



Новое это плохо забытое старое.

Именно такими лозунгами большинство изданий принялись критиковать [Modern Warfare 3](#)

Мол финансовый гений

Бобби Котика

(гендиректор Activision) продает одну и ту же игру уже

4

раз. Многие сетуют, а проще сказать ностальгируют о

первом

Modern Warfare, называя его "глотком свежего воздуха". Не спорю - это действительно так, ведь в 2007 году, когда классический олдскульный мультиплеер

Quake

и

Unreal Tournament

стал вдруг непопулярен,

Infinity Ward

предложили новую модель

мультиплеера. С очками, ассистами, перками, килстриками. Да и компания блистала новизной: голливудский реализм, умные монологи **Прайса** о жизни и войне в целом, разнообразные миссии, и местами бредноватый, но интересный сюжет. Да что говорить Call of Duty стало явлением. Появились выражения типа "о это же как в Call of Duty!". И помимо многочисленных подражателей (

Medal of Honor, Homefront

)

о Call of Duty зациклились

прошли именитые серии вроде Battlefield и даже самобытный Halo (в

Halo Reach

). Таким образом Infinity Ward открыла глаза всем как нужно делать шутеры.



Но перейдем конкретно к [MW3](#). Да её все ждали, многие боялись за нее, ведь из Infinity Ward ушло много талантливых и главенствующих людей, но она вышла и вышла такой какой ее все ждали. Всё тот же фирменный геймплей, те же речи Прайса, тот же движок, вообще все сделано по канонам **W2.**

Первые миссии и вообще выглядят так как будто их делал старый

Infinity Ward

, в последующих же чувствуется отсутствие каких то мелких идей и разнообразности. Но есть и врезающиеся в память эпизоды, вроде миссии "Турбулентность". Графика игры не претерпела особых изменений, разве что стала более насыщенной. Как итог хочется сказать, что MW3 не хочется критиковать ибо формула 4-летней давности по-прежнему работает на 100%. Да и компания слишком коротка чтобы успеть надоесть.



Теперь о мультиплеере. Сначала мы довольно сильно разочаровались увидев его, ведь в нем практически нет ничего нового. Однако немного подумав становится ясно, что незачем ломать отполированную формулу если достойных конкурентов кроме [Battlefi](#)

[eld](#)
[MW](#)

у

нету. Но изменения все таки имеются, помимо 16 новых карт в сетевой режим были введены двойные прицелы (меняйте их под ситуацию), новые килстрики и перки, а также более быстрая прокачка ну и был сбавлен темп в отличии от бешеного

Black Ops

.Главным нововведением является стало разделение системы килстриков на Assault, Support и Specialist. Таким образом в сочетании с двойными прицелами мы можем сказать, что в MW3 появились пусть и натянутые, но классы.

Заключение.

Не меняя формулу который раз подряд Infinity Ward удается знакомыми приемами держать максимальный накал страстей. Не важно фанат вы "кода" или "батлы" MW3 можно рекомендовать всем.

Итоговые оценки:

Звук и музыка - 8,5. Графика - 8. Геймплей - 9. Реиграбельность - нет. Мультиплеер - 9.5. Оправданность ожиданий 95%. Итоговая оценка - 9.