

Modern Warfare — Lurkmore



БЛДЖАД!

Эта статья полна любви и обожания. Возможно, стоит добавить немного [критики](#)?



Внимание! Спойлеры!

В статье расписаны некоторые повороты сюжета и даны ответы на многие вопросы. Если вы причастились к просмотру **Modern Warfare** или только собираетесь причаститься, то рекомендуется немедленно прекратить чтение и перейти на [любую другую страницу](#).



«**Внезапно, Ахтунг! Капитан как бы говорит нам: расовое небыдло в Этой стране с ФГМ и ЧСВ over 9000, алсо ПГМ и хуитой — на самом деле чуть менее, чем наполовину люто, бешено доставляющие быдло и школота, но всем похуй чуть менее, чем полностью. Инфа 100%. Я гарантирую это!**»

Уровень [луркоёбства](#) в этой статье превышает все допустимые пределы. Следует почистить статью от излишнего [lm-speak'a](#) и излишних ссылок на [наиболее популярные статьи](#), а автору — прописать лечебную клизму кипятком.

«И что у тебя за имя-то такое дурацкое, — [«Соуп»!](#)^[1]»

— *одни из первых слов капитана Прайса к одному из главных героев [сббжа](#).*

«**Call of Duty 4: Modern Warfare**», «**Call of Duty: Modern Warfare 2**» и «**Call of Duty: Modern Warfare 3**» (*Зов долга, Код, Дутый Кал, Каловдутье, КалДа, маш. Чувство долга, надм. Вызов Дежурного*) — трехсерийная компьютерная игра, созданная конторой «Infinity Ward» в 2007-м, в 2009-м и 2011-м году соответственно. Серия вызвала восторг среди [геймеров](#), хорошие отзывы в прессе и принесла кучу бабла издателю. Для годной игры она имела всё что нужно: голливудский сценарий, приличный графон (только первая и вторая части) и ненапрягающие войнушки.

<https://www.youtube.com/watch?v=NnLvXSMz5H0>

Суть Modern Warfare за 60 секунд

Возникновение

Первая серия возникла как некий рестарт-продолжение уже известной серии игр Call of Duty. От выражения «Шутер на тему Второй мировой» уже тянуло блевать, а от сочетаний «Thompson, M1 Garand, можно пострелять из MG-34» у некоторых возникали весьма [острые эмоции](#). Поэтому продолжение перенесли в наше время, ибо здесь можно реализовать новые танчики, автоматика, террористов и прочие радости. Modern Warfare отличался сочетанием вменяемой графики, пышных киношных спецэффектов и сюжетных ходов (благодаря чему шутер коридорный от и до, причем это не кажется фейлом), а также невероятным количеством клюквы, частично взятой из [голливудских](#) фильмов, частично изобретенной разработчиками. При этом геймплей от старых частей не отличался и в полпроцента, но кому это важно?

Подробности

Modern Warfare

Вышла в конце 2007 года. В отличие от предыдущих частей, в игре заметно изменён и улучшен геймплей, графика, ну, и почти всё остальное. Так же отличился мультиплеер, ибо разработчики смекнули, что стандартный для всех того времени экшенов мультиплеер уже всех изрядно заебал. В связи с этим было добавлено множество вистоперделок и, поскольку на тот момент такого в играх не было, получился лютый вин. Правда, нелимитированный респаун ботов таки испортил аркадную кашу, сделав её концентрированной.

Олсо, в CoD любил поигрывать майор [Евсюков](#), устроивший в 2009 году бойню в московском супермаркете. Ну и соленые огурцы он тоже ел в довольно больших количествах.

Алсо, если верить педевикии, события игры происходят в двадцатых числах июня 2011 года. На этом фоне забавно выглядят морпехи из 80-х годов и нищая Саудовская Аравия. А также доставляет то, что в одной заставке диктор новостей говорит: «ВМС США высадились в небольшую, но богатую нефтью страну». Ничего не **напомнило**?

В 2016 издательство Activision решило перестраховаться к выходу очередной части заебавшей всех CoD, и выпустить дополнительно ремастер MW с новыми текстурами и эффектами — разумеется, за деньги всем желающим, а «бесплатно» только для предзаказавших Infinite Warfare. Стоит ли говорить о качестве, если даже легендарная красная надпись на заборе просто бесследно исчезла?

Сюжет: Осторожно, спойлеры:

Лидер русских ультранационалистов, чеченский расовый чеченец по имени Имран Захаев (прообразом которого послужил наш дорогой и любимый **Иван Васильевич**) спит и видит, как на его Родине будут цвести сады и пахнуть розочками. Причем свою родину он видит не в рамках незалежной **Ичкерии**, в его планах запилить весь СССР обратно. Чтобы отвлечь внимание **мировой общественности** от своих коварных планов, он корешится с арабским расовым арабом Халедом аль-Асадом, дарит ему ядерную бомбу, и провоцирует переворот в одной из ближневосточных стран с попутным выпилом президента оной. Пока америкосы с пеной у рта ловят аль-Асада по всему региону (а потом бритты — по всему миру), Захаев ведет гражданскую войну в России (и походу выигрывает).

Но не дремлют доблестные британские спецслужбы во главе с капитаном Прайсом (*спойлер*: В первой части погиб его дедуля, а это внук) уже давно следившие за деятельностью нациков (хотя и не имеющие понятия о том, кто их возглавляет). Ещё до того самого переворота они захватывают корабль с очередным ядрёным грузом для аль-Асада (кораблю, впрочем, это не понравилось и он решил потонуть, попутно чуть не отправив в гости к Морскому Царю всю честную компанию спецназовцев, включая одного из ГГ), после чего в наличии некоего **хитрого плана** сомневаться не приходится. Далее соображения подкрепляются суровой действительностью: операция бриттов в России по спасению своего агента идёт, мягко говоря, не по плану и спасать приходится уже самих бриттов, для чего используется ажно целый **АС-130**. А всё потому, что вся Россия кишмя кишит вооружёнными и очень злыми ультранационалистами. Теперь уже до всех доходит, что дело табак и в мире появился новый гигантский очаг нестабильности.

Тем временем на Ближнем Востоке, аккурат на месте гнездования аль-Асада упомянутая ранее ядрёная бомба взрывается, выпиливая более **30000** пиндосов и одного из главгероев. Однако спасённый британский агент утверждает, что аль-Асад есть неправильный нчъя террорист и вместе с бомбой он не взорвался, а отсидживается в укромном месте. И это оказалось правдой: бритты нашли и зохватили в Азербайджане **этого вашего** аль-Асада, **надавали по ебалу** и пристрелили, а затем после историй капитана Прайса о его первой охоте на Захаева (15 лет назад, в **Припяти**, алсо именно по этой причине все были уверены, что Захаев давно мёртв) съебались оттуда на пендосском вертолете вместе с одним из основных персонажей Григгсом, каким-то хуем не полетевшим зохватывать аль-Асада в Ирак, после чего перелетели куда-то в Южную Россию, сделали **героем** сына Захаева, затем невозбранно высадились на Алтае, где выпилили поочередно охрану военной базы, две ракеты «Тополь-М» (уже отправленные дедом Захаем по воздуху аккурат на восточное побережье США, но по причине выпила **не долетевшие**) и, собственно, самого Захаева.

В процессе все герои посдыхали, кроме Прайса и, естественно, ГГ.

Modern Warfare 2



Постер второй части

В конце 2009 года вышло продолжение — «Modern Warfare 2». Теперь можно грабить корованы и стрелять из **минигана**. Игра была очень жестко пропиарена. И пресса, и задроты оценили действительно качественный мультиплеер с ещё большей кучей свистоперделок и разнообразный геймплей в кампании. С релизом связан весьма доставляющий лулз — о нем ниже. Также, в 2020 году, обзавёлся годным ремастером, с улучшенным графоном, текстурами, и прочими свистоперделками. Теперь фанаты за символическую цену могут увидеть смерть Гоуста и миссию с аэропортом в HD. Как и MW2019, в Рашке официального релиза на консолях не состоялось, хотя никто не запрещает создать в PSN/XLive зарубежный аккаунт, где, в зависимости от выбора страны, игра предстаёт во всей красе. Так или иначе, **пекари** ликуют, так как их игра всё-таки вышла в обрезанном виде, но уже имеются способы полного восстановления всей колды, включая миссию "No Russian". Такие дела

*Эта часть так же не осталась без внимания любителей устроить бучу с пальбой и кучей трупов ин реал лайф — **Андерс Брейвик**, вначале подорвавший бомбу в центре столицы Норвегии, а затем от души пострелявший в **илитарном лагере для молодежи правящей партии** по школе летом 2011, в своем послании-дневнике называет MW2 лучшим военным шутером года и даже заявляет, что ежедневные тренировки с оружием и набеги на сабж, из кого угодно сделают настоящего солдата. Но не торопись, дорогой анонимус, если ты думаешь, что стоит как следует*



Наиболее фотореалистичная игра за всю историю...

надрочиться ставить хедшоты в онлайн, так подобный трюк ты с легкостью повторить в реальности, то тебя ждет разочарование — Андерс это не какой-то хуй с горы — он отслужил в армии, состоял в стрелковом клубе, имел в своей собственности [короткоствол](#) и проводил те самые регулярные пострелушки (которые стоят больше, чем ты сможешь сэкономить на школьных завтраках) по мишеням. Подробнее в соответствующей статье, впрочем.

Сюжет: СПОЙЛЕРЫ БЛДЖАД:

Во второй части (которая случилась аж через 5 лет) дело покойного Имрана подхватывает его верный друг и товарищ Владимир Макаров. По всей видимости, несмотря на смерть Захаева и активное противодействие пендосов, в России победили демократические националистические патриотические силы (ЧСХ, в результате выборов, сделал из Имрана мученика), навешали пендосам, бриттам и прочим воинам-интернационалистам неиллюзорных пиздюлей, у власти [поцреоты](#), которые умудряются запилить памятник Захаеву посреди Красной Площади. Макаров ловит у себя в банде агента ЦРУ, засланного (и им же Макарову и слитого) героическим генералом СШП Шепардом, вместе с ним (агентом) расстреливает нахер всех [анонимусов](#) в московском аэропорту, грохает агента там же — [профит!](#), из-за чего русские думают что расстрел учинили американцы, и идут осуществлять мечту всех поцреотов — высадку в [Пиндостане](#). Систему ПВО русские самолеты преодолевают, предварительно спиздив хитрую вундервафлю с американского спутника.

Пока несчастные пиндосские солдатики отстреливаются от падающих с неба рашкинских десантников, йоба-спецподразделение НАТО TF 141, возглавляемое Шепардом, начинают ловить Макарова, чтобы тот ответил за беспредел. Прыгая по всему миру, от Бразилии до Афганистана, они решают выманить Макарова на живца. А в роли живца выступает главный враг Макарова, безымянный узник крепости ГУЛАГ в районе Петропавловска (*оцените масштаб трагедии — узник крепости ГУЛАГ в районе Петропавловска*). Предварительно захватив нефтеплатформы с зенитками, взяв лихим авиаштурмом эту неприступную крепость (*теряя, по традиции, почти всех своих бойцов, кроме главных героев*), бритты выясняют, что сей узник — никто иной, как капитан Прайс. А попал он туда сразу после событий первой части. В двух словах — подразделение из Соупа, Госта, Прайса и прочих попало в ловушку, когда пыталось поймать Макарова. Прайс прикрывал отступление, да не вышло.

В это время храбрые американские джи-ай получают уже совершенно неиллюзорных пиздюлей от доблестных десантников, которые выпиливают Конгресс, захватывают Белый дом, но красный флаг на крышу почему-то не вешают (*ибо крышу снесло артиллерией*) и вообще всячески веселятся. Спасая ситуацию, капитан Прайс с группой товарищей вламывается на территорию российской базы подводных лодок и втихаря запускает «Тополь» в сторону СШП. В этот момент российские геймеры радостно подумали, что просиживание в ГУЛАГе дало свои плоды и Прайс — наш человек! Ан нет, увы, ракета пролетает над Вашингтоном и взрывается в верхних слоях атмосферы, попутно снеся к хуям МКС (*весьма доставляет взрывная волна в вакууме*) и устроив эффект ЭМИ, благодаря чему всей военной технике пришел пиздец. Ну а пиндосы, устроив [zerg rush](#), вышибают остатки рашкинской армии с территории Вашингтона. Впрочем, все остальное восточное побережье остается в чистых руках, горячих сердцах и холодных головах.

В итоге спецы выясняют, что Макаров будет в ближайшее время в одной из двух точек: или в Афгане, или в Грузии на границе. Отряд разделяется, в Грузии отряд успешно выполняет задачу, выпиливая боевиков Макарова, но самого Макарова не найдя, после чего благодарный генерал Шепард [ВНЕЗАПНО](#) собственноручно выпиливает из своего революционного револьвера остатки отряда во главе с главным героем, ну а следом сжигая с помощью настоящей зажигалки Zippo™ недострелянных.

Оказалось, что генерал Шепард — сука подлая с [ЧСВ over 9000](#), который желая отомстить за позорно сожженных ядерной бомбой пиндосских зольдат из MW1 и проёбанную интервенцию, использует Макарова, чтобы спровоцировать Рашку на вторжение и доказать превосходство героических американских ВС (*ибо известно с незапамятных времен: ничто так не портит престиж армии, как ядерный пиздец, и ничто так не поднимает этот престиж, как [маленькая победоносная война](#)*). Несколько охувевший, но все так же хитрожопый Прайс связывается с Макаровым, и получает инфу о месте лежки генерала в Афгане. Ну а там, как в старые добрые времена, Прайс и Соуп догоняют подлого гадкого пиндосского генерала Шепарда и устраивают ему [экстерминатус](#) точилкой в глаз.

No Russian

Собственно весь срач вокруг второй части игры заключается в уровне «No Russian», который [надмозги](#) из 1С вежливо перевели как «Ни слова по-русски». (*спойлер*: В этом уровне Макаров (предварительно произнеся на чистейшем русском «С нами Бог!») сотоварищи выпиливают десятки мирных граждан в московском аэропорту, крайне смахивающем на свежееоткрытое «Шереметьево-3», после чего расстреливает группу СОБРовцев, которые за каким то хуем приехали на ФСБшных фургонах, и благополучно сваливает на машине «скорой помощи» (с телефоном «Горгаза» на борту, которая носит почему-то, синий милицейский номер и приехала в DC аж из Липецка, ибо 48 регион), оставив на прощание трупешник ЦРУшника в подарок дорогому ФСБ. Собственно поэтому Россия и нападает на СШП.)

[call of duty Modern warfare 2 No Russian](#)
No Russian.
[Как следовало закончить игру COD Modern Warfare 2 Смишная пародия MW2 REMASTERED NO RUSSIAN GAMEPLAY \(4K No Russian Gameplay\) - Modern Warfare 2 Remastered](#)
No Russian Remastered

1С попробовала было выпилить этот уровень из версий игры, локализованных для РФ, однако блять в этой стране новую винду ломают за полдня, а уж сраный скрытый уровень с диска вынуть — вообще как два пальца. При этом тираж игры для приставок тормознуть ненадолго все же успели. Очевидно, место имел очередной пиар ход, к тому же злободневный уровень соизволили не вырезать.

Ну и на десерт игра вышло ровнехонько в День милиции/Полиции.

Ghost



Ghost смотрит на тебя...и ему похуй, ибо ты не Макаров.

жилой 22-х этажный дом, срач всё же прекратили.

ВНЕЗАПНО, [есть расовая японская додзя про происхождения Гоуста и Соупа от Tinneshi, в количестве 2 частей и одной сайд-стори](#). Конечно же, она [яойная](#), а какая же ещё?

Алсо, до выхода MW3 юные маскоёбы всячески надеялись и переживали насчёт возвращения своего Властелина. Чего стоили [весьма интересные гипотезы](#) насчёт того, что Гоустика не убили, что перед заданием он надел огнеупорный костюм, и тому подобное (*ага, несмотря на то, что всю жизнь бегал в футболке на босую грудь и без шлема. Видимо чуял что-то. Однако непонятно, почему тогда не почуял, что Шепард хуй*). Всё это пошло так, что покемоны уверовали в несуществующее заявление разработчиков о возвращении Гоуста, и это при том, что они его придумали сами (sic!).

Впрочем ушлые пиндосские дельцы не могли пройти мимо такой возможности срубить бабла по легкому на популярности Райли среди хомячков. И уже через некоторое время в продаже появились шмотки «госта», очки, и конечно же его знаменитая маска. Косплееры ссут кипятком от радости. А для самых упоротых был даже запилен комикс от «[DC Comics](#)» про сабж. Школота хавает....

Modern Warfare 3

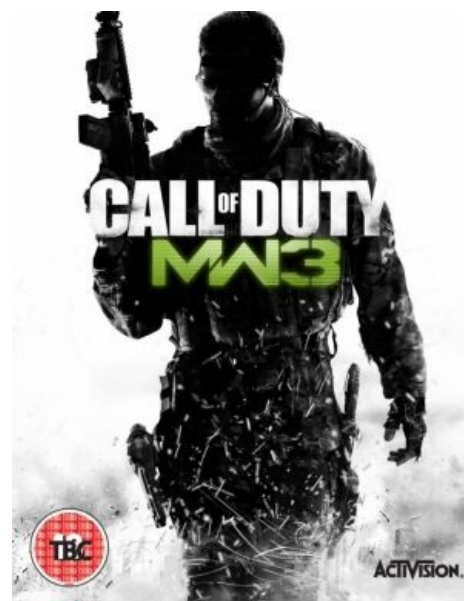
Заключительная часть серии вышла в начале ноября 2011. Её сюжету предшествовал нехилый срач по поводу, что лучше — BF3 или MW3, в результате чего BF3 просто-напросто вышла на 2 недели раньше и успела [зохавать](#) умы геймеров до прихода конкурента.

Сюжет: И снова спойлеры:

. Злые русские все ещё вкатывают [СШП](#) по-полной и весь флот России участвует в осаде Нью-Йорка. Однако пендосы решили таки выкурить их оттуда и посылают туда целых [4 человека](#) из отряда «Дельта», который сначала выпиливает адскую русскую глушилку сигналов, а затем вместе с отрядом морских котиков проникает на русскую подлодку (*того самого проекта 949 с клюквенной надписью OLGA на корпусе*) и расхреначивает из неё весь русский флот. Наведясь по всем целям за 30 секунд.

А в это время Прайс с Николаем отвозят раненого Соупа в городок в Индии, где их и настигают отряды Макарова, но они при помощи нового ГГ Юрия и терминатора Т-1 успевают свалить оттуда.

Президенты СШП и РФ, наконец, понимают, что их развели как последних лохов, и назначают мирные переговоры в Гамбурге. Но [неизвестно каким образом](#) бойцы Макарова проникают на президентский ИЛ-96-300ПУ, устраивают там еблю в невесомости, самолет аварийно шлепается на землю и в итоге Макаров захватывает президента [этой страны](#) с целью узнать коды от ядерных ракет, вдобавок простреливая башку Андрею Харкову, от чьего лица играется миссия. Пока президент ломается и строит из себя целку, Макаров приказывает найти дочку президента и, подгоняемый баттхертом за полученные на Восточном побережье [пиздюли](#), взрывает по всей Европе [over 9000](#) химических бомб и [набигает](#) туда русской армией.



Еще один одинокий воин...

[Симулятор жизни солдата](#)
Вариант с упором на реализм

Прайс и команда, пытаясь найти концы и уцепить Макарова за хвост, былинно фейлят сперва в Сьерра-Леоне, затем в Сомали, затем в Париже (*попутно выпилив сомалийскую кровавую гэбню и ее главаря, сперев главного поставщика оружия для Макарова по кликухе Волк, а попутно этому Дельтовцы выпиливают Эйфелеву башню*). Макаров тем временем едет на военную тёрку в Прагу, где и пытаются устроить ему **экстерминатус** наши бравые бритты, расколовшие Волка при помощи электродов на яйца, а также выпилившие в Праге четверть русских войск при помощи здешнего ополчения. Но былинно **фейлят**, в результате чего на каком-то кухонном столе дохнет Соуп, перед кончиной сообщив Прайсу, что Макаров какбе знает Юрия непонаслышке.

После разговора по душам с Юрием с применением зубной терапии и ствола к виску, Прайс узнает, что Юрий — это не просто какой-то обыкновенный русский **поцреот**, а бывший первый помощник Макарова, в свое время вытаскивавший раненого Захаева из Чернобыля (*см. первую часть*), присутствовавший при былинном выпиле пендосских морпехов ядерной бомбой (*см. первую часть*), но не сумевший превозмочь патриотизма и **человеколюбия** перед расстрелом в московском аэропорту (*см. вторую часть*), вследствие чего получивший от Макарова пулю в пузо. После чего Юрий какбе на Макарова тоже несколько обижен. После душевного разговора Прайс с Юрием проникают в штаб Макарова, располагающийся в горах Чехии, немного там стреляют, узнают, что Макаров уже узнал где дочка президента РФ — ее за каким-то хуем увезли в Берлин. Что какбе намекает...

Макаров, дабы надавить на Президента, пытается спереть его дочку. Та из Берлина созванивается с пендосами, те устраивают высадку покруче чем в Нормандии или на Рейне во время WW2, пытаются спасти дочку президента РФ, но также былинно фейлят. Да, на танк главного героя ебнули целое здание, лишь бы не стрелял куда ни попадя. Чувствуется родной размах.

В конце концов оба отряда совместно штурмуют алмазную шахту в Сибири, в которой за каким-то хуем держат пленников (**Алсо**, если верить разрабам, изначально вместо шахт должен был быть Кремль). Дельтовцы (**ЧСХ**, без Фроста, одного из главных героев третьей части) и остатки отряда 141 спасают президента с дочкой из лап макаровских головорезов, при этом дорогие соотечественники выпиливают к хуям чуть ли не весь отряд Дельта и половину бриттов, но путем такого героизма спасают весь мир. Сам же Макаров ещё жив и Прайс лично с Юрием (*прикинувшись терминаторами*) вваливаются к нему в отель где-то на Аравийском полуострове, выпиливают нахуй всю его охрану и вешают злодея на люстре. Ну точнее, вешает непосредственно Прайс, ибо в ходе боя Юрий, как и положено (всем т. н. русским в американском киноискусстве), становится **героем**. А Прайс выкуривает **расово верную** сигару Villa's Clara, любуясь на висящего Макарова. **Отака хуйня, малята.**

Альтернативное мнение про все три части

Игры представляют собой типичный голливудский боевик (вроде «Трансформеров» Майкла Бэя), который следует хавать с попкорном, запивая колой, изредка угорая над клюквой, в то время как низкие системные требования превращают эту игру в рай для **всех слоев населения**.

Modern Warfare 2019

Также известен как «мягкий перезапуск», с Соупом и Прайсом, но Захаева и Макарова заменяет некий **Барков**. На старте обещали кучу всего, из чего отдельно стоит выделить так называемую серую мораль. Вылупившись в конце 2019 года, спровоцировал эпичнейший взрыв пердаков в России, ибо причины были в лице миссии а-ля **w:Шоссе Смерти**, который в MW разбомбили русские, а не США, как это было в реале; ставший отдельным мемом русский солдат с позывным Ж-12, безумный Барков, а та самая Серая мораль оказалась в действительности чОрно-белой, и кого выставили плохим, можно легко догадаться. А то, что игра вышла на фоне расстрела в Забайкальмке и последовавших обвинений в сторону видеоигр от офицеров и комитета солдатских матерей, только добавило еды для троллинга.

Итог: тонны кирпичей и обвинений в русофобии (причём даже на западе), обрушенные оценки на Metacritic, что было ожидаемо и отказ Sony продавать перезапуск MW в РФ для PS4. В марте 2020 вышла бесплатная королевская битва Warzone.

Интересные факты

Расовые чеченские чеченцы

Поскольку нетрудно догадаться, что Имран Захаев — расовый чеченский чеченец, уважаемые сценаристы решили подчеркнуть его принадлежность к этой благородной нации и припаяли к практически каждому гражданскому автомобилю старые номера Чечено-Ингушской АССР (00-00 ЧИР).

Мало того, на предпоследней миссии первой части на УАЗе Захаева вместо номера написано слово «Нохчичоь». «Нохчичоь» — это чеченское слово, собственно являющееся самоназванием Чечни. См. справочную статью **Нохча**.

Бойня в аэропорту Лод

У уровня «No russian» есть **вполне конкретный исторический прототип**, правда с поправками как в старом

анекдоте: не русских, а евреев; не в Москве, а в Тель-Авиве; не трое русских и пендос, а трое японцев (!); не сбежали, а почти все стали героями. Впрочем, общего гораздо больше.

Есть и [еще один](#), и уже с добрыми немецкими дяденьками. Собственно говоря, с этого началась война

Оружие

Огромное количество лулзов у понимающих людей вызвал тот факт, что напавшие на США русские солдаты вооружены с бору по сосенке: TAR-21, FAMAS, Steyr AUG и другими импортными стволами, вместо православного и кошерного [АК-74М](#). Однако сценаристы игры выкрутились, пояснив, что в ходе событий Call of Duty 4 западные страны снабжали российские правительственные войска вооружением (как и в *гражданскую войну 1920х, кстати*), и после захвата власти ультранационалистами оно досталось им. Также 7000 автоматов TAR-21 были захвачены у Грузии во время [войны в Южной Осетии](#).

А ещё больше лулзов добавил набор т. н. «Российского оружия». Начиная с классической ошибки про [калаш](#) — 7,62-мм АК («АК-47», да и тот на поверку оказался американским X-47 компании Blackwater) не стоит на вооружении уже лет 15, вместо него 5,45-мм АК74М^[2], заканчивая тем, что разработчики путают РПД (с буржуйской планкой Пикатинни, лол) и пулемет Калашникова (справедливости ради стоит отметить, что армию Аль-Асада в первой части разрабы снабдили РПД абсолютно безгрешно, ибо вероятность увидеть его в том же Ираке (возможность уронить статую диктатора в игре за пиндосов какбе намекает) примерно прямопропорциональна вероятности увидеть там же РПК или ПКМ), РПГ-7 давным-давно заменены на более современные модели, а [фирменного оружия](#) типа «Шмелей», ПЗРК и остального вообще нет. [Modern warfare is so modern...](#) Из более-менее современных стволов — ПП2000 (во второй части) и ПКП Печенег с надписью «Пулемёт» (старославянским шрифтом, лол) на крышке ствольной коробки на пару с ПП-90М1 (в третьей). В товарке по цеху, Black Ops, сюжет которой разворачивается во времена Карибского кризиса и чуть позже, арсенал вообще представляет собой солянку из оружия 60-80-ых годов разработки. Алсо, есть ненавязчивое мнение, что многие более-менее современные (причем не только русские) стволы добавлялись в игры серии после появления оных в Battlefield.

НБП

Согласно ряду источников, прототипом Ультранационалистической партии являлась НБП. Но на это, конечно, [всем похуй](#).

Киноссылки

Если верить киноигро[задротам](#), в игре невооруженным задротским взглядом видны ссылки, отсылки и просто банальный [плагиаг низдинг](#) реминисценции на кинофильмы и сериалы: Соучастник, [SG-1](#), Красный рассвет, Охотник на оленей, Шпионские игры, Криминальное чтиво, Скала^[3], Кровь виноградин, Падение Черного Ястреба^[4], Portal, Wargames, Generation Kill^[5], Апокалипсис сегодня (правда, всего лишь фраза оттуда). Список продолжает пополняться.

Клюква

Трудно сказать, то ли в Infinity Ward реально все судят о России на уровне «матрешка, балалайка, водка, медведи», то ли это все [just for lulz](#), но все три части игры наполнены клюквой чуть менее, чем полностью. С выходом первой части стало ясно, что клюква тут всё та же, что и в [Голливудских](#) фильмах. Игрокам этой страны в первой части игры особо доставляла надпись «ХУЙ», написанная намеренно большими буквами почти на каждой стене, она присутствует в каждой стране-локации игры и не пропала даже в MW2, однако там она встречалась намного реже, зато встречается даже в Бразилии. Странно, что в Бразилии не нашлось места надписям «Здесь был Вася», «Цой жив», «Спартак — чемпион» и/или «Петя — гей, а Катька с соседнего подъезда — шлюха»... В третьей части ХУЙ был зафиксирован в Праге, которая в Чехии, да. А ещё ХУЙ присутствует на мультиплеерной карте Dome, которая по канону таки в Африке (расово верные нигры намекают).



Начало второй части. Памятник Захаеву



И теперь понятно, где он стоит



ХУЙ ХУЙ ХУЙ ХУЙ ХУЙ
Конкретно эта надпись, кстати — в Азербайджане.



Русская реклама такая реклама^[6]



Внутри московского аэропорта



Петр I нервно курит в сторонке



Небольшая такая российская авиакомпания



Привет П. П. Шарикову и Свете из Иванова.



Без Гриба никуда, да



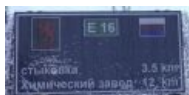
Привет фоннатам



Привет Хитману



Страшный замок-крепость GULAG



Российские указатели такие указатели (флаг доставляет)



Ну и на десерт... во второй части этот ХУЙ есть даже в Бразилии

Холивары

Ясное дело что от такой концентрации быдла играющего в эту игру холивары очень эпичны. Список особо вкусных можно почитать ниже.

- **Modern Warfare vs Modern Warfare 2** — апофеоз флюородрота и тупизны породил эпичный тред, который доставлял троллям еду 24 часа в сутки.
- **Лицензия vs Пиратка** — здесь же быдло, которое косит под небыдло гласит о том, что за такую игру не жаль отдать жалкие 500 рублей, на что получают **предсказуемый ответ** от другого быдла. Так же из-за того, что разработчики решили прикрутить вторую часть к Steam порождает несколько другой холиввар.
- **Steam vs Пиратские серверы** — так как нищелюбы и школото не могут себе позволить (или просто не хотят) купить игру, им приходится играть в кошерный мультиплеер на самопальных серверах в

специальной версии игры с выпиленным Steam. Некоторые идиоты, которые купили игру и после того как померли **несколько тысяч** раз в разных позах камасутры во время сетевой игры, заходят на лицензионные (!) серверы с читами. И что бы вы думали? Правильно — **получают банхамером по голове**. Нищелюды же сидя на пиратских серверах, где с недавних пор обновился античит, резко сократив популяцию ЛЮБЫХ читеров к нулю. На фоне чего обвинения в читерстве выглядят смешно и крайне веселят весь сервер, что не мешает, однако, использовать текстурхаки и другие хитроумные трейнеры (левелхак и так у более чем половины) абсолютно невзбранно, в связи с чем доставляет возможность сделать репорт в steam, несущая исключительно функцию локального уменьшения жопоболит хомячка.

- **Infinity Ward vs Treyarch aka Modern Warfare 1-3 vs Black Ops 1-2**
- **Battlefield: Bad Company 2 vs. Modern Warfare 2** — да, был и такой.
- **Рельсовые шутеры vs. Полная свобода действий™** © — демократический позыв игроков, связанный с тем, что **игроки** не любят когда им тыкают куда идти.
- **IWnet vs Выделенка** — срач, который развернулся после выхода MW2, ещё больше усилился после выхода Black Ops. Действительно, на консолях давно практикуется P2P: игроки собираются в етэде лобби, из них выбирается сервер (то есть игрок с наилучшим интернетом), и игра начинается. IW решили опустить PC игроков, и состряпали IWnet, полностью повторяющую консольных системы матчмейкинга. Однако же, тонны, тонны кирпичей были высраны игроками уже после первых нескольких дней игры, поскольку читерам — благодать же! Ни тебе админов, ни тебе коллективного кика. Заходи, врубай свой чит, сэкономленный на школьных завтраках, и радуйся! Второй причиной был тонкий троллинг системой IWnet игроков: по идее, из пипла, собравшегося в конфе, хостом должен становиться игрок с наилучшим ПК/интернетом. Зачастую же оказывалось наоборот, и в игре начинались крики в чат: «shit host», «host quit please» и т. д. Через полгода все вроде бы утряслось, народ свыкся с мыслью, что им придётся терпеть IWnet, и затих. Однако выходит Call of Duty: Black Ops, на этот раз с выделенными серверами, и начинается новая стадия битвы. Серверы оказались весьма недорогими (15\$ в месяц), и школото, решившая почувствовать себя «одними», принялась люто скупать серверы и наводить там свои собственные порядочки. Зайдя на сервер школоты, ты можешь быть кикнут просто за то, что убил админа. Так же бывает кик за снайперскую винтовку, томагавк, собак и т. д. На читеров же такие «админы» не обращают внимания, вызывая немалый баттхёрт у православных игроков. Но не все так плохо, как могло бы быть: серверов, управляемых детьми, не более 5% от общего числа. Через некоторое время вышел ModTools, и теперь можно потешить свое ЧСВ разнообразными модами.
- **BF3 vs. MW3** — фаги, зачастую это лица школьного возраста, люто бешено срутся на тему того, какая же игра лучше, основной аргумент баттлофагов: «В калл оф дьюти ничего нового, вот БФ3 — это 10 из 10, о Господи ДЕСЯТЬ ИЗ ДЕСЯТИ, ПРОРЫВ РЕВОЛЮЦИЯ ВИН ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ», кодофаги же отвечают на это обычно следующим: «В нашем MW3 ничего нового, а в нашем баттлфилде все нововведения либо касаются графона и ВАУ-эффекта, либо спизженны с нашего MB2», так же в срачах иногда участвуют алтфаки, которые заявляют, что КоД окончательно скатился в кинцо, а Баттлфилд оказуалился, и вообще нимагли как в BF1942 зделоть. Педивикия подсказывает нам, что Modern Warfare — шутер от первого лица, **тогда как баттла — командно-тактический шутер**. То есть как бэ сравнивать эти игры столь же корректно, как и слона с китом, но когда это школоте было не насрать на подобные тонкости... Также, стоило бы добавить что срач сей идет с самых верхов. Да-да, Electronic Arts vs Activision. Причем руководители ведут себя ненамного лучше типичного малолетнего долбоеба.
- **MW3 vs. MW1-2** или **Игра скатилась в сраное говно**. Заслуживает попунктного развертывания:
 - Графика не претерпевала значительных изменений со времен первого MW. В основном разработчики занимались оптимизацией движка и добавлением свистоперделок.
 - Основная кампания проходится за 4-5 часов (с попкорном — дольше).
 - Сюжет не трогает. Он и раньше был не самым глубоким, сейчас же просто похуй и на сюжет, и на персонажей.
 - Геймплей во всех частях MW практически не менялся, если не считать того, что карты от части к части значительно усложнялись — появлялось всё больше и больше мест, где **крыса-кун** мог бы спрятаться и практически невзбранно заниматься убиением мимокрокодилов, что одобрено **подавляющим большинством игроков**.
 - Мультиплеер по большей части повторяет старые части. Рецепт же мультиплеера прост: MW2 + другое оружие + очередное изменение баланса дробовиков + другой набор «перков» + свистоперделки.
 - В итоге перед нами аддон к MW2 за 500—2800 рублей в зависимости от степени вашего долбоебизма. Скачать с торрентов и пройти кампанию в общем-то стоит, но могут начаться приступы зевоты, так что и время и деньги лучше потратить на шлюх и выпивку.
 - Самокопирование. Некоторые сцены до скрежета зубного напоминают эпизоды из предыдущих частей: Плавание под причалом из Black ops, ползание по разрушенному универмагу из World at war, стрельба из крупнокалиберной снайперки с последующим съемом ака modern warfare, конец — раненый главгерой, разбившийся вертолет и нацеливший нам в бошку револьвер, внезапная помощь, точь в точь как в Modern warfare 2, список можно продолжать. Например новый CoD: Ghosts, вторая миссия которого чуть более чем полностью абсолютная копия концовки MW2, в частности они не различаются вообще ничем, кроме моделей персонажей.
 - Полный просёр сюжетных полимеров. Первая часть отличалась вполне себе хорошим, пусть и немного заезженным сюжетом про погранный патриотизм, **Call of Duty: Ghosts Copy & Paste Modern Warfare 2 Ending** Сравнение концовки MW2 и второй миссии Ghosts

убийство каких-то нохчей и самоотверженность на фоне вероятного мирового пиздеца. **Не метал гир** конечно никаким боком, но авторы старались. Вторая часть продемонстрировала войну двух обманутых и безусловно сильных народов, а также историю про настоящих солдат, и фанатиков которые себя таковыми считают. А также не хилой предпосылкой для теории заговора (ведь понятно же, что Шепард явно не смог бы додуматься и добиться всего сам, и война нужна не только ему и Макарову). Но когда Котик выкинул на мороз отцов серии, весь сюжет игры пошёл по пизде. В результате русский же патриот Юрий, хуячит русских же солдат, во имя борьбы против всего лишь одного человека. У русских хорошим является только президент и его доча. От теории заговора не осталось и следа. А Макаров из абсолютно ебанутого, но искреннего патриота и борца за справедливость (в своём понимании, само собой), у которого судя по поведению пиндосы не только Захаева убили, превратился в абсолютно скучного злого гения, без внятных целей и ведущего диалоги перед тем как кого-то застрелить. Скучно товарищи, очень. А ведь какое светопредставление и драму можно было замутить!

- Интеллект супостатов оставляет желать лучшего. Впрочем, будь противник умнее, под пивасик с кальмарами было бы уже нипаиграть (хотя в первой и второй, противник пусть даже на скриптах, а заставлял сидеть в укрытиях и искать способы зайти со спины, далее же противник усилиями разработов, скатился в УГ).
- ИНДИКАТОР ГРАНАТ. Уёбищное исполнение ставит геймера в непростую ситуацию: хитрая стрелочка указателя ведёт себя непредсказуемо, то показывая что граната сзади, и тут же показывая что граната у тебя под ногами, хотя ты убежал со всех ног. Вообще сам факт, что граната катится со скоростью бегущего человека, навевает мысли о НЕдружбе авторов с законами физики. Очень сбивает с толку этот индикатор, когда это относится к гранате, которая находится от тебя за стеной здания. Смерть от взрыва гранаты распространяется на случаи когда ты очень даже не рядом с ней, хотя наверняка каждый видел, как граната взрывается буквально под ногами террориста, а он отряхивается и бежит дальше.
- Недружба с физикой вылезает и в перестрелках на длинных дистанциях: стоит врагу появиться на горизонте, и пуля уже — вот она. Иными словами, скорость пули в игре стремится к бесконечности, хотя ИРЛ в среднем она редко превышает овер 700 метров в секунду (у каждого вида оружия этот параметр индивидуален). Правда, это оборачивается плюсом в случае когда ты стреляешь во врага (прикольно видеть, как террорист, находящийся в полукилометре от тебя, погибает или падает в тот же момент, когда ты ткнул по мышке), но, сука, это авторов не прощает.
- СОБАКИ. По мнению авторов игры, собака убивает человека непосредственно в момент прыжка: у протагониста есть буквально 1,5 секунды, чтобы нажать заветную клавишу «Е»; дальше тебе уже пиздец. На самом деле для вооруженного спецназовца всадить нож или выстрелить в скотину не является чем-то нереальным, так как собака в принципе не способна заблокировать ему обе руки. В общем, есть неплохой шанс отделаться травмами, пусть и серьезными — всё одно лучше смерти.
- ПОДСЧЁТ ОСТАВШИХСЯ ПАТРОНОВ. Тут косяк во всей серии игр. Например, Вы выпустили 5 патронов из ствола и нажали R для перезарядки. На экране красиво отображается как магазин с оставшимися патронами выбрасывается на йух. По идее, у Вас теперь нет всего магазина, однако отображаемое на экране общее количество патронов уменьшается только на 5 — то есть на количество выпущенных из ствола. Возможно, что полупустые магазины бережно складываются обратно в сумку, но на самом деле ни один спецназовец в реальном бою не захочет каждые десять секунд перезаряжать оружие магазинами, в которых по 3-4-5 патронов. Или, может быть, в игре реалистичность нахуй не нужна?
- ИСЧЕЗАНИЕ ОРУЖИЯ. Собственно, замечалось и в других играх. Положив нехилую кучку противников, порой игрок обнаруживает лишь половину оброненных ими стволов, что пусть и не оказывает серьезного влияния на баланс игры, но всё же как-то не совсем приятно. Особенная любовь у авторов игры - к оружию с подствольными гранатометами - тут их стирают с лица земли за милую душу.
- ПРОТИВНИКИ. Авторы игры решили наделить компьютерных террористов качествами, недоступными не только протагонистам, но и вообще всем живым людям на земле:
 - точная прицельная стрельба из-за угла, высунув руки и не высывая ебла;
 - не важно что ты или противники сидят в густых зарослях — тебя они почему-то видят всегда;
 - только высунул ебло из-за угла — ты валишься СРАЗУ ЖЕ!!! — противник тебя, биять, уже и заметил, и прицелился и пуля уже долетела;
 - стрельба со снайперской точностью на бегу (!) от бедра и не глядя в твою сторону;
 - смена направления движения без снижения скорости — похоже, авторы игры не слышали о таком понятии, как инерция: человек сначала должен замедлить скорость, потом остановиться, и только потом начать движение в другую сторону, постоянно набирая скорость.
 - Джаггернаут, суку, всегда знает где ты находишься. Ладно, когда его друганы живы, можно предположить что могут «пальцем показать» (и то вряд ли), но когда он остается последним — КАК??? И это ещё не говоря о его космической скорости во время бега. С его-то явно не тоненькой бронёй с ног до головы.
 - наконец, самый мерзкий и тупой «способ» усложнить игру — программное отслеживание момента выстрела игрока и встречный выстрел в тебя именно в тот самый миг, когда ты нажимаешь спусковой крючок: от попадания его пули твое оружие подбрасывает, и пуля

летит к такой-то матери; при этом ты, разумеется, получаешь ранение. Это относится и к броску гранаты, и к стрельбе из подствольника. Особенно охуеваешь, когда это происходит несколько выстрелов подряд, даже если стреляешь с РАЗНЫМИ интервалами.

◦ ДИАЛОГИ.

- при переговорах по радиации герои игры в конце фраз постоянно произносят слово «отбой», хотя на самом деле слово «over» означает не «отбой», а «прием» (что-то типа сигнала «я закончил базар, теперь ты что-нибудь скажи!»). Мы же ввиду корявого перевода вынуждены слушать то ли приказ отойти ко сну, то ли отмену какого-то задания.
- аналогично коряво звучат диалоги в стиле «прикрой меня» — «так точно!». Фраза «так точно!» — это положительный ответ подчиненного НА ВОПРОС командира, но никак не на приказ.
- авторы игры напичкали ее фразами ГГ, которые, судя по всему, программа втыкает рандомно; в результате весьма и весьма доставляют ситуации, когда один из солдат произносит «противник на крыше, за белым забором!», хотя и он, и остальные находятся в здании и не видят улицу, либо когда на улице никаким белым забором и за версту не пахнет.

Троллинг в игре

Троллинг в игре особо не отличается от такового в [Counter Strike](#), но в виду большего количества возможностей есть такие варианты:

- Банальный троллинг с использованием микрофона. Можно юзать автотюн, врубить Борю Моисеева, петь отвратительным/писклявым голоском, все ограничивается лишь фантазией и толщиной тролля.
- В игре есть всем знакомая вещь как [RPG-7](#) (для нубов в исконном значении этого слова есть AT4-HS, доступная с первого уровня). Достаточно просто скосить под идиота и при респауне своей команды взять гранатомёт и как можно быстрее выпилить им половину рядом стоящих [счастливец](#). В MW3 перестало быть актуальным, ибо есть «рикошет» — попадешь в своего = попадешь в себя.
- Можно также использовать авиаудары: выбрав киллстрик «Ракета „Predator“ (надм. Предэйттор)»/«Точечный авиаудар»/«Харриер», убиваем 5/6/7 (4/5/6 с перком «Бескомпромиссность») человек соответственно, направляем удар на свою команду, PROFIT!!!!
- Можно скинуть ящик снабжения на своего(работает даже если огонь по своим отключён). Особо толсто: Залезть к кемперу/снайперу, с его позиции настрелять на ящик, скинуть ящик на него; Бонус: подождать пока вернётся (а 89% возвращаются), и у него на глазах забрать ящик
- Постоянно убивать противников с помощью ракетниц, авиаударов, С4 и прочей взрывающейся хуйни. В основном вопли распространяются на тех, кто применяет подствольный гранатомёт (таких называют «noobtuber» или «нубомёт»; кстати, ГП-25 автомата Калашникова-47 поднимается быстрее, чем подствольники на иностранных пушках^[7] и/или ракетницы, бьющие также по земле, ибо у них охренительная мощь и такой же радиус. В Modern Warfare также имеется перк «Мученик», благодаря которому с вашего свежежелезного трупа вываливается граната без чеки. Доставляет over 9000 еды. В Modern Warfare 2 он тоже есть, в качестве награды за серию смертей (своих, не чужих), называется «Martyrdom»/«Геройская смерть». Ну и конечно стоит упомянуть особый стиль игры с подстволом и перком «боевая машина», который позволяет сменяя комплект получать неограниченный запас гранат для подстола и возможность расставлять вокруг себя одновременно 2 мины, при этом имея тактическую высадку в укромном месте повыше (подствол же) и возможность в сменить стиль в любой момент, что в сочетании с текстурхаком доставляет хоть мало но в сотни раз больше всего вышеперечисленного. В третьей части подстволы были ослаблены, убить ОДНОЙ разрывной хуйнёй можно только прямым (или ОЧЕНЬ близким) попаданием, и это если у противника нет перка «Непробиваемый» (за исключением РПГ, чей радиус взрыва всё же стал меньше, но тем не менее в нескольких метрах может и убить), кроме того перк «падальщик» (ранее известный, как мародёр) более не восполняет запас разрывных снарядов. Но несмотря на всё это, школата и нубы, будучи убиты из этого самого «нубомёта», продолжают эмоционально реагировать. Психическая травма, видимо, после ранних частей игры.
- Можно тырить ящики со снабжением. Точнее можно и нужно, если ящики свалились для члена вражеской команды, но можно и скрыться у своего коллеги. Если там лежат патроны или еще какая-нибудь ненужная хрень — не страшно и не особо обидно. Но если там лежит АС-130 или «Вертолетный пулемет» — тонны лулзов, кирпичей и крики «КРЫСА!!11!!» в общий чат доставляют.
- Замечаем какого-нибудь неудачника-кемпера, засевшего в углу, и без лишних слов блочим его. Поскольку френдли фаер в большинстве случаев отключен, тонны лулзов обеспечены.
- Самый простой вид троллинга, не требующий никакого скилла, это прописать в стиме ник в кавказском стиле навроде «AshotKillshot», зайти в любой вид боя и просто начать разговаривать с кавказским акцентом. С вероятностью 95% процентов, это вызовет разрыв жопы как минимум у одного поцреотика, если же хотите более фееричного результата с большим количеством разорванных задниц, тогда к акценту следует добавить рассуждения о превосходстве кавказцев над русскими, рекомендации принять Ислам. Рассказы же о том, как вы/ваш брат/отец/дед резали русских в чеченскую/афганскую войну порой вызывают непрекращающийся взрыв нижней части спины соизмеримый со взрывом атомной бомбы в 40 килотонн, выражающийся непрерывными нечленораздельными воплями в микрофон. Кстати, следует помнить тот факт, что в игре присутствует возможность приглушения игроков, но школие и гопники, играющие в MW2 зачастую об этом не знают, посему орут в микрофон до срыва голоса, печатают «ЗАВАЛИ РОТ» до стирания пальцев, после чего ливают.

- Более тонко можно потроллить, притворившись тян, если вам повезёт и с вами в команде окажется достаточное количество спермотоксикозных школьников, скорей всего они начнут перед вами меряться пиписьками и мстить друг другу «за обиженную даму». Если вы играете на достаточно высоком уровне, то, нагнув юных про, напишите что-то в духе «Мальчики, вы играете хуже девчонок))))» после чего последуют либо оправдания в духе «Мы поддавались», «Я сегодня не в форме», либо баттхёрт в форме обвинений в использовании нубских классов (тащемта в MW2 не существует нубских классов, всё, начиная от глоков и юмп, заканчивая подстолами и РПГ-7, контрится), либо обвинение в читинге, либо просто вкусный поток сексизма в духе «Тупая шлюха, свали с серверов!!!11». Для такого вида троллинга крайне желательно иметь программы для изменения голоса вроде MorphVOX. (крайне желательно, потому что вычислят по IP и вырежут семью)
- При хорошем знании английского притвориться иностранцем и начать доказывать рузке игрокам, что эта их Рашка — говно, все, кто в ней живут — быдло, алкаши и вообще не люди, заявить о многократном превосходстве американцев/европейцев над русскими по многим параметрам. Напоследок, пожелать и дальше гнить в своём помойном ведре. По правде говоря, среднестатистический рузке игрок английский знает плохо, так что большую часть вашей речи он может и не понять. Однако, зачастую и фразы «Fuck Russia! Russians are gay!» достаточно, чтобы вызвать непрекращающийся поток рвоты и фраз типа «I fuck you fucking bitch pindos!».

Бустерство. В мультиплеере Modern Warfare было введено такое понятие, как «бустер». А всё благодаря такой свистоперделке, как «тактическая высадка», позволяющей указать место своего будущего респавна. И, собственно, кто такие бустеры — это очередной подвид нубов, стремящихся заработать халявную победу без использования читов. А суть такова: два друга ищут на карте укромное место, куда остальные игроки чаще всего не заглядывают, подразделяются на **актива и пассива**, пассив берёт себе вышеуказанную тактическую высадку и сбрасывает, после чего его активный друг зарабатывает халявный фраг, после респавна пассива в том же самом месте цикл повторяется. Актив всегда один, а пассивов может быть несколько — так фраги у актива будут капать быстрее. После смены карты, как правило, меняются ролями. Встречаются такие индивиды исключительно в режиме «каждый за себя», но изредка можно встретить их и в командных режимах.

Вычислить бустеров легко — два игрока из одного клана в детматче — с вероятностью 80% бустеры. Или же достаточно просто глянуть таблицу — если один игрок лидирует, а другой — сливает с **over 9000** смертей — то это бустеры.

Поскольку такие индивиды играть не умеют, поискать по карте и убить их вряд ли составит труда, причём желательно убить их максимально издевательским способом — С4, РПГ, Джавелин и др. И что интересно, но будучи разоблачённым, бустер начнёт рыгать ненавистью в чат, может даже выдать псто типа «Бля, как ты нас нашёл, воллхак тебе помог!» затем покинет игру. Алсо, троллить бустеров можно и следующим способом: предложить помочь в «прокачке», и когда игра начнётся, позволить убить себя несколько раз. Когда активу останется один фраг до какой-нибудь серьёзной награды, внезапно, взять и уебать! (при нормальном звуке, мобильном классе и знании укромных мест уебать можно в разы быстрее) Подробнее о бустерах — в видео ниже.

Будущее

Было продано копий игры аж на 450 000 000 долларов, и MW2 стала самой продаваемой игрой (вплоть до выхода GTA V, которая набила миллиард за два дня продаж). Студия-разработчик **Infinity Ward** разошлась с издателем **Activision**, не

[Call of Duty: Ghosts Gameplay, Trailer, Multiplayer at Xbox One Reveal Event - Premiere](#)
ЛПП разработчиков о «новом движке»

поделив баблом. Игры серии поделились на два направления: говноделы из **Treyarch**, работавшая над убогим приставочным **Call of Duty 3** и **World at War**, выпустила **Black Ops** с повышенной концентрацией **мяса и крови** и сюжетом, который на первый взгляд кажется куда адекватнее, чем в MW, **Infinity Ward** же в сокращённом составе допиливала сериал **Modern Warfare**, а затем взялась за новый — **Ghosts**.

Бобби Котик разогнал из **Infinity Ward** всех годных людей (а именно **Джейсона Веста** и **Винса Зампеллу**, которые создали сериал и стояли у всех истоков и годных лулзов игры), но не выпилил студию (хотя многие, поддержавшие Веста и Зампеллу, таки свалили вместе с ними). Несмотря на это Котик заявил, что IW готовы снова творить и удивлять. А помогают ей в этом **Sledgehammer Games**, основанная бывшими руководителями Visceral (студии, принадлежащей EA — вечному сопернику Activision) Гленом Шофилдом (Glen Schofield) и Майклом Кондри (Michael Condry), и **Raven Software**, выпустившая в двухтысячнодесятм году шутер **Singularity**.

В первый день продаж MW3 было продано 9,5 миллионов копий игры, что являлось эквивалентом продаж первой части за месяц. То есть опять побили какой-то там рекорд. В общем, в плане денег все как надо.

Сейчас серия Modern Warfare закончилась, а поскольку баблом ещё хочется, Infinity Ward запилила некий **Call of Duty: Ghosts**, в котором был обещан, О Б-ЖЕ!, **наконец**, совершенно новый для серии графический движок!!! Хотя поменялось там мало. В очередной раз допилили движок Кваки, общий уровень графики улучшился минимально и почти незаметно, карты в мультиплеере увеличились, но на фоне Батлфилдов и Кризисов смотрится все равно уныло. Тем не менее, маркетинговый ход с «некстген

графоном» удался и хомячки по всему миру игру приобрели, принеся Котэ Бобику ощутимую прибыль и помогая при этом Ghosts побить ещё какой-то там рекорд продаж. И останавливаться на этом они даже не думают. Той части, что выйдет ещё через год, аналогичным образом присвоят овер9000 воображаемых нововведений, впарив очередной аддон под видом «Революц'йонно новейшей игры в серии, такого в колофдьюти вы ещё не видели!!!!11», а лохи снова поведутся и купят, испытают баттхёрт, обносятся Активижн, после чего Активижн опять пообещает нечто новое и повторится всё как в старь... Формула успеха найдена, цикл уже замкнулся, а пипл продолжает хавать.

О птичках: кстати, та же тенденция наблюдается у заклятых конкурентов в лице EA с их battlefield'ом. Вышедшая за неделю до призраков четвёртая часть также не отличилась оригинальностью, просто взяв за основу BF3, и напихав новых карт, пушек, небольших геймплейных изменений, ну и слегка улучшив графику, опять же один большой аддон, выданный за полноценную игру. Выглядит, конечно, красиво, но революцией в жанре, как BF3 в своё время, игра не стала, хотя первое время после выхода батлохомячки готовы были с пеной у рта доказывать обратное.

Тем временем Вест и Зампелла запилили совершенно новый сериал по имени **Titanfall**, который уволок игроков в третье измерение, ибо можно прыгать по крышам. Activision же нанес ответный удар в виде **CoD: Advanced Warfare**, который спиздил у Титанфолла третье измерение, но оказался бы совершенным УГ с задранными требованиями по графону, если бы не доставляющая игра оцифрованного Кевина Спейси, косплящего самого себя в сериале «Карточный домик». EA аналогичным образом осталась без новых идей, пафосно выпустив **Battlefield: Hardline**, но смогла придумать ничего другого, кроме как скопипиздить сеттинг PayDay и завернуть в графическую обертку от BF4. [Анонимус](#) свидетельствует, что Hardline это явно попытка оттоптать на поляне CoD, ибо шутер более похож на него, нежели на классическую батлу.

Во время очередного анонса очередного CoD-2016 разработчики ВНЕЗАПНО пообещали вместе с новой игрой подарить ремастер-версию самого первого **Modern Warfare**. Анон воспринял это довольно однозначно: сериал скатился в полнейшее говно, поэтому чтобы его хоть кто-то купил, нужно давать в нагрузку переделку старой классики. И да чтобы поиграть в ремастер, надо покупать полное издание. Впрочем, спустя несколько месяцев Ремастер разрешили купить отдельно. Что, наверное, к лучшему, потому как в отличие от Infinite Warfare, ремастер Modern Warfare вышел вполне годным.

ВНЕЗАПНО Активижн анонсировала новую часть CoD как "возвращение к истокам", а точнее во 2 мировую войну. И действительно, запилили новую часть на основе боевого пути американской дивизии от высадки в Нормандии до форсирования Рейна. Лулзы были в том, что на сей раз сценаристы не просто спиздили сюжетку с модных фильмов на тему ("Спасение рядового Райана", "Ярость"), а ухитрились спиздить сами же у себя, а точнее из COD2 целые карты и сценарии. Вдобавок разрабы выпилили из сюжетки русских начисто, но поскольку мультиплеер надо было как-то делать, то на пляже в Нормандии немцы невозбранно отстреливаются из ПППШ. Из плюсов игры можно отметить только изрядно подвезенный графоний.

Но пацаны из EA прикинули хрен к носу и тоже ВНЕЗАПНО купили себе **Titanfall** вместе со всей командой. И теперь спустя годы Вест и Зампелла могут нанести очень неслабую ответочку Бобби Котику за их выпил из Активижн многолетней давности.

Затем Активы выпустили персонально для Battle.net Black Ops 4, в котором нет одиночки (multiplayer only) зато есть доставшая всех королевская битва под названием Blackout. И 150hp. Без авторегена.

Галерея



Слева Геном из игры [Metal gear solid](#), справа солдат из MW2. Почувствуйте [разницу](#)



Типичный фанат игры



Типичной задрот за работой



Цензура на консолях



Специальная версия для фанбоев [Леди Гаги](#)

Всё [новое](#) — хорошо забытое старое.

Как сценариста [Ванга](#) посетила

Видео

[Call of Duty 4: Modern Warfare Trailer](#)
Трейлер MW-1.

[COD Modern Warfare Remastered Gameplay Trailer at E3 2016](#)

трейлер MW remastered-2
[Modern Warfare 2 Infamy \(Official HD\)](#)

Трейлер MW2-2.
[Reveal Trailer | Call of Duty: Modern Warfare 3](#)
Трейлер MW3-1.

[Official Call of Duty: Modern Warfare 3 - Launch Trailer](#)
Трейлер MW3-3

https://www.youtube.com/watch?v=DaE_ybmJxIY

Разжигание хачесрача с помощью фраз из [пранков](#), русня негодуэ.

[Call of Duty: Modern Warfare Trilogy Story Summary - What You Need to Know!](#)

Поподробнее за 12 минут
[Modern Warfare 2 meets Metal Gear Solid - part 1](#)
Ироничное кино от фоннатов про Госта и Снейка из MGS4.

[\[MAD\] Call of Duty](#)

[Only in Call of Duty: Ghosts](#)
Настоящая презентация нового Ghosts.

[Official Call of Duty®: Modern Warfare®](#)

[Remastered - Launch Trailer](#)
Трейлер MW remastered
[Modern Warfare 2 Worldwide Reveal Trailer \(Official HD\)](#)
Трейлер MW2-1.

[Modern Warfare 2 Launch Trailer](#)
Трейлер MW2-3

[Official Call of Duty: Modern Warfare 3 - Redemption Single Player Trailer](#)
Трейлер MW3-2. На 45 секунде самолет Президента РФ.

[Modern Warfare 2: Booster Justice](#)
Пособие по убийству взрывчаткой.

[Modern Warfare за 5 минут \(экскурс в сюжет серии\) Рус.](#)
[Modern Warfare за 5 минут.](#)

[Will it Blend? Call of Duty - Black Ops 2](#)
Will it blend?

[Call of Duty: Ghosts vs Battlefield 4 - Wargames](#)
Феерическая расстановка точек над "BF vs CoD" холиваром. Концовка баттхертоопасна для обоих лагерей

[Call of Duty x](#)

См. также

- [Шутер про Вторую мировую](#)
- [FPS](#)
- [Counter-Strike](#)
- [УОВА](#)
- [Ответ 1С на то самое баттхёрт-письмо Селезнева по поводу миссии «No Russian»](#)

- [Группа фанатов\(и несовсем\) Call of Duty в быдлоконтактике. Нехило доставляет\(по мнению анона\).](#) Имеет довольно большую армию олдвов.
- [Гоуст охуевает от Солида Снейка.](#)

Примечания

1. ↑ Кличка «Мыло» была так же у персонажа Томми из винрарного фильма «Карты, деньги, два ствола»
2. ↑ Всё потому, что НАТОвцы любят всё АК-подобное оружие называть АК-47, а переводчики тонкостями несоответствия в 95% случаев не заморачиваются
3. ↑ Циммер + эпизоды расстрела в душевой
4. ↑ Что примечательно, к MW2 писал музыку Ханс Циммер, писавший её также для Черного Ястреба и Скалы.
5. ↑ Ухитрились содрать начисто почти целиком для второй части
6. ↑ Фраза «Как гвоздь для гроба» звучала в не менее винрарном фильме «Snatch» от того же Гая Риччи
7. ↑ При этом перезаряжается он дольше.



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](#)