиграв, поскольку слэшер — жанр очень специфичный, вам он просто может не прийтись по душе. А сама серия игр уж очень сильно напоминает эталон ориентированных на молодёжь игр, правда, ещё и без графона.

InFamous

InFamous (рус. *Дурная слава*, от «*Инфамия*») — аналог **Prototype** на PlayStation, повторяющий её почти что во всём, правда, вышедший чуть раньше. Из этого следует, что игра, по мнению сониненавистников, опять же YOBA и кинцо. На PS3 вышли первые две части, которые и сделали эксклюзиву поистине



Как-то вот так

дурную славу.

Если же рассматривать Дурную Славу с независимой точки зрения, то она, в отличие от Шпрототипа, куда более специфична, поскольку во-первых, является эксклюзивом, а во-вторых, свобода действий в ней предоставлена куда в меньших количествах. Вместо сверхспособностей, связанных с [КРОВЬЮ И КИШКАМИ](#), здесь способности, связанные с электричеством и рейтинг 12+, что также огорчает любителей реалистичности. Впрочем, несмотря на все недостатки игры, она выгодно выделяется на фоне этих ваших GTA и Prototype: здесь имеется возможность выбора жизненного пути, более проработана графика и спецэффекты, сюжет на порядок лучше, так что InFamous, несмотря ни на что, ещё можно считать вменяемым эксклюзивом.

Так в чём же подвох? Подвох в том, что в следующем поколении консолей один из лучших эксклюзивов PS3, благодаря которым её кто-то ещё считал нужной для покупки, деградировал во всех отношениях, поскольку игра «Infamous: Second Son» (рус. *Второй сын*) была признана худшей игрой на PS4, а всё из-за ужасного сценария и скучного геймплея. В подтверждение этому «платина» в Second Son является самой популярной платиной на консоли.

А как сейчас?

Собственно говоря, времена идут, мир меняется, и игровая индустрия не исключение, поэтому в наше время фраза «PS3 has no games» актуальна примерно так же, как небезызвестное музыкальное произведение «[Боже царя храни](#)». Если в седьмом поколении консолей можно было говорить об их каком-то равенстве, потому что между PS3, Xbox 360 и PC шла постоянная конкуренция, то уже в следующем поколении ситуация в корне изменилась.

Во-первых, эксклюзивно для PlayStation 4 вышло около десятка игр, не в пример предыдущему поколению, **не** страдавших от отсутствия геймплейной части. Яркие примеры: высокобюджетный Killzone:Shadow Fall, легендарный автосимулятор Gran Turismo и, [ВНЕЗАПНО](#), аналог [Dark Souls](#) под названием Bloodborne. Во-вторых, с техническими характеристиками в этот раз у Sony всё было в порядке. Теперь так называемое кинцо перестало быть мыльным: потрясающая картинка и аналогичная работа над физикой в совокупности смогли сделать для КиноСтанции приемлемый графоний (The Order: 1886, Until Dawn). В восьмом поколении единственной консолью, у которой действительно не осталось игр, причём в прямом смысле этого слова, оказалась Xbox One (таки да, **Xbox One has no games**), что позволило сонибоям неплохо поиздеваться над биллибоями за все обиды в прошлом. Сия замечательная консоль не смогла [помериться полигонами и шейдерами](#) с конкурентом в мультиплатформенных проектах и, вообще, изначально ориентирована была не столько на игры, сколько на TV и прочий Kinect. Когда же выяснилось, что покупатели игровой консоли [хотят играть на ней в игры](#), было уже поздно: для создания мощной игровой библиотеки уже не осталось ни времени, ибо AAA-гама с нуля за месяц не делается, ни смысла, так как потенциальный покупатель уже приобрел себе конкурента в лице PS4 и/или Switch. В данный момент мелкомягкие пытаются хоть как-то продвинуть свое поделие за счет «единой игровой площадки с PC», обратной совместимости с играми от своей предыдущей консоли и в перспективе даже играми с Original Xbox, что вызывает сдержанный интерес среди олдфагов, но большинству, [как всегда](#).

Правда, справедливости ради стоит отметить, что и для сонибоев не всё так гладко, как хотелось бы. От диагноза мыльного кинцо до сих пор страдает Uncharted, а вот цена на игры не то что осталась прежней, она ещё и взлетела в два раза. Теперь символической стоимостью является не 2300, а 4399, ибо игры в Европе тоже подорожали. А в этой стране расчет стоимости игры для мылостанции отталкивается от курса евро. Такие дела.

Галерея



Буржуи тоже в теме.



Брейвику по нраву кинцо



SCP о мыле.

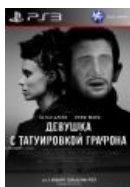


[Страна Игр](#) шутила до того, как это стало мейнстримом.



Эксклюзивное издание PS2. Даже здесь были игры.

Графья™



Еще кинцо

Атеистическая версия.

Игорь-то утонул. Sad, but true

Не пропадать же добру, kekeke



Мыловар рекомендует

Он же

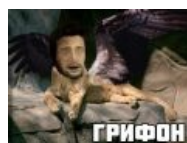
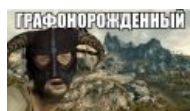
И снова он

Это известно даже сказочным и малолетним персонажам



Геймпад для PS3

Мыло. Нет, ну правда.

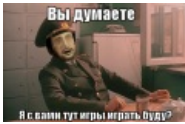


Анчартед не изменяет традициям!

Мыльное винцо

Теперь и в Скайриме

Страшный зверь



Кроссовер с [ДМБ](#)

Алсо

- Среди [фотографов](#) также распространена фраза «Sony NEX has no lenses»
- [Графон](#) — у этого термина есть и другие значения

См. также

- [Сонибой](#)
- [Giant Enemy Crab](#)

Примечания

- ↑ Если конкретно: перемещение по стенам, перекаты и... вот и всё. Остальное было спизжено из реального мира. Если вы намекнете ярому фанату, что его игра — это игра бывшего употребления, он начнёт кидаться в вас говном, приводя в аргумент то, что последние части Ларки люто копируют Анчартед. Так что вопрос "Кто чья потаскуха?" еще открыт.



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



Имиджборды

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 YOBA ZOMG TEN 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



Универсальные ответы

265 42 An Hero Battletoads Boku no Pico By design Cool story bro Current 93 Deal with it
Dev/null Do a Barrel Roll DO IT FAGGOT GET OUT GNU Emacs GTFO НА НА НА, ОН WOW
НАНАНА DISREGARD THAT, I SUCK COCKS Haters gonna hate I dunno LOL IMHO It's Magic
Jedem das Seine JFGI Kill it with fire Lurk moar Make me unsee it NO U
Not Your Personal Army Nuff said O RLY? OK One-liner PS3 has no games RTFM
Sad but true Stick it in her pooper Tl;dr U MAD Use the Force, Luke Where is your X now?
Who are you to fucking lecture me? X должны страдать X не умер
Your resistance only makes my penis harder А был ли мальчик? А если бы вас так? А то!
А у вас негров линчуют! Абаснуй Авотхуй Анус себе дёрни, пёс АПВОВНВ АПВС
Апелляция к возрасту Апстена Битва слона с китом Будь мужиком Быстро, решительно!
В морг ВА Ваше мнение очень важно для нас ВиО Во-первых, ты хуй и говно Все ебанулись
Все пидорасы, а я — д'Артаньян Всем похуй Вы просто ненавидите всё русское
Голос со стороны параша Горизонт завален Дальше не читал Детектор Диагноз по юзерпику
Доведение до абсурда Есть мнение Желание левой пятки Жопа на юзерпике
За Вами уже выехали Забухай, ёпт Закон Дэнга ЗАТКНИСЬ СУКА Зато мы делаем ракеты
Ибо ваистену Ибо нехуй Из общих соображений Книга лучше Конь в пальто Кот бы говорил
Кто все эти люди? Кто вы такие? Я вас не знаю Кто не с нами, тот против нас Курица не птица
Лизни розетку Люди, я прочёл ваши дневники Миллионы не могут ошибаться Мне вас жаль
Мне насрать на твое мнение Много чести Мост в Терабитию Муля, не нервируй меня!
Мы работаем над этим

[kym:ps3-has-no-games](#)