

Вархаммер — Lurkmore

Вархаммер («*Warhammer*», **Ваха**) — расово британская настольная [пошаговая стратегия](#) с [миниатюрными](#) солдатами разных рас и мастей от компании Games Workshop. Популярность обусловлена тем, что к варгейму прилагается мощный и проработанный [фэнтезийно-космический](#) сеттинг, рассчитанный на максимальную [фагготрию](#) у целевого потребителя. Вернее, сеттингов два:



- [Чисто фэнтезийный](#) *Warhammer Fantasy Battles* («WHFB», «ФБ»), в основном вдохновлённый произведениями профессора [Толкина](#) и [хаосита](#) Муркока(*спойлер*: Ныне закрыт, а вселенную перезагрузили и теперь наступил Age of Sigmar);
- «*Warhammer 40000*» («WH40k», «40k») — готический sci-fi (или же grimdark fantasy), который появился как стёб над традиционным фэнтези и быстро превзошел Fantasy Battles по популярности.

Справедливости ради, Ваха (особенно 3-5 редакций) отличалась в первую очередь **реализмом** (как мира, так и боёвки) и **продуманностью**, но на волнах хайпа и благодаря не самым умным книгописцам/игроделам, стала ассоциироваться в первую очередь с пафосом и нелогичностью всего и вся. А потом и сами GW начали выпускать редакции под новую ЦА, что на пользу вселенной явно не пошло — посмотрите, что они сделали с тиранидами и некронами!

Коротко о Великом

Обе вселенные Вархаммера отличаются изрядно проработанной и постоянно дополняющейся [историей и мифологией](#). С появлением сороковника его старший брат несколько сдал позиции, и уровень интернет-[фагготрии](#) у фэнтези-ветки очень низок, хотя в оффлайн-среде она по-прежнему живет и процветает. С выходом посвящённых вселенной книг и компьютерных игр популярность, прежде ограниченная гиками-любителями варгеймов, разошлась на гиков вообще. Даже на [Дваче](#) была вархаммерская борда [/wh/](#), сегодня же она есть почти на всех популярных чанах. Также из вахафагов [чуть более, чем полностью](#) состоят [меха-борда](#) и [/tg/](#) на [Форчане](#).

[Сорок тысяч способов подохнуть.](#)
[Сорок тысяч способов подохнуть](#)

Как у всего, что имеет более 99 поклонников, у Вахи множество [порицателей](#), однако факт остается фактом — даже самые заметные и шумные противники Вархаммера каким-то чудом регулярно демонстрируют более чем солидные познания в предмете, начиная с макро «I ARE [EMPEROR OF CATKIND](#)» и воплей «[Экстерминатус!](#)» и заканчивая подробными познаниями в различиях орденов космодесантников и доскональным знанием Кодекса Астартес. Как им это удается — одна из нераскрытых тайн [интернетов](#).

Длинно

- [Вархаммер-словарь](#) (очень длинно, вас предупредили (возможен эффект «блин, четыре утра, ну ёлки-палы»));
- [wh](#) (собственно [на Нульче](#) и др.);
 - [/Ссылки](#) и [Копипаста:Wh](#);
- Уже отмеченный [Lexicanum.com](#).
- Англоязычная [чановая вики](#) [1d4chan.org](#)

Настолка

Собственно, откуда есть пошел Вархаммер, и где корни мемов.

Под катом краткая суть:

Для тех кто не в курсе, это созданный в 1987 году настольный пошаговый варгейм, где каждый игрок управляет небольшой армией, представленной пластиковыми [миниатюрами](#) (или металлическими, если он любитель олдскула, ныне металл переиздается в виде эпоксидной смолы). А нищелюды вообще производили их у себя в квартире методом [copy-paste](#) (техника - обложить отдельные детали (с цельными не прокатывает) гипсом, после чего до бесконечности заливать в получившуюся форму эпоксидку из магазина).

Практически все результаты в игре определяются бросками обычных шестигранных кубиков (трузадротн. *дайсов* ака *D6*): в большинстве случаев шестерка означает полный и безоговорочный вин, а единица, соответственно, фейл (где надо выбросить как можно меньше, [там наоборот](#)). Эпические вины/фейлы, связанные с кучей единиц или шестерок на кубах, составляют немалую долю фана и лулзов в игре, придавая ей азартности, а также позволяют подключать воображение и прокачивают навык молитв любому божеству на выбор (благодаря чему у настольщиков есть целый ряд примет и ритуалов, как,

[Space Marine and the cruelty of chance - mwg contest entry](#)
Иногда именно так и бывает...

например, орать боевой клич своей армии перед броском). Практически любой игрок может рассказать вам **захватывающие истории** о том, как обычно сосущие в рукопашке воины огня Тау забили прикладами терминаторов, залп целой батареи больших и эпических пушек не смог убить паршивого гретчина, а могущественный колдун, по бэку завоевавший 9000 миров, сдох, получив в лоб своим же заклинанием.

Перед игрой каждый из противников набирает армию на определенное равное количество очков (дабы армии были примерно равноценны). Факт, что правильно собранная и экипированная против конкретного врага армия может вынести просто правильно собранную армию противника на третьем ходу, а неправильно собранную — уже на втором. Посему любой настольщик способен часами сидеть, прикидывая, куда деть оставшиеся 3 очка, выбирая между танком и отрядом пехоты, или рассчитывая процентные вероятности надавать люлей в рукопашке конкретному типу врагов (впрочем, теперь, благодаря блестящим маркетинговым находкам ГВ, из всего многообразия войск по-настоящему на столе решают только 3-4 вида на расу, остальных же берут на сдачу, как пример — в стандартной армии спейсмарингов Хаоса в 6 редакции не было ни одного спейсмарина Хаоса: возглавляющий этот цирк Демон-Принц, дешёвые и сердитые культисты, плюс переапаные дыроконы). Потом эту армию нужно смоделировать, собрав **каждую** миньку так, чтобы на ней было видно, какое оружие она тащит и **какими медалями обвешана** (по **понятным причинам**, нередко миниатюры взаимозаменяемы, вместо особо дорогих или больших используется подручная хуита, а вместо хуевых и некрасивых ставят кошерные и приятные глазу, но на официальных турнирах такие финты не прокатывают). Ну и как бы правило «круто выглядит, значит, эффективно в бою» действует ой как не везде, что нередко заставляет собирать два комплекта минек: один на полку (чтобы фапать и сдуть с них пылинки), второй на стол (чтоб йаростно нагибать ими друзей, знакомых, детей и одноклассников).

Алсо для нищевродов существует бумажная версия. Во всяких этих ваших вконтактиках вполне можно нарыть комплект бумажных минек, что совершенно невозбранно позволяет клепать **кучи минек** для того же Апока (см. ниже) ну или просто для больших баталий. Обладатели нормальных минек смотрят на них как на говно, но для знакомства сгодится.

Затем игроки кидают кучу кубов, определяющих, как игра будет проходить: кто первым ходит, как выставляются армии и какая цель игры. Обычно цель — удержать к концу боя как можно больше объектов, так что убивать все подряд не обязательно (но все обычно именно так и поступают — шо ж это за Ваха без мочилова?). Далее игровой процесс состоит из ходов по очереди. В свою очередь, ход состоит из бросания кубов и ползанья по столу с особой, дюймовой линейкой (для измерения дальности стрельбы и т. п.). Всего в ходу четыре фазы: движения, псайкерства, стрельбы, и ближнего боя.

В фазу движения модели передвигаются и происходит еще немного всяких событий, но в целом это простая фаза. В псайкерскую фазу псайкеры **кастуют свою магию**, попутно гадя друг другу и отбирая друг у друга варп-энергию. В фазу стрельбы модели, как ни странно, стреляют: сначала стрелок должен бросить кубы на попадание за каждый выстрел (надо сказать, меткость даже суперсолдат-спейсмарингов заставляет желать лучшего, а уж простые пехоты настолько косые, что могут с пяти метров промазать по танку с шансом 50%, танки же, в свою очередь, могут в упор выстрелить в одиноко стоящее здание, а попасть в лес, стоящий в десяти метрах от него, где засели свои же бойцы). Если выстрел попал, бросается куб на ранение, или, в случае машины, на пробитие брони. И затем, если удалось кого-то ранить или что-то сломать, противник обычно получает право бросить кубы на отмену сего (ака спас-броски: броня, укрытие, щиты и т. п.). Большинство моделей убираются от одного пропущенного ранения. В фазу ближнего боя происходит все то же самое, только вражеские модели должны находиться на расстоянии вытянутого пинка, и могут отбиваться. Потом все это повторяет второй игрок, и так 5-7 раз. Ну или пока враги не закончатся. Алсо настолка отличается некими ценами: если ты, анон, собрался «купить немного минек» или стартовый набор, будь готов выложить от 3-4 тысяч рашкинских рублей. И это минимум. Православные наборы орденов или пак гвардейцев с техникой уже будут стоить 5-6 тысяч вечнотелёных. А миньки примархов или имперских титанов от Форджей уже обойдутся в 7-10 тысяч. Аналогично стоят миниатюры эльдаров или хаоситов. Если твой сын, анон, стал вахафагом — настольщиком, то за его досуг можно не беспокоиться: после минек денег на алкоголь или вещества, ЧСХ, не будет оставаться совсем. И у тебя тоже. Ваха требует жертв, так-то. Примеры настольного жаргона для желающих постичь:

Гланс (*Glancing hit*) — попадание по машине вскользь, рикошетом или еще как вполсилы;

Пень (*Penetrating hit*) — пробивание брони машины;

Перила (*Perils of the Warp*) — опасности Варпа — то что случается в случае фейла заклинания псайкером;

Ковер (*Cover*) — укрытие или спас-бросок за него;

Вунда, вундить (*Wound*) — нанесение ранения или количество оных у юнита;

Лидак (*Leadership*) — лидерство, боевой дух, также проверка на него;

Лазка (*Las-cannon*) — лазерная пушка, недёшево и убойно;

Тафна (*Toughness*) — стойкость юнита;

Реролл (*Re-roll*) — переброс кубов, самый срачный момент, так как каждый куб перебрасывается только один раз, и второй результат может оказаться еще хуже первого;

Бласт/темплит — оружие, бьющее по площади, а также сам шаблон, определяющий площадь поражения (По правилам недавно вышедшей восьмой редакции настолки, механика полностью вырезана);

Скаттер (*Scatter*) — смещение в случайную сторону на случайное расстояние (обычно вышеупомянутых шаблонов или дипстрайков);

Дипстрайк (*Deep stike*) — десантирование войск из резерва тесной кучкой в любой точке стола (обычно в 9 дюймах от ближайшего вражеского юнита, если место не откидывается случайно). Имеет тенденцию

быть очень рискованным, но очень полезным, если проходит без серьезных проблем, так что прокачивает скилл молитв богам Рандома до максимума в кратчайшие сроки;

Диф (*Difficult terrain*) — трудный ландшафт, тест на движение по нему (вырезан);

Данж (*Dangerous terrain*) — опасный ландшафт, тест на опасный ландшафт (тоже вырезан);

Линка, реже линкованный (*Twin-linked*) — спаренное оружие;

Инвуль (*Invulnerable save*) — непробиваемый спас-бросок;

Терми, термоса (*Terminators*) — терминаторы космодесанта;

Тарпит (*Tar pit* — болото) — отряды, чье предназначение сводится к связыванию врага в рукопашке или перестрелках. Обычно это дешевое как говно пушечное мясо, но бывают и исключения, вплоть до одиночных невероятно живучих моделей;

Отвлекающий Карнифекс — магнит для пуль и ракет — большой, живучий и теоретически опасный вблизи (если добьют) отряд/монстр, который на практике приносит основную пользу принятием на себя большей части вражеского огня и сдыхания, тем самым не давая врагам стрелять по другим менее опасным *сейчас*, но более полезным *потом* отрядам. Забавно, что конкретно Карнифексы с этой ролью сейчас не справляются, но термин все же остался;

Марины, мариносы, маринад, мары (*Space Marines*) — космодесант, обычный или Хаоса;

МЭК, ТЭК (*MEQ, TEQ*) — эквиваленты маринов или терминаторов соответственно: модели не-космодесантников с очень сходными с космодесантниками ТТХ;

Ниды, гниды, зерги (*Tyranid*) — тираниды;

Кирпич — самолет спейсмаринов (*Storm Raven*), за характерную форму;

Воробушек — мелкий вариант кирпича (*Storm Talon*), по тому же принципу, в англокомьюнити, внезапно, больше известен как «Картошка»;

Круассан/Кронссан/бублик — любой некронский самолет (аналогично).

И прочая лингвистическая ересь, от тупого транслита до откровенной шизофрении.

Апокалипсис

Настолька в бутерате, сделанная для одной цепи: чтобы притащить и за одну битву выставить на стол вообще все, что есть на полке. Отличается наличием свертяженной техники, особо хтоничного оружия и совершенно мозговыносящими масштабами убийства: если в обычной игре (при том условии, что игрок не тупит) за ход теряется от силы по пол-отряда, то в Апоке после каждого броска кубов один-два десятка минек смело отправляются обратно в сумку. Помимо всего перечисленного, доставляет правилами из серии «сейчас мы на один ход бафнем всю армию» или «а теперь наш командир в одиночку порвет титан». И ЧСХ порвет ведь, обожравшись благословений и объявив джихад. О том, насколько все сурово, красноречиво говорит опциональное особое условие, по которому раз в несколько ходов один из квадратов карты **полностью** обваливается в землю, вместе со всем, что там ныкалось, бегало, ползало и торчало. Как несложно догадаться, если обычная партия на 2х2000 очков играется минимум полтора часа, то 2х12000 Апока могут легко растянуться на выходные.

Battlefleet Gothic

Настолка в сеттинге Warhammer 40k про битвы космических флотов основных фракций с няшными корабликами. Играется в целом по похожим правилам (те же кубики, линейка, параметры и пр.) с поправкой на то, что вместо озер и кустов тут планеты и астероиды, корабли миньками только обозначаются (расчеты ведутся по подставкам), затормозить в космосе нельзя (бой маневренный, тактика «повиснуть, обмениваясь выстрелами» может быть принята только самоубийцами). В целом это что-то среднее между эпиком и настолкой: пространства (то есть столы) для боев огромные (метр это почти вплотную...), в наличии все основные расы, у каждой из которых флот обладает своими ништяками. В наличии много классов кораблей (от многокилометровых крейсеров и линкоров до истребителей), эпичное оружие (вплоть до шайтан-пушек, устраивающих экстерминатус половине флотилии врага, а вблизи от планеты оставляющих местных без орбитальной инфраструктуры), пафосное превозмогание и т. п.

Dark Heresy

Брутальная ролевая система про бравую команду аколитов Инквизитора, выпиливающих ересь. Отличается зашкаливающим уровнем смертности игровых персонажей, брутальности, бессердечности и аморальности. Особо доставляют таблицы критических ранений, в самых нижних (самых тяжелых) строчках которых гуру прям из страниц лезет. Другой особенностью является d100 система с подавляющим уровнем навыков как игроков так и неписей ниже 50 (обычно 20-35), так что бои состоят из промахов, заклинаний, и взрывающихся прямо в руках пушек чуть более чем наполовину. По понятным причинам считается хардкорной системой, и редко растягивается дольше чем на пару кампаний по причине высокого шанса ТРК даже при малейшей ошибке, а иногда и по воле безжалостного Рандома. На ту же систему были запилены еще полдюжины ролевок про банду Вольного Торговца, отряд Имперских Гвардейцев, убойную команду Караула Смерти или банду хаоситов, а сверху фанаты добавили неофициальные экспаншны разной степени убогости про всяких там ксеносов — все это добро в среде вахафагов называют FFG (*Fantasy Flight Games*) — по имени конторы, клепающей рульбуки и сплатбуки. В 2014 году все-таки переиздали, социальную часть не обрубили, но очень изменили. Самое важное изменение (даже заметнее социалки) — теперь всякий шмот средней крутости очень легко доступен даже начинающим членам варбанды Инквизитора. Начиная примерно с середины карьеры силовая броня и болтер разных кошерных модификаций не является чем-то удивительным. В то время как в первой

редакции можно было ранга до 4 вбивать еретиков в землю с помощью молитвы и базового лазгана! АЛСО запиlena кошерная система генерации и развития персонажа, которая позволяет творить самые странные варианты, некоторые из которых раньше реализовать без хоумрулов было невозможно. Однако, смертность все еще на высоте, и даже если твоего аколита не застрелят мятежники, не порвут в клочья культисты, не зохавают демоны и не аннигилируют еще как-нибудь ксеносы, то к моменту готовности к инквизиторским полномочиям он скорее всего или сойдет с ума или обрстет толстым слоем коррапта и начнет мутировать. In the grim world...

GorkaMorka

Такая «Necromunda» для орков. Только вместо банд жителей города-муравейника — зеленожопые и примкнувшие к ним человеки в сеттинге «Mad Max». Требуется крепко удолбанной компании орководов, и практически не поддерживается GW, от того непопулярна. Хотя при определенном настрое, доставляет.

Суть такова: Орки куда-то летели на своем халке, но врезались в Анджелис и теперь вынуждены собирать свой пепелац, из мусора, в который тот развалился, обратно. Для этого они, разбившись на банды, катаются по пустыне на хлам-мобилях, подбирают полезный хабар и стаскивают его в Мех-таун. Там мех-бои строят что-то, на чем вся ватага свалит со сраного Анджелиса.

Играть можно за:

- 1. Горки — орки, которые считают, что то, что они строят в Мех-тауне, толстое, как Горк. Они «брутальны, но хитры»
- 2. Морки — орки, которые... ну ты понел. «хитры, но брутальны»
- 3. Гретчины-революционеры. Когда то, что строят в Мех-тауне, будет готово, то там не будет места для гретчинов. А они тоже хотят на ВАААГХ.
- 4. Дигга. Остатки археологической экспедиции, которая откопала на Анджелисе некронские пирамиды. В результате падения халка были закопаны в подземельях и одичали. Когда вылезли, то орки произвели на них такое впечатление, что они стали виабу. Красят морду в зеленый цвет.
- 5. Мути. Остатки команды корабля «Eternal Vigilance», который привез п.4 на Анджелис. Мутировали. Скачут на лошадах-мутантах. Не любят орков и прочих.

Warhammer: Dark Omen

Не забываем про древнюю эпичнейшую тактику в реальном времени по фэнтезийной вселенной. Настоящее 3D, похожая на правду физика (стрелы и ядра летают по параболам). Пушка, стреляющая через всю карту; лучники, убивающие (не всех) первой же попавшей стрелой; никаких зеленых полосочек повреждений над головами юнитов (либо жив, либо нет). Соразмерность существ и построек. И потрясающая атмосфера. К сожалению, на современных машинах, вероятно, запустится только без поддержки аппаратного ускорения, что не позволит в полной мере насладиться красотами. Отряды не слишком самостоятельные, так что приходится постоянно полностью управлять всеми, что вкуче с невозможностью сохраняться по ходу боя вырабатывает массу адреналина. Похоже, что это прямой предок серии [Total War](#) по части организации боевых действий. Highly recommended. Кстати, DO это прямое продолжение совсем уж древней игрушки Warhammer: Shadow of the Horned Rat.

Интересующиеся отправляются сюда: [Warhammer Dark Omen Fansite](#)

Warhammer 40,000: Chaos Gate

A long time ago вышла эпичнейшая (других в те бородатые времена просто не делали) игрушка по вселенной Вархаммер 40к. Главное, что доставляет в Chaos Gate — это саундтрек к игре. Под звуки военного марша ньюфаг, даже краем уха не слышавший про ваху, начинает уничтожать продавшихся Хаосу культистов и спейсмаринсов и превозмогать на уровне бывалого комиссара. Созданная на движке X-COM, отлично приправленная всяческими ништяками, как то: отряд с терминаторской броней, библиарий и, иже с ним, бронетранспортер, а также практически полный набор оружия с мелтами и силовыми кулаками, игра могла стать азбукой начинающего вахофила, «первой дозой», можно сказать. Все му мешало баг на третьей миссии, после которого игра напрочь вылетала, вызывая лютый приступ ярости (впоследствии пофиксено). Рекомендуются всем людям с пониженным уровнем пафоса в крови и людям желающим поднапрячь моск

[Голос Императора - Эпизод 6: Видеоигры по Warhammer 40000](#)

О большинстве игроизаций в хронологическом порядке.

Warhammer Epic 40,000: Final Liberation

Выпущенная не менее long time ago, винрарная пошаговая стратегия батальонного уровня. Одна из фишек в том, что в данной игре ГГ являются не спейсарины, а Имперская Гвардия vs Зеленожопые. Для игры было отснято аж 40 минут роликов между миссиями, по

качеству не уступающих таковым в играх серии Command & Conquer — со спецэффектами и гримом на уровне вполне крепкого B-movie с плюсом. Движок спрайтовый, тем не менее, включает псевдотрёхмерный ландшафт и разрушаемую псевдотрёхмерную технику. Игрок командует не отдельными фигурками, а целыми взводами, каковые можно кошерно покупать на victory points, в магазине юнитов присутствует более чем все типы юнитов и техники ИГ и СМ на 1997 год (маринов тоже можно включать в небольших количествах) — от простых гвардейских (7 гвардейцев, гранатометчик/плазмаганщик/огнемётчик + комиссар) до титанов, со всей БТ и артиллерией в промежутке. Ороczy юниты не менее разнообразны — от гротов до Гаргантов. Сторилайн повествует об освобождении ИГ планеты, захваченной Ордой. Первые миссии — десант и закрепление, а к середине игры, когда обе стороны уже затарились кучей танчиков, взводов и рот, сражения начинают напоминать Курскую Дугу или Сталинград, с несколькими десятками танков и волнами пехоты с каждой стороны. Движок радовал такими вкусняшками, как line of sight, «физикой» псевдотрёхмерного ландшафта, зонами поражения у техники (ранение экипажа, рикошет, попадание в боекомплект и т. п.), визуализацией баллистики выстрела и нанесения урона — отдельные бойцы падают, техника дырявится, дымит, горит, взрывается — в общем все очень кавайно. Геймплей максимально близок к таковому в серии Combat Mission, только без реалтайма. Лютый вин, в общем.

Warhammer 40,000: Rites of War

Ни разу не Вин, сделанный на движке Panzer Generals II. Корявые спрайты, геймплей, скопированный с PGII чуть менее, чем полностью, унылые миссии, да и ко всему прочему — играть можно только за Эльдар, что весьма на любителя. Сюда включен, чтобы сэкономить Анонимусу время и нервы.

Не забыты и братья наши меньшие, консольщики.

Warhammer Blood Bowl

Пошаговый симулятор регби, выпущенный разве что не на калькуляторах. В списке X360, PSP, Nintendo DS, ну и ПэКа. Богатое количество команд, но разными метакритиками игра встречена не очень.

Warhammer 40,000: Squad Command

Милая сердцу пошаговая тактика. В вину вменяется лишь отсутствие сетки и 2.5D. В остальном торг. Фоннаты оценили лучше, чем профессиональные критиканы. Выпущена на Nintendo DS и PSP.

[\[править\]](#)

Антология Dawn of War

Dawn of War

Dawn of War («ДоВ») — стратегия в реальном времени по мотивам Вархаммера 40к, хороша сама по себе, но печально знаменита привлечением в ряды вахафагов орды **нубов** и порождением пласта **доверастов** (изначально слово звучало как «довер», но быстро приобрело **обидный** подтекст). Доверасты вызывают лютую **ненависть** у **истинных** вахафагов незнанием и неуважением к бэку и столке, глупыми вопросами («а по вахе уже и столку сделали?») и всенепременно завышенным **ЧСВ**. В результате деятельности доверастов многие вахафаги начали презирать и сам ДоВ.

Справедливости ради стоит отметить, что именно ДоВ стал первой из двух десятков игр по сорокатысячнику, в которую вообще играл кто-то, кроме настольщиков. Именно такую цель ставили разработчики, и её, как ни странно, добились.

ДоВ состоит на 95% из **брутальной резни**, осуществлять кою надлежит юнитами из столки — с прорисовкой разной степени тщательности. Резня действительно отменная: дредноуты давят еретиков клешнями в фарш и разбрасывают их трупы в разные стороны, рапторы цепными мечами рубят в куски ещё дёргающихся банши, взметающие комья земли к самому экрану взрывы; всё это в сопровождении очень неплохого даже по сегодняшним меркам звука: гул больших пушек, искажённые воксом боевые



EAT BOLTGUN!



Адекватная **реакция**.

кличи, вой пилочечей, крики умирающих, безумный хохот хаоситов... Зрелище зачаровывает, наслаждаться сим GRIMDARKом можно сколь угодно долго. И озвучка от профессионалов аниме-даба из студии Osean, находящейся в том же Ванкувере! Оставшиеся 5% — встроенная в кампанию пафосная грызня ГГ между собой, весьма, кстати, годная.

Кстати о сюжете: на некоей планете Тартарус происходит что-то непонятное: орки плодятся стаями и нагибают всю Имперскую гвардию, причём действуют очень слажено, собрано и нетипично для орков. Для выяснения подробностей на Тартарус высаживается отряд Кровавых воронов с небезызвестным Габриелем Ангелосом. Позже он встречается со своим другом библиарием Изидором, боссом орков, сквигом, инквизитором, эльдерами, хаоситами и прочими неожиданностями. В дальнейшем выясняется, что хаоситы специально так распоряжаются орками, чтобы отвлечь внимание имперцев от дел Хаоса, а конкретно от получения волшебного камня Маледиктума, и всё бы у них получилось, если бы не Кровавые Вороны с неприлично любопытным Ангелосом. И хотя его друг Изидор тоже захотел доли и предал его, Ангелос быстро выпилил недотепу из жизни. В течение всей игровой кампании Тартарус под влиянием Варпа невозбранно изменяется — воды в разбитых каналах имперского мира не остается, как и деревьев, а в последней миссии Варп невозбранно плавит железобетонные дома, что становятся безобразными скалами. И на фоне этого главный злодей, годный хитрожопый чернокнижник Синдри жесточайше грызет реквизит, становясь демоном-принцем. И после изгнания демона в Варп решается судьба камня Маледиктум — появляются назойливые эльдары и говорят Габриелю, чтобы тот отдал камень им, а расовый нигра-инквизитор убеждает его разбить камень. Вопреки стараниям и цельности задниц остроухих, Ангелос раскрошил камень в пыль одним ударом молота, чем освободил могучего демона Кхорна, который был в этом булыгана заточён. Этот демон не прочь отблагодарить освободителя, но планету сейчас полностью сожрет Варп, так что все разбегаются. Дальнейшие события развиваются относительно этого случая аж в Dawn of War 2 Retribution...

Кстати, бытует спрч на тему того, что Кровавые вороны (основной орден ДоВа) придуманы не ГВ, а Relic, а потому некошерны. На самом деле, Воронов придумали именно в ГВ и специально выбрали для ДоВа из списка малоизвестных орденов. Кроме того, Games Workshop официально причислила сюжетные линии ДоВа к канону, что тоже породило ряд спрачей, и заодно написала им бэк в рамках самого «Индекс Астартес» (читай, статьи с множеством бэксовых букв про орден и легионы космодесантников со схемами).

Dawn of War: Winter Assault

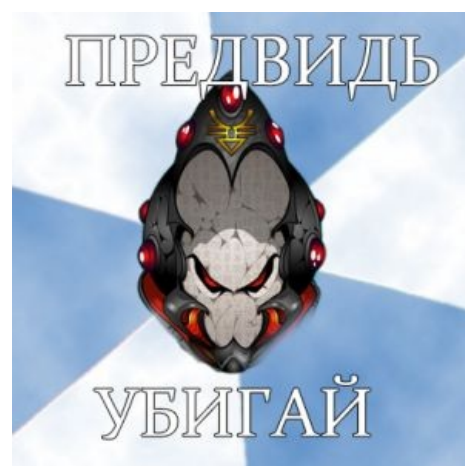
Первое дополнение к ДОВ. Геймеру предлагается поиграть либо за хороших (Имперская гвардия и Эльдары), либо за плохих (Хаос и Орки). В игру таки да, добавили Имперскую гвардию в качестве игровой расы, а также новых юнитов для уже существующих. И это в принципе не повлияло на баланс. Аддон вышел крайне годно, настолько годно, что поставляется вместе с первым ДОВ.

Сюжет таков: на некую снежную планетку Лорн V высаживаются отряды Имперской гвардии с целью захватить профит, то есть добыть могущественнейшее оружие Империи — титан Доминатус. Всё шло гладко до тех пор, пока они не встретились с эльдерами, которые тоже хотят профита. В предпоследней миссии нужно выбрать, за кого же мы хотим быть. В итоге, как в героях, остаётся только один победитель. В конце нас ожидает ещё больший БП: на планету высаживаются некроны (поиграть за них еще нельзя, их добавят в следующем аддоне), однако, несмотря на свою всеимбовость, они хорошо выпиливаются из орудий титана. В кампании плохишей — почти то же самое, за исключением того, что орки, в начале служившие инструментами для хаоситов, в последней миссии уничтожают этот титан, тем самым сильно разозлив Лорда Хаоса, который надеялся использовать титан для своих кровопролитных целей. Победив всех, герои остаются/улетают в зависимости от того, за какую расу вы играли, однако каноничной расой, судя по Dark Crusade, остаются то ли эльдары (командующий ИГ обладает большим запасом свободного времени и страстным желанием задушить суку-манипуляторшу, из-за которой титан взлетел на воздух), то ли ИГ (в DoW 2:R можно получить бронь одного генерала, в описании коей упоминается полная победа ИГ на Лорне V).

Сами фракции в Winter Assault впечатляют. Новая фракция, Имперская гвардия, доставляет чуть более, чем наполовину — батя-командир Стурнн, реалистичный и годный дизайн гвардейцев, не без участия тогдашнего художника GW Карла Копински, символичная grimdarkовая хрипота Скотта МакНила у большинства юнитов, даже Байсон из мульты про уличных бойцов на ролях комиссара! Yes! Yes! И новые голоса в игре тоже внушают убедительность — социопатичное пафосное рычание лорда Хаоса, буйные берсерки Кхорна и самый балышой босс Горгутц.

Dawn of War: Dark Crusade

Второе дополнение к ДОВ, на этот раз самостоятельное и весьма оригинальное. А суть в новой кампании. Хотя назвать её совсем новой было бы моветон, поскольку за основу взяли то, что уже давно успешно прижилось в Rise of Nations — большая карта, на которой все расы активно пытаются изъять друг у друга



Видящие действительно рекомендуют

куски земли (казалось бы, причем тут [Dune II](#)?). Так вот, каждый из этих кусков обладает определенными [profitami](#), поэтому иной раз маленький островок будет куда полезней, чем столица вражьего государства. Добавлены две новые расы — вышеупомянутые Некроны и Империя Тау. Ещё игра дала командующих, которые отныне способны обвешиваться лютыми свистелками и перделками, становясь к концу игры настоящими [терминаторами](#). В остальном — никакого сюжета, просто есть возможность на одной-единственной глобалке попробовать свои силы за каждую из рас.

Судя по Dawn of War 2, каноничная кампания — за космодесантников. Ещё бы, эти умеют правильно готовить еретиков на открытом огне.

Кстати, для [особо тонких ценителей](#) и стремящихся поиграть именно в «RTS по настольной Вахе», а не просто в «RTS по Вахе» и не в «уродский гибрид RTS с Вахой» есть православный мод для Dark Crusade — [Firestorm over Kronus](#), а также его бесчисленные клоны. Мод делала группа настолько упоротых настольщиков, что авторы не поленились нарисовать кучу новых моделей, перерисовать старые, добавить почти все юниты из кодексов (кроме спец-персонажей и некоторых нереализуемых из-за ограничений движка), апгрейды оттуда же, перепилить характеристики и механику, фактически задействовав из оригинала движок, озвучку (заметим, саму по себе винрарную) и часть графики. Мод дорос аж до версии 3.6, уже перешел на Soulstorm и сменил название на Firestorm over Kaurava, однако он пока находится на стадии беты и официально не выпущен. И, тем не менее, мод настоятельно рекомендуется к ознакомлению всем, не игравшим в настолку, так как помогает понять истинные масштабы Вахи и изначальную ущербность ДоВа. Для тех кто не может в английский есть солянка [Bloodline](#).

Dawn of War: Soulstorm

Это последнее дополнение к DoW, и слава б-гу, ибо движок и графика игры с первой части почти не обновлялись, плюс игра делалась какой-то, вероятно, французской Iron Lore Entertainment, обанкротившейся после выхода игры, так что качество соответствующее (справедливости ради отметим, что THQ попросту зажали бабло на разработку, поскольку сами находились на грани банкротства, и таки недавно обанкротились). Кампания невероятно [унылая](#). В общем то же самое, что и Dark Crusade, только действие игры разворачивается не на одной планетке, а в целой системе Каурава. Отличается еще тем, что две новые расы — Темные эльдары и Сестры битвы — имеют дополнительные расовые способности, причём большинство их несбалансированы и довольно унылы. Мододелы из предыдущего раздела, увидев код, ответственный за сестер битвы, сказали, что проще написать сестренку с нуля, чем модить [это](#). Кроме того, именно в Соулсторме впервые в серии ДоВ появилась авиация (правда по одному юниту каждой расе, кроме некронов - у тех появились огромные боевые скарабеи).

[WARHAMMER 40000 cartoon №1](#)
WarHammer Cartoon. Отлично отражает весь сюжет игр по Вахе

[Warhammer 40k: Dawn of Awesome](#)
Пародия на знаменитую речь

Игра люто меметична в англоязычных интернетах благодаря эпичной речи командора Бореаля. До отечественных доверастов мем не дошел в силу еще большей убогости русской озвучки. А ведь сабж наглядно показывает, что такое плохая дикция и как она убивает весь [пафос](#). И не персонажем едины — Dawn of War II предотвратила причисление к канону концовку кампании за космодесанта, где после победы [невозбранно](#) была построена крепость-монастырь с именем **Бореалум**.

Игра несказанно порадовала тех, кто хотел пофапаться на Adepta Sororitas. Алсо к игре вышло до сотни фанатских модов (половина из которых недоделана) с тиранидами, инквизицией, Стальным Легионом (некоторые мододелы в его состав умудрились впихать и остальные полки!), демонами, бэковыми орденами Космодесанта в качестве отдельных рас и со своими юнитами (если и есть что-то похожее на юниты KB, то с некоторыми отличиями), миссиями-крепостями из DC и SS, адаптированными под вышеуказанные моды и запускающимися через Skirmish, [случайными](#) условиями победы (и в кампании, и в скирмише) и другими ништяками. Справедливости ради, стоит отметить, что не смотря на никакую кампанию, Соулстром есть самым лучшим дополнением к DoW в плане битв и сражений, так как и почти все бэковые расы есть, и баланс скорее присутствует, чем отсутствует.

Dawn of War II

Вышла 19 февраля 2009 года. Игра была призвана вернуть расположение настольщиков, поскольку сделана ближе к оригиналу. Этим же она должна была вызвать лютую ненависть доверастов: теперь не посидишь на базе, благо таковой нет, не пополнишь отряды на поле боя и не построишь 9000 юнитов, благо лимита хватает от силы на сотню-полторы, и то самых дешевых — все, как в первоисточнике. На деле доверасты никаких особых признаков ненависти не проявили, а настольщикам плевать — им всё равно не хватает [тёплого лампового](#) кидания кубиков и ползанья по столу с рулеткой.

[Warhammer 40,000: Dawn of War II: Intro](#)
Без этого видео в статье не хватает пафоса

Наконец появились тираниды, но кампания от этого не разнообразилась. Кстати о кампании, сюжет разворачивается в родной системе Кровавых Воронов, в секторе Аврелия. Там наш ГГ сражается с орками и эльдарями, беседует с Давианом Тулом, впоследствии ставшим дредноутом, и прочими персонами, такими как [Цирус](#), [Таркус](#), [Авитус](#), [Фаддей](#) и пр. Затем [внезапно](#) набигают тираниды и [понеслась...](#) Здесь мы также встречаем ГГ самой первой части Dawn of War, но роль ему отведена пассивная, за

исключением последней миссии!

Dawn of War II: Chaos Rising

В этом аддоне многое поправили, но как-то не до конца. Добавили хаоситов, пару новых карт и новых юнитов. Также добавлена ещё одна короткая кампания-продолжение. В кампанию добавлено пара свистелок-перделок, особо ничего не меняющих, так как главный враг теперь хаоситы, все ваши персонажи могут скорраптиться Хаосом, получив всякие разные хаотические плюшки. Чтобы не скорраптиться надо не надевать крутые хаоситские артефакты и держаться некоторых ограничений в миссиях. (*спойлер*: С большой вероятностью вы сначала попытаетесь быть лояльным, но в какой-то момент захотите забить на ограничение, надеть крутые скоррапченные артефакты и получить ещё и плюшки за это и с криками: "КРОВЬ КРОВАВОМУ БОГУ" вы будете убивать своих боевых братьев в специальной миссии, где это можно делать, хе-хе, может даже получите все 5 медалек ярости за убийства врагов.) Здесь же ГГ оказывается преданным одним из своих соратников, кем именно, зависит от того, кто был скоррапчен больше всех на протяжении кампании, причем уже после фактического предательства. Причины предательства у каждого разные, и не все из них проходят проверку на фимозность, так библиарий Иона Орион, всё это время был одержим демоном и скоррапченность позволила ему захватить тело библиария полностью, но это в самом конце, когда предатель обнаруживается, никто не объясняет зачем он предал всех в самом начале, когда он был в своём уме. Срач по поводу того, кто станет каноничным предателем, возник уже тогда. Фишка в том, что в следующем дополнении Retribution половина кандидатов возникает снова в виде сюжетных персонажей, а половина нет, так что срач продолжается, хотя при минимальных познаниях бэка и персонажей можно по диалогам определить, что каноничным предателем таки стал (*спойлер*: Авитус, командир отряда опустошителей).

Dawn of War II: Retribution

Последнее дополнение к DoW 2, вышло в марте 2011. Игра пополнилась контентом различной степени каноничности и вменяемости, а также с дерьмового детища мелкомягких GFWL полностью перешла на Steam. На этом плюсы в сравнении предыдущей частью заканчиваются. На момент выхода игра был забагована чуть менее, чем полностью, даже начать кампанию получалось не всегда. Ситуация несколько исправилась с выходом патчей, фатальные баги убраны, но некоторые мелкие остались. Анон, игравший после выхода патчей, помнит, как орочий чудила при смерти вёл себя как машина, то есть выглядит это так: чудила получил смертельный урон, его труп «теряет управление», скользит в ближайшую стену и взрывается к хуям (впрочем, это скорее не баг, а фишка). Проблемы есть и в стиме, так что если ты, анон, вложил 9000 тонн нефти в свою тачку, и решил нагнуть рандома в мультиплеере, велика вероятность, что поиграть не получится (если ты не мазохист, конечно), ибо этот их ДоВ2 использует р2р систему. Это значит, что если твой оппонент — нищелюб и запускает на своем пне 3 игру на Ultra-настройках, будет постоянный лаг (спайки + фризы), ибо синхронизация отталкивается от сил слабого звена.

Зато дают наконец поиграть в кампанию за кого-то кроме космодесанта (и [всем абсолютно насрать](#) на то, что кроме реплик и героев кампании не отличаются вообще ничем — одни и те же миссии с незначительными поправками на расу). Мотивация у сторон разнится от вполне нормальной, до совершенно поехавшей, либо опирающейся на ляпы. Так, если космодесант сражается за выживание своего ордена, орки, босс которых больше движим жадностью, чем типичным орочьим долбоебизмом, желающие проста пастукавать кавонибудь и брать лут, и тираниды хотят тупо захватить весь сектор, не вызывает вопросов, то имперская гвардия, вызванная в самые ебени Империиума на помощь уже практически полностью впавшему в ересь ордену космодесанта отбить приговорённый к экстерминатусу сектор, эльдар, которые за каким-то хуем заныкали души своих героев, среди которых есть Тальдира — провидица, участвовавшая в боях на Кронусе в Dark Crusade, что мало того что сразу не даёт отмахнуться вполне нормальной фразой: "Да это ну очень древняя нычка эльдар", но ещё говорит о том, что Эльдар за каким-то хуем решили заныкать своё добро вне крафтверлда(!) на территории Империиума(!!) в мире, где космодесант выращивает рекрутов(!!!), да ещё и на границе, которую может атаковать любая другая раса(!!!!), и хаоситы, которым Аббадон Разоритель(самый самый хаосит из всех хаоситов) приказал остановить магистра Кровавых Воронов, потому что, блядь, он боится конкуренции с его стороны, самый авторитетный космодесантник Хаоса, который переодически проводит крестовые походы на Империиум, испугался какого-то сраного демон-принца, вызывают [смешанные чувства](#).

Говоря о сюжете, мы говорим о кампании за космодесант, ибо остальные(кто бы, сука, мог подумать) не каноничны. Габриэль Ангелос — главный герой самого первого DoW, встречается с тем самым демоном, выпущенного из Маледиктума в конце кампании(ИЧСХ, овладевшим самим магистром ордена Кровавых Воронов; отдельный лулз состоит в том, что магистр был библиарием, то-есть псайкером, и он стал демонпринцем бога крови Кхорна, который лютобешено псайкеров ненавидит, разрывая тем самым шаблон и бэк) и бросает ему вызов. Но так как командор в обычном паверарморе бросает вызов демонпринцу в одиночку, он закономерно получает близкий к фатальному пиздюль, однако на помощь ему спешит капитан Диомед (за которого играет игрок в кампании за Космодесант) со своим отрядом и побеждает демона. Ангелоса внезапно восстанавливают с помощью аугментики и он становится новым магистром ордена. На очереди новая серия (ДоВ3, см. ниже), новые кошмары настольщиков и новые глюки. [Ждем анонсов](#).

В марте 2016 сначала был [ВНЕЗАПНО анонсирован](#), а потом выпущен некрон-лорд в качестве нового персонажа для Last Stand'a. Но всё бы ничего, вот только первую неделю этот герой распространялся

бесплатно, без смс и регистрации.

Dawn of War III

Relic прикинули, что получится, если сделать ДоВ с умом, подсчитали прибыли, поделились со своими анальными повелителями из ныне [обанкротившегося](#) издательства THQ... И взялись за ДоВ 3, назначив релиз на 20.. год. Пока определились с тем, что решили запилить обратно базу, сделать кастомизацию юнитов (то есть обвешивание их оружием, броней и прочими свистелками и перделками), нормальную кампанию и довести до ума масштаб (всем хочется порулить ордой в 100500 бойцов, а не 4 отрядами по 5 штук). Соответственно, получится или [грандиозный вин](#), или [эпичнейший фейл](#). Особенно учитывая, что студию Relic купила Sega.

3 мая 2016 году от Р. Х. таки анонсировали, приложив интересный трейлер, анимацию в котором, судя по стилю, делал Тим Бертон. Также в наличии эльдарские Кнайты и имперские Рыцари (читай, в игре есть мини-титаны). А там и демонстрация всего подоспела — вахаебы, даже доверасты, испытали [фалломорфирование](#) с художественного стиля с закосом под МОВА, не говоря уж о скачущем Габриэле в терминаторской тактической броне (позднее стало известно, что прыжок обязателен во время выполнения сразу первой миссии). Оказывается, у Relic все так и [задумывалось](#) — добавить в свою целевую аудиторию и постояльцев этих ихних [доток](#) и прочих лиг легенд в жертву реалистичного графона, традиционной фичи Dawn of War. Огонь в масло добавило и отсутствие добивающей анимации, никакого ритуального кровавого спорта в этом темном будущем...

А эксперимент оказался неудачный. Оказывается, вся эта охота за двумя зайцами ничем хорошим [не кончилась](#). Производственные мощи индусских художников и программистов не смогли сделать столько же контента, как белые люди в далеком 2004 году — не только рас как-то мало стало на четверть, но и скудность игровых карт очень [впечатлила](#) ДоВеров, привыкшим к числам тридцать и больше. И на сюжет можно поплевать — если не от дженерик-схемы, где враждующие фракции братаются против общей угрозы, то хотя бы от подробностей. Видящая Маха, помимо заимствования рисунка лица из фанфиков форчонгов, вобрала в себе и сюжетную завязку фанфиков, где оказывается, что следопыт Ронан и прозрачный рыцарь Тальдира — ее брат и сестра (sic!), а за Габриэля переживает, потому что тот ее предал на Тартарусе (sic!), и вообще сий заурядный космодесантник для нее является надеждой на спасение эльдарской расы (sic!!!1АДИН). [Отака хуйня малята!](#)

На просторах СНГ основное дерьмо в сторону ДОВ 3 летело со стороны паблика небезызвестного Плохого Комидиана который аки имперская инквизиция поклялся ненавидеть игры от Relic. И на радость нищebroдам Sega заставила прикрутить Denuvo к этой игре. 10.02.2018 Relic прекратила поддержку игры, переключившись на изнасилование другой классической RTS-франшизы. Из-за провала игры были уволены режиссер, художник-дизайнер и два сценариста, что [символизирует](#).

Total War

Конечно же, Creative Assembly не захотели остаться без навару. Вряд ли игра была анонсирована, если б не тотальное рукожопие одного из авторов, который в хронике работ TW (Итог 20-летней работы), СЛУЧАЙНО записал два арта из секретного проекта. Поэтому, разрабам пришлось спасать горящие зады тизером-анонсом.

В итоге, покричать «Экстерминатус!» не удастся, ибо игра — по WH Fantasy. В принципе, это тот же Shogun 2 с похорошевшей графикой и переделанными под сеттинг фракциями. Уникальные юниты для каждой фракции — прилагаются. Чтобы получить большой профит, будут выпускать трилогию.

В первой части играбельных фракций поначалу было четыре, но со временем DLC утолстили это количество до девяти. В наличии: Империя, Графства вампиров, Гномы, Зеленокожие, Бретония, Зверолюди (DLC), Лесные эльфы (DLC), Воины Хаоса (DLC), Норска (как вы догадались, тоже DLC). Вторая тоже будет открываться четырьмя фракциями, но нет никаких сомнений, что DLC натолкают и сюда. Пока что анонсированы ящерики-лизардмены, Высшие эльфы, Темные эльфы, и суперсекретная фракция, про которую никто не может даже догадаться, кто бы это мог быть (Скавены). Да и вообще на подходе уже и [третья часть](#) с [Кислевым](#) и, предположительно, демонами Хаоса.

В итоге игра вышла лютым вином по словам всех, даже вахаёбов, что редкость. Из минусов — огромная стоимость, а также продажа всех ДЛСок отдельно. Последнее тоже по совершенно конским ценам даже за сущие пустяки, вроде добавления к анимации крови и расчлененки. Но уже за то, что игра вдохнула определенное количество новой жизни в полузабытый (а в случае с настолкой — еще и официально закрытый) Fantasy Battles, ей можно простить и большее.

Породила несколько внутриигровых мемов, большинство из которых можно просто заменить именем одного героя.

Карл Франц

Ролики от разработчиков

[Dawn of War III - Announcement Trailer](#)

Трейлер. Качество и вправду на высоте.

[Dawn of War III - First Gameplay Footage](#)

Первый образец геймплея.

Няшка Габриэль нагибает эльдаров.

Молодой, но чрезвычайно уверенный в себе император человечества (не тот, но стремится). Образец харизматичной суровости и мужественности, Карл Франц излучает характерный для франшизы пафос просто-таки в видимом диапазоне, а общается исключительно рублеными **девизами и лозунгами**, которые намертво въедаются в память благодаря шикарной озвучке. Тем не менее, стремление императора **страстно звать к чувствам аудитории** в самых простых житейских ситуациях не могло не найти отражения в **народном творчестве**. Особенно часто пародируются следующие реплики:



Карл Франц пафосно решает дела государственной важности.

- **I am Prince AND Emperor!** — его величество напоминает, что он не просто князь Рейкланда, но и правитель всей Империи. В игре он проделывает это практически каждый раз при выборе армии Франца на глобальной карте, поэтому хочешь не хочешь, а от знания никуда не деться.
- **Summon the elector counts!** — его величество требует созвать своих младших коллег-**w:курфюрстов** — судя по тону, для раздачи **распоряжений**. Как и предыдущая реплика, звучит при выборе героя на глобальной карте — то есть, собирать курфюрстов Карл тоже порывается очень часто и без всякой видимой причины. Для полноты ситуации следует упомянуть, что император выбирается как раз голосованием этих же самых курфюрстов aka графов-выборщиков из их же собственного числа, поэтому реакцией столь ответственного лица на отвлечение от управления территорией размером с какую-нибудь Бельгию по каждому пуку **К-Ф** представить несложно. А если еще припомнить в числе курфюрстов некоего Влада фон Карштайна (одного из знаковых персонажей вампирской фракции), то...
- **I will not stand idle!** — его величество демонстрирует желание броситься в бой во главе своих верных солдат. Звучит уже на поле битвы, но тоже при выборе героя, поэтому получается тройне забавно, если Франц в этот момент именно что стоит без дела где-нибудь в сторонке от замеса. Но, **ЧСХ**, если он таки бросается, то втаптывает врага в землю с неотвратимостью локомотива, в чём ему активно помогает ручной ездовой грифон.
- **I am FRANZ! They will obey!** — его величество намекает, **что** ждёт тех, кто посмеет забыть, что он не какой-то занюханный князёк, а владыка Рейкланда и целый император.

Прочее

Неофициально, существует мод для MTW II по WHFB. Винрарнейший мод, всячески рекомендуемый к ознакомлению, именуемый как Call Of Warhammer. Есть вообще практически все фракции, большая глобальная карта, куча новых фишек — вроде поднятия халявных отрядов скелетов и зомбаков с помощью некромантии у Вампирских Графств на глобальной карте, реализованного посредством старого интерфейса найма наёмных отрядов.

Space Hulk

Винрарная настолка о злоключениях отряда терминаторов из ордена Кровавых Ангелов в недрах Космического Скитальца, кишашего миллионами генокрадов. Несмотря на кажущуюся простоту, вызывает лютейший накал страстей с обеих играющих сторон. Игра представляет собой дичайший хардкор для ОБОИХ игроков, так как генокрады, хоть и многочисленны и быстры, имеют тенденциюдохнуть от любого чиха, в то время как терминаторы, несмотря на свою броню и пушки слишком малочисленны, чтобы перекрыть все коридоры, да и патроны у них кончаются, и стволы порой заклинивают в самый неподходящий момент, а стоит лишь одному генокраду добежать вплотную, как шансы на выживание терминатора резко падают до шансов выиграть миллион в лотерее. На первых порах кажется дичайше несбалансированной в сторону генокрадов, но только из-за крутой кривой обучения при игре за Космодесант, да и в любом случае после победы игроки меняются местами, чтобы каждый мог пафосно попревозмогать во имя Императора/поиграть в хитрых и юрких Чужих.

2

Space Hulk во всей своей умопомрачительной шикарности.

Вышла аж в 1989-м и урвала over 9000 самых разных наград и премий. Ну, а для базовых настольщиков СХ представляет интерес тем, что миньки в ней очень качественные (на голову выше, чем аналоги из коробок и блистеров) и детализированные, благодаря чему 75% купленных коробок разбираются на битсы, а минькодрочеры-спейсмаринобы делятся на тех, у кого есть отряд термосов из ПейсХалка, и тех, кто его очень хочет. Также существует несколько допов, усложняющих и так непростую настолку. Но вообще интересно.

Неоднократно предпринимались попытки запилить компьютерную игру по сабжу, первые две (вышедшие в 1993 и 1994 годах) в настоящий момент представляют интерес разве что для упоротого **небыдла**, предпринимавшиеся в дальнейшем многочисленные попытки энтузиастов «оцифровать» игру беспощадно карались **копирастами** жадных до денег Games Workshop. Последняя, вышедшая 18 августа 2013-го, хотя и не блещет современной графикой и анимацией, сделана на **Unity3D**. Конечно, не Unreal Engine 3, но можно было сделать и **лучше**. Несмотря на вайн обзорщиков о невозможности перекачаться по земле, делать комбо и красить солдатиков в любимые цвета, передаёт Суть™ и Атмосферу® игры более чем красочно, и рекомендуется к ознакомлению всем поклонникам вселенной. Главный и единственный

недостаток — лютая, бешеная **рандомность** сражений, с которой особо не поизощряешься в тактике: например, для генетически улучшенного воина с вековым стажем ничего не стоит раз за разом мазать в упор в узеньком коридоре по твари размером с медведя из скорострельного ствола. Поэтому не фартовым в «Space Hulk 2013» играть строго не рекомендуется, во избежание разбития мыши и клавиатуры. Впрочем, на радость любителям ЭКШОНА разрабатывается отдельный проект под именем **Space Hulk: Deathwing**. Началось всё, как обычно, с **трейлера**, продолжилось **другим** и вот совсем недавно народу был явлен **третий, с геймплеем**: слюнки утираем, вспоминая что «трейлер ≠ игра». Игра вышла в конце 2016-го и таки получилась унылым говном. Этакий странный клон Л4Д, где вас с завидной периодичностью заваливают тоннами мяса, а герои еле передвигаются что твой робокот. Скромное разнообразие врагов (по два типа генокрадов и культистов, да патриарх-танк) не компенсируют тактические элементы, которые сводятся к закрыванию всех дверей и защите жопы аптекаря, который всех лечит. Черт да в том же Л4Д тактики побольше будет только за счёт спецзараженных, а тут всё сводится в выбору позиции и перерабатываю в фарш очередной толпы. Плюс у игры огромные проблемы с оптимизацией- при достаточно большой толпе генокрадов на любом топовом компе игра превращается в слайдшоу, а во время загрузок можно спокойно уходить пить чай.

Для бедняков и людей, не желающих возиться с миньками, есть компактная карточная версия СХ (в русской локализации «Ангел смерти»), знаменательная полностью кооперативным режимом — игроки против механики — и невероятной сложностью. Стандартная партия в карточного Ангела, прости Бог-Император, смерти выглядит так: отряд, объединенный братской любовью, весело прорубается через две комнаты, теряет половину состава в первые два хода на третьей, к четвертой поползает один или два марина, после чего они тонут под роєм из десяти-двенадцати генокрадов на каждого.

Dark Millennium

Ранее Онлайн игра в мире Вархаммера 40k. Обещали интересный мультиплеер, дать поиграться за имперскую гвардию, космодесант, орков, инквизицию, эльдар, механикусов и хаос. Тираниды тоже должны были быть, но лишь в качестве мобов.

Разрабатывали игру парни из Vigil Games (сделали пока единственную игру Darksiders с сиквелом Darksiders II), издатель THQ. В свете того, что у THQ внезапно выпал сектор «Банкрот» на барабане, компанию никто не купил и разработка была отменена. Часть наработок ДМ потом заюзали в Eternal Crusade (см. ниже).



Таки да, и титаны могли бы быть.

Warhammer Online: Age of Reckoning (WAR)

Подделка Mythic Entertainment, запущенная ими в 2009 году по причине резкого скатывания их жеж Dark Age of Camelot (DAoC) в сраное гавно. Представляла из себя почти что клон WoW в сеттинге оригинальной Вахи, но с резким уклоном в PvP. На первых порах, после получения 40-го уровня, в PvE там делать было нечего и сотни юнитов устремлялись в PvP-зону. Как и в DAoC, PvP в WAR называлось RvR (Realm vs Realm), то есть, игроки делились на две стороны: Порядок (Империя, Эльфы и Гномы) против Разрушения (Хаос, Тёмные Эльфы и Орки); у каждой расы было 4 класса. В RvR вся эта пиздобратия шароёбилась по зонам, набигала и нагинала, отвоёвывала территории и грабила (авотинет!) города. Ессно, за это всё давались RvR-очки и росла круть. Однако, однообразная беготня начала немного надоедать. Разрабы почесали в затылке, решили запились рейды и всё, заверьте. В отличие от DAoC, рейды не были эпичны, ни каких вам больше 150 персов сдохших в считанные секунды на главном боссе из за того что один мудака НЕЧАЯННО не ту клавишу. В WAR в рейдах могла участвовать лишь одна группа, но длиться они могли вплоть до (sic!) 30 часов. Естественно, при таком раскладе, хоть немного адекватный человек далеко отставал от бешеного задрота и игра решительно скатилась в сранное гавно. Что интиресно, WAR как и DAoC скатился в говно когда ввели экспансию с египетской тематикой. Символизирует. Почил в бозе в 2013 году по причине полного цугундера и истечения срока лицензии. Good night, sweet prince. ВНЕЗАПНО воскресла на фан сервере Return of Reckoning.

Warhammer End of Times: Vermintide и Vermintide 2 (WAR)

Вышедший в 2015-ом году пожалуй первый годный клон **Left 4 Dead**, но во вселенной warhammer fb. Вместо зомбарей крысы, серьёзный упор на огромный арсенал колюще-режущего оружия (которое невозможно менять в течении миссии) и отсутствие versus режима. Сюжет повествует о том, как на один из городов Империи- Убершрайк, расположенной в особо ключевой точке, нападают полчища скавенов - антропоморфных крыс. Укрывшаяся в ближайшей таверне пятерка героев своими вылазками решительно этому вторжению противодействует. Играть можно за отставного сержанта Маркуса, гнома-рейнджера Бардина, лесную эльфийку Кериллиан, охотника на ведьм Виктора и магичку-пираманта Сиенну. Одновременно на миссию выходят четыре героя как в Л4Д, но в отличии от игры валвь персонажи отличаются не только скином, но и стилем игры - гном и сержант отчаянно танкуют, эльфийка и магичка дамажат на расстоянии, а охотник на ведьм является очень сложным в освоении дпсником. Портит игру единственная странная система лута - за окончание миссии получаешь одну вещь, сила которой зависит от великого шведского рандома (можно увеличить шансы, но всё равно рандом).

Вторая часть вышла в 2018 году и получилась лютым вином. Убершрайк герои таки отбили, но крысы объединились с северными варварами-нурглопоклонниками, соорудили варп-врата прямиком в северные земли и таки начали вместе прибывающими подкреплениями яростно нападать на города и фермы Империи. Пятёрка героев, которую в конце первой части захватили в плен (эта сюжетная миссия добавлен перед выходом второй части) из плена успешно бежала и засела в заброшенной горной крепости, откуда посредством системы телепортов всячески крысам мешает. Типов врагов стало больше (появились полноценные зомби, лол), мидбоссов аж четыре (к крысоогра добавился его бронированный и вооруженный собрат, регенерирующий желчный тролль и исчадьё хаоса), героям дали профессии, каждая со своей спецспособностью и пассивными абилками, починили систему лута и пр. пр. Однозначный мастхев.

Space Marine

Игрушка по 40к, получившая кучу противоречивых оценок ещё до выхода. Повествует о том, как [три с половиной ультрамарина](#) победили всего-то несколько миллионов орков и хаоситов. [НЁХ](#) в лампочке Ильича, ОБЧР (титан класса Warlord), лоботомированный псайкер-инквизитор, хаос-термо-лорд-почтальон Пэт-волшебник, отсылки к Властелину Колец, интриги с предательством и фапабельная ИГ-шница прилагаются. Тем не менее, учитывая скилл разработчиков в создании стратегий и отсутствие оного в создании экшенов, получилось почти [то же самое](#), что и с [предыдущим шутером по сорокатысячнику](#).

Конечно, в этой игре есть несколько плюсов вроде пафосных анимаций вышибания ереси, кастомизации в мультиплеере и ачивок, однако минусов гораздо больше — унылые локации трех видов, унылые враги двух видов (орки и хаоситы) с двумя типами тактики, примитивный геймплей, мудацкие сетевые протоколы и вырвиглазный баланс в мультиплеере. Самый главный минус этой игры заключается, конечно же, в несоответствии бэку — орки говорят на нормальном английском, ГГ всю игру ходят без шлемов, капитан Ультрамаринов (sic!) предлагает новичку покласть на Кодекс Астартес, оружие переработано до неузнаваемости, силы планетарной обороны состоят из кучки гвардейцев вместо Механикусов (ведь действие происходит на мире-кузнице, да еще и с титаном)... [Ну вы поняли](#).



[Отец](#) рекомендует

В общем и целом, игрушка вышла где-то неплохая, но весьма однообразная: заставляла даже самые стойкие умы засыпать уже на втором-третьем уровне, пуская слюну. Истинных же вахафагов она просто приводила в неконтролируемую ярость (а что их удовлетворит?). Таким образом, коммерчески, и с учетом общей недоделанности, была признана не взлетевшей. И даже концовка, намекающая на сиквел, уже не спасет игру. Разработчикам, в конце концов, пришлось официально признать игру альтернативной вселенной. Хотя капитан Тит потом всплыл в официальной книжке "Veil of Darkness" как предшественник Като Сикариуса.

Eternal Crusade

Объявленная в июне 2013 MMORPG с резким PvP уклоном. Объявленные расы — Марины, Хаоситские Марины, Эльдары и Орки (плюс Тираниды для PvEшных частей в качестве мобов); обещаны все остальные. Действие, к сожалению, происходит только на одной планете, так что Экстерминатусов не предвидится. Графику обещают похожую на Space Marine, серверы обещают большие, как в [EVE Online](#). Дата выхода — 2015. С 25 июня 2014 [запущена Founder-программа и регистрация на альфа-бета-тесты](#), так что уже можно тратить. Летом еще начали показывать образцы боя — вплоть до [танковых](#), но пока практически без скинов. Платить чтобы играть не надо, но зато надо платить чтоб купить себе класс хоть чуть-чуть выше рядового. Таким образом реализуется принцип «больше тупых орков, меньше офицеров». 14-го сентября началась первая волна закрытого альфа-теста, и были выданы ключи тем кто вбухал в игру больше всех [мёртвых президентов](#), ожидается что все кто купили пакет капитана и выше войдут в игру до конца сентября. Однако разрабы продолжают метаться из стороны в сторону — то в первую волну попали не все, потому что [разрабы забыли заказать ключей на игру в стиме прозапас](#), в результате чего поток игроков остановился примерно на один день, а теперь в последнем шоу на твитче(18 сентября) они жалуются, что половина игроков, которым в срочном порядке оные ключи выслали, так и не активировали их. И не смотря на то, что альфа-тест официально объявлен закрытым и все игроки в нём

Ролики от разработчиков

подписывают NDA([соглашение о неразглашении](#)), но сами разрабы говорят что у них «свое NDA», [поэтому только им можно показывать процесс закрытого\(!\) альфа-теста постоянно, а другим людям нельзя заливать свои видео на Youtube.](#)

В итоге, на стадии закрытой альфы находилось буквально все. Завезли все обещанные расы, но завезли крайне кривовато, отчего играют полтора землекопа да алкоголик Сидорович. Из минусов: имбалансы повсюду, тиранид пока завезли лишь в отдельном режимчике наподобие SpaceMarinovского экстерминатуса.

Сейчас же игра совсем скатилась в сраное говно из-за гениальных решений разработчиков: положить на игру большой и длинный, уйдя в другой проект и не выполнив даже половины обещанных фич (- Хотим открытый мир! Хотим тау! Хотим терминаторов! - Вот вам зелёный болтер и задания на серебро, обосритесь), и убрать из игры кровь, чтобы в неё могли играть школолы. Хоть оптимизацию и поправили, теперь в PVE вы не попадёте вообще, в PVP не зайдёте за эльдар. И никогда не играйте за лоялов. В общем, игра - [этаким член](#) Гвардии Смерти.

Regicide

Вышедшая 4 мая 2015 году ваханутая пародия на шахматы, по первым трейлерам представляющая собой какую-то НЁХ из оригинальных шахмат и настолки (террэйны, кубики и золотые сосцы прилагаются)

Chapter Master

Разработка начата любителями вселенной в 2011 году, на 10 августа 2015 существует в альфа-версии ([последняя версия тут](#)). Пошаговая стратегия со средней убогости графикой по Вахе 40 000, в который даётся на выбор один из нескольких орденов или вы можете создать свой собственный (довольно много возможностей кастомизации оного), но не имеющий ни репутации, ни дополнительных ништяков. Состоит из нагибания и контроля за одним из (случайно генерируемых) секторов Империи. Действующие лица: тираниды, тау, орки (на них проще всего качать солдат), иногда эльдары, временами просыпающиеся некроны, имперская гвардия с присобаченным ей губернатором сектора, механикусы, экклезиархия, вечно недовольная всеми инквизиция, и, наконец, ваш орден (в будущем планируется забаллотировать другие ордена, действующие в том же секторе). Игровой процесс состоит из: сражений космических кораблей в реальном времени (на настоящий момент запилена возможность абордажа с поломкой кораблей противника десантниками, в будущем будет введена опция захвата вражеских корыт), пошаговых наземных не прорисованных боёв (войска отображаются на экране полосками: сколько бойцов в каждом ряду обороны/атаки — такая у полоски и длина. Полоски войск противника и ваши идут на сближение, уничтожая друг друга с пояснением, кто кого убил, кто поранился и кто из псайкеров отряда случайно вызвал демона, убив 5 сослуживцев; всё это прописывается текстом слева в каждый раунд), копания в руинах, склепах, просто на планетах в поиске артефактов и STC (технологии, дающие плюшки вашей технике/кораблям/десанту), ныканью излишков геносемени от инквизиции на необитаемых астероидах, постоянному микроменеджменту по поводу передислокации новых рекрутов по транспортам), всяким разным заданиям от союзных фракций (попадают и экстерминатусы по настоятельному требованию инквизиции, и задания от эльдар вроде «Дайте пожалуйста денег на ЖРАТ»), нагибанию имперских планет (снижает лояльность, ренегатом стать в конце-концов можно, но никаких плюшек это не даст, даже хаоситами пока сделаться невозможно), выпиливанию сотен оркских дредноутов, скапливающихся в пустых системах и проигрышам, проигрышам, проигрышам. Глава ордена сдох — проигрыш, убили вообще всех механикусов — проигрыш, вас добровольно-принудительно пригласили участвовать в Крестовом Походе, вы послали весь Орден и никто из них из похода не вернулся — проигрыш и т. д.

Разработка активно велась до осени 2015 года, до тех пор пока кто-то не сболтнул о проекте боссам ГВ, что им, по слухам, [весьма не понравилось](#). Испугавшись [анальных кар](#), разработчик сначала перепелил ЧептерМастера в *Interstellar Army Simulator*, который суть то же самое но со спиленными серийными номерами — все элементы вархаммеровского сеттинга были переименованы в типовые сайфайные аналоги. [Хитрый план](#) же состоял в том, что после перепиливания игра должна была легко модифицироваться — вся ваховость и гримдарк легко возвращались мод-паком, ссылка на который висела по соседству с основной игрой. Однако этого ему показалось мало, и он решил от греха подальше завязать с разработкой вообще (а скорее всего просто задолбался и таким образом беспалевно спрыгнул с проекта) и, выложив напоследок сорцы проекта в открытый доступ, ушёл в закат.

Долго ЧМ бесхозным не оставался — разработку вскоре подхватила группа людей с форума [bay12](#), которые первым делом принялись за оптимизацию и правку багов, офигев от обнаруженного в сорцах говнокода. А ещё позже появился ещё один альтернативный проект на C++ уже от другого разработчика. Однако довольно скоро проекты стали загибаться — автора второго проекта задолбали неадекватные письма ждущих которые требовали от него запилить ту или иную свистоперделку БЫСТРАБЛЯТЬ и вообще говорили ему как ему надо вести разработку. Плюс потенциальная возможность получить от

[The Astronomican \(Eternal Crusade show\) In Game Footage!](#)

Первые образцы графики. Но больше все таки пока демонстрируют себя любимых.
[Warhammer 40K: Eternal Crusade Livestream - Episode 1](#)

1

[Warhammer 40K: Eternal Crusade Livestream - Episode 2](#)

2

[Warhammer 40K: Eternal Crusade Livestream - Episode 3](#)

3

[Warhammer 40K: Eternal Crusade Livestream - Episode 4](#)

4

[Warhammer 40K: Eternal Crusade Livestream - Episode 5](#)

5. Танчики

[Warhammer 40,000: Eternal Crusade - Wars of Arkhona Official Trailer](#)

Трейлер

боевых копирастов ГВ его тоже особо не прельщала, и в итоге он свою версию официально закрыл и потёр все ссылки. Ребята с bay12 проект официально не бросали, но по факту прогресса там не наблюдается уже давно. На данный момент будущее ЧМ полно мрака и тьмы, прям как сама ваха.

Дополнительную информацию можно прочитать на английской мове [здесь](#).

Battlefleet Gothic Armada

Компьютерная игра на движке Unreal 4 по мотивам вышеупомянутой флотовой настолки. Начинается с того что колдунья с неизвестной планеты говорит Абаддону о неких древних крепостях (так называемые Чернокаменные Крепости, которые в трейлере бодро выпиливают даже не планетку а ажик целую звезду) (*спойлер*: и на деле являются старыми вундервафлями эльдар). Тот, канэчна, недоволен туманностью предсказания, но флот собирает.

В начале марта 2016 дали для ознакомления три задания из кампании. Играешь за имперского капитана, который набрел на флот Абаддона и сумел таки убежать. После спецпроверки в органах НКВД (пареньку не повезло родиться на бунташной планете) произведен в адмиралы. На данный момент дают уничтожить крейсер бунтарей и провести конвой мимо орочьего флота. Еще дают мультиплеер и соло задания типа «снеси флот», «отбей информацию», «защити станцию», «взорви станцию» (последнее в бете долго вылетало). Прокачка до восьмого уровня, то есть во флоте может быть один линкор с разной крейсерной мелюзгой. Всякие эсминцы вообще идут как пушечное мясо и в отличие от крейсеров с линкорами не прокачиваются. Фракции: Империи, Хаос, Орки и Эльдары. Для предзаказчиков предусмотрены еще две фракции. Первая Космодесантники, вторую долго скрывали, но оказались, естественно, Тау.

Сейчас игра вышла, и все-таки вышла вином. Флоты каноничные, орудия и боевка — хоть и нереалистичная, но кошерная и согласно всем канонам. Разработчики постоянно пытаются что-то фиксировать, править, исправлять в поисках Священного Грааля баланса, и таки, походу, находят.

Из минусов — большая стоимость и отвратнейшая оптимизация.

В январе 2018 анонсировали продолжение. Первый трейлер кончается тем, что тиранидский биокор глотает целиком некронский крейсерок.

Eisenhorn: XENOS

Вышла в августе 2016-го. Скрестили винярный роман Дэна Абнетта с полублюдочным движком провалившегося SpaceMarine, кастрировав сюжет и слегка подправив геймплей. Вместо капитана «А чё ты так серьезно относишься к Кодексу Астарте?» Титуса на экране превозмогает и изображает **ассассина** молодой Гриша Эйзенхорн. Несмотря на вроде-бы-как экранизацию, большую часть самых сочных моментов повествования убрали ради возрастных рейтингов и политкорректности. Например, **роман** начинается со схватки в огромной усыпальнице, где в криогенных капсулах спят 12 с гаком тысяч человек. Инквизитор настаивает еретика, когда тот экстренно активировал систему пробуждения — несчастные спящие люди размораживаются неравномерно, страдают от ожогов и обморожений, тонут, не в силах выбраться из капсул. Застигнутые убийцы раскрывают капсулы и пытаются сбежать. Коридоры, заваленные стонущими и корчащимися в агонии телами, залитыми биоотходами и криожидкостью, запах и крики, крики, крики... В **интерактивном кинце** усыпальницу превратили в **пустынное мрачное кладбище с кучей готишных гробниц и чистотой операционной комнаты**. В целом игрушка опять-таки где-то неплохая, но не для тех, **кто знаком с трилогией Абнетта**.

Warhammer 40,000: Sanctus Reach

Январь 2017-го, снова **WIN**. Пошаговая 3D тактика, частично перенесённая с настолки. Космоволки бодаются с орками на пустынном континенте — осады, штурмы, наступления, захват и удержание точек, Искусственный Идиот устраивает засады, фланговые обходы и ложные наступления — в общем, скучать не придётся.

Warhammer 40,000: Inquisitor - Martyr

Объявленная на 2018 РПГ-ходилка диавольского типа. Играешь за того самого инквизитора, на выбор есть классы бойца, ассасина и псайкера (с механикой варприфтов от чрезмерного пользования абилками). На

Ролики

[Battlefleet Gothic: Armada - Gameplay Trailer](#)

Бортовой по полной программе.

[Battlefleet Gothic: Armada - Narrative Trailer](#)

Кусочек сюжета. И взрывающаяся звезда.

[Battlefleet Gothic: Armada - Imperium Trailer](#)

Слава Императору!

[Battlefleet Gothic: Armada - Chaos Trailer](#)

Слава богам Хаоса!

[Battlefleet Gothic: Armada - Orks Trailer](#)

WAAAAGH!!!

[Battlefleet Gothic: Armada - Eldar Trailer](#)

Щас покажем этим тупым варварам где сквиги зимуют.

[Battlefleet Gothic: Armada - Tau Empire Trailer](#)

Мы подарим вам Высшее Благо!

июнь 2018 игру таки выпустили из early access, хотя по сути ничего не поменялось - баги, отсутствие оптимизации, сюжет для галочки и т. д. В качестве вишенки на торте - без врп нипаиграть, а издатели, похоже, не стали даже пытаться как-то договориться с роскомпозором и просто изъяли игру из расейанского стима. 30 ноября 2018 года игра снова стала доступна для приобретения в России. TL:DR - очередной дьябло-клон в обёртке от вахи, с регицидом и техножрицами. Играть можно только в трёх случаях - 1) ты упёртый вахаёб, которому похуй на содержание, лишь бы в названии было заветное wh40k, 2) ты никогда раньше играл в хэк-н-слэш, 3) у тебя в запасе пара тысячелетий свободного времени, которое надо на что-то потратить.

Warhammer 40,000: Mechanicus

Ноябрь 2018, 15 число. Kasedo Games выпускает в свет свою тактическую ролевую игру о Adeptus Mechanicus. Сюжет рассказывает о том, как незамысловатые адепты бога-машины пытаются подручными средствами взломать и вынести из гробниц некронов все, что намертво не приделано к полу (но если очень хочется, приделанное можно подорвать и тоже вынести) до того, как владельцы нажитого непосильным трудом очнуться от тысячелетнего сна, и призовут к ответу ~~кровавых вероносов~~ механизированных расхитителей гробниц. Здесь вам и диалоги с внутриигровыми персонажами, и тактическая карта с возможностью взаимодействия с объектами на ней, и кастомизация/прокачка персонажей, а также боссы и бои в стиле XCOM + неплохое музыкальное сопровождение. Из минусов можно выделить странный баланс и однотипность задач, при боевых столкновениях. TL:DR - XCOM лучше.

Warhammer : Chaosbane (WAR)

Была анонсирована 1 июня 2018 года и позиционируется как первая ARPG в сеттинге Warhammer Fantasy. Разработкой занимается некая Eko Software, которая сделала How to Survive. Представляет из себя диаблоид со всеми вытекающими. На старте будут доступны четыре класса: Воин Империи - танк, Дворф - милишник, Высший Эльф - маг и Лесной Эльф - лучник. Будет возможно как и одиночного прохождения, так и кооператив на 4 игроков. Релиз игры состоится 4 июня 2019 года.

Кино

Damnatus (2008)

Фильм немецкого происхождения, снятый фанатами на свои деньги, коих оказалось примерно 10000 евро. Школота негодует от отсутствия спецэффектов как в этом вашем «Аватаре», эстеты отмечают посредственную актёрскую игру, но в целом сделано весьма достойно и старательно. А главное, бэково, более или менее. Для саундтрека были пожертвованы композиции довольно известных в узких кругах музыкантов. Во время съёмок картины GW реагировали довольно вяло и неопределённо. Однако, когда всё уже было готово, внезапно объявили, что правила использования их интеллектуальной собственности для создания фанарта и фанфика внезапно не распространяются на фильмы вообще и пригрозили авторам фильма анальными карами в случае любого обнародования проекта. [Торрентщикам](#), само собой, [похуй](#).

Ultramarines: The Movie (2010)

Как нетрудно догадаться из названия, фильм [об ордене Ультрамаринов](#). Видимо, сразу после выхода «Damnatus» у главных боссов GW таки засвербело от ощущения возможных выгод киноиндустрии, и в 2009 году с их согласия был анонсирован свой фильм, с [варпом и демонами](#). Точнее, мультфильм. В качестве сценариста был приглашён Дэн Абнетт, что как бы должно было гарантировать хороший сюжет и соответствие бэку. Но пиздец подкрался, откуда не ждали. То ли бюджет фильма оказался слишком мал, то ли все деньги оказались «на экране», но где-то за его видимой областью. В двух предложениях: Абнетт, похоже, денег за сценарий не получил и поэтому за пару визитов в туалет накатал свою версию «[Жестокой голактеки](#)»; режиссёр, по всей видимости знакомый со вселенной только по картинкам, [добавил своего уникального видения](#). Графика на уровне «я только что выучил [тридэмакс](#) и скачал библиотеки моделей, жалко текстуризации не научился, но и так сойдёт».

The Lord Inquisitor — Seed of Ambition (2017)

Неофициальный анимационный фильм. Изначально был практически проектом одного лица. Потом группа раздулась человек до тридцати, а размер фильмы — с десяти до сорока минут. Позже, из за ненадежности группы, длину опять урезали. Работы ведутся с начала 2010 года, на официальном сайте доступны трейлер, галерея и небольшое описание действующих лиц. GW ОФИЦИАЛЬНО ОДОБРИЛА!!!!111 Последней новостью на май 2013-го является [видео](#) о том что нужны еще люди и как идут дела (новых образцов графики вроде нет). В декабре еще появилось [видео](#) о том что работа идет, но показать особо нечего — одна сплошная оптимизация. Ввиду того что проект некоммерческий, гарантий насчет срока выхода не дается. В июне 2014-го выложили ролик с надевающим терминаторскую броню Серым Рыцарем — по единодушному мнению фанатов, на

The Lord Inquisitor - "Grey Knights" Teaser [UHD]

А мы то гадали как они это делают.



титановский рост выше официальной фильмы. В ноябре 2015-го — 20 секунд демонстрации модели инквизитора. В августе 2016-го наконец то дождались первой части — девять минут парадов пополам с допросом еретика. На этом всё и закончилось.

Exterminatus (2016)

Опять же некоммерческий фильм. Повествование идёт про планету Данте IV, которую вот-вот подвергнут живительному Экстерминатусу, и в это же время сержанту Тёмных Ангелов Ориасу припёрло слетать туда в командировочку за какой-то информацией. Качество средненькое.

Warhammer 30k: Death of Hope (2017)

Как видно из названия, в отличие от большинства собратьев, экранизирует события не сорокатысячника, а за сотню веков до него - в начале Ереси. В наличии отличная озвучка, недурственный видеоряд с отличной проработкой деталей и явное уважение к первоисточнику ("Know no fear" - хоть и про очередное превозмогание унитазников, но за авторством Дэна нашего Абнетта, который даже такую тему превратил в конфетку). Из минусов - как и "Lord Inquisitor", проект авторский, потому в наличии пока только трейлер, и неизвестно, дождётся ли релиза чего-то более существенного. С другой стороны, по утверждению автора, весь видеоряд был сделан в течение года без отказа от основной работы, так что напомним и ждём.

Commissar & Leftovers (сентябрь 2013-сентябрь 2014)

В сентябре 2013-го стартовал эпичный — но самопальный — веб-сериал «[Комиссар и Недобитки](#)». Нам показали приключения отморозенного взвода Имперской Гвардии где-то на окраине Империи. Сериал снимают в Киеве, а Комиссара играет та самая [Саша Кладбище](#), которая спела про «[На мою девушку упал космодесантник...](#)». В июне 2014-го года 1-й сезон, состоящий из 9-ти серий, был завершён. Финальным аккордом первого сезона стал клип «[Над нами баржи Абaddonа...](#)». Ждём продолжения. Алсо, эпик-мемом сериала стала фраза «[Завтра пойдёшь в атаку первым!](#)»

Особнячком стоят пародии, коих 100500, и которым на авторские права как-то насрать. Одна из них — выросшая в полноценный сериал (24 эпизода на конец 2016 года) **If the Emperor had a Text-to-Speech Device** (*Что было бы, если бы у Императора был прибор для чтения текста вслух*). Описывать [ЭТО](#) довольно трудно, проще увидеть (осторожно, нужно ОЧЕНЬ хорошо знать бэк и английской язык). Несмотря на пародийную задумку, прекрасен Импи в своей роли: потребовался немалый талант, чтобы наградить харизмой персонажа вообще без анимаций и интонаций в речи. Ну а завязка сюжета, в общем, понятна из названия: когда Императору подключили наконец устройство для общения с внешним миром, и рассказали, что он пропустил за 10 килолет, первыми словами Его были «Давно, блядь, пора... У меня СТОЛЬКО претензий».

Фанарт

Аниме и прочие комиксы

Вархаммер и до выхода **ДоВ** стимулировал различных [художников](#) на создание [эпических](#) картин по тематике Вахи, однако после выхода компьютерной игры количество увлеченных идей увеличилось в [геометрической прогрессии](#), в том числе и в рядах тех, кто умел пользоваться изобразительными устройствами и [Фотошопом](#). Появилось значительное количество разного качества работ, нарисованных в том числе и в различных аниме-стилях, которые не были столь [пафосны](#) как официальный арт и его подражания, но зачастую содержали значительно большее количество [лулзов](#). Один из артов породил даже отдельный мем:

Так, в разделе /tg/ [Форчана](#) одна из художниц-тян, Мико, являющаяся так же пользователем [Девиантарта](#), разместила комикс с цитатой из [Metal Gear Solid](#), где задается вопрос: «Может ли любовь расцвести на поле боя». Главными героями пародии стали Ассасин Храма Виндикар, [LIIIV](#), и Эльдарская Видящая Тальдира, являющаяся персонажем одной из частей игры ДоВ^[1]. По истории комикса [LIIIV](#)’у было поручено уничтожение Тальдиры, однако, смотря в прорезь прицела, Ассасин увидел как гнусный ксенос снял шлем и оказался прекрасной женщиной, после



С [богинями](#), например.

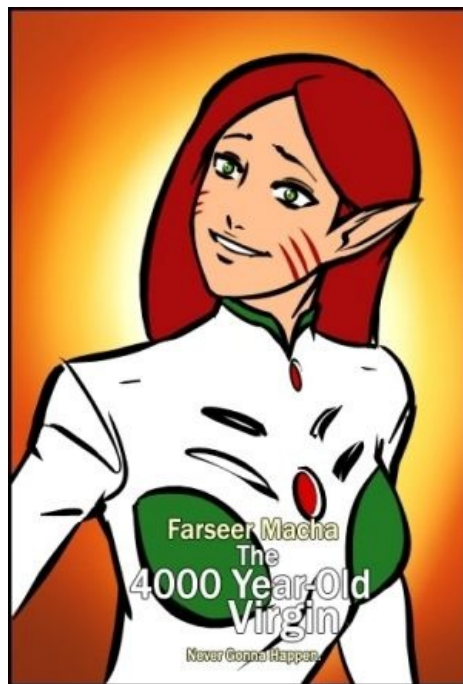


чего не смог её ликвидировать.

История породила собой рассказ «Love Can Bloom», сочиненный [Анонимусом](#) того же /tg/, описывающий дальнейшие приключения влюбленных, а графический контент наполнился большим количеством сиквелов комикса, порой не самых корректных. В том числе, на одном из комиксов был изображен момент, когда Тальдира приводит LIIVI к своему отцу Эльдраду Ультрану (оригинальный персонаж из Ваха-вселенной, а по комиксу являющийся [педофилом](#)), и тот оценивает его. Рядом изображена Видящая [Маша](#) (или Маха), согласно комиксу — сестра Тальдиры и так же персонаж одной из частей ДоВ, рядом с которой художник-тян поместила надпись «У нее никогда не было ([секса](#))». Этот комикс вызвал очередной спин-офф, в котором главным героем стала «4000-летняя [девственница](#)» Маша^[2]. В итоге /tg/-шники [сошлись на том](#), что Машка бережет себя для [Императора](#) и даже нарисовали на эту тему несколько крайне смелых картинок: ОСТОРОЖНО, [ЕРЕСЬ!](#) ([спойлер: Не дождалась](#))

Есть и другие фанатские комиксы на тему — можно вспомнить очень ехидный «[Lost In Space](#)» и менее ехидный, а оттого далеко не такой лулзный «[Turn Signals On Land Raider](#)», обыгрывающий в основном настолку и её условности. Впрочем, по уровню популярности они с Машкой и рядом не валялись по вполне понятным причинам (ну и что, что в «лост ин спэйс» пару раз мелькнула обнажённая (можно даже сказать, голая) сороритка?). Также можно почитать очень годный комикс родом из этой страны — [Warp Adventure](#), с [НАСТОЯЩИМ ИМПЕРАТОРОМ™](#)!

А ещё [местными](#) вахафагами любима советская мультипликация.



Это же Машка!:)3



Космические Десантники, один из самых узнаваемых символов 40k и излюбленный образ горекосплееров.

С этой картинки всё и началось.

Фан-фикшн

А как же без [него](#)? Здесь встречаются (увы, слишком редко) как однозначные шедевры вроде «Примархов» или «Are you my warboss?», довольно доставляющие произведения («[Невероятные подвиги Марнеуса Калгара](#)», «[Хроники космодесантников](#)», средненькие («[Как-то раз в одном полку...](#)»), так и офигительное УГ («300 космодесантников»). Хотя, когда за разнос подобного творения [берутся](#) особо желчные критики, то это очень даже доставляет.

Существует даже недописанная в оригинале дикая помесь с [Евой](#) под названием «[Shinji and Warhammer40k](#)», где [Синдзи](#) становится Императором и происходит ещё куча всякой ереси хтонических размеров и форм.

[Анонимус — Все демонетки](#)
Все демонетки

Таки есть вполне себе дописанная «[Thousand Shinji](#)» в которой Синдзи в итоге ВНЕЗАПНО становится Богом Хаоса и по факту самовыпила остальных готовится к войне с Некронами. Алсо, получил пару продолжений в виде мега-кроссоверов: одно от автора оригинала, с хитро нагибающим всех и вся нео-хаосом (фик правда помер по причине того, что автор решил, что пишет ни о чем) и один от хейтера, которому не понравилось откровенное марисьюшничество нео-хаоситов, и свел все к борьбе осла (Хаос) и бобра (союза нескольких вселенных, в том числе и вселенной Гуррен-Лаганна). Последний фик еще жив.

Еще есть довольно доставляющий фик под названием «[The Swarm of War](#)» — о том как сбитый машиной [нерд попадает](#) сперва в [Starcraft](#) — причем в качестве зерга, а потом, в качестве нового Овермайнда, уже в Ваху. Пишется сейчас медленно, но автор уже дошел до десятикилометровых живых кораблей и поедания тысячи демонов на завтрак, обед и ужин.

Алсо, по Вахе сочиняется много [говномузыки](#), в основном гаражный [метал](#), из которого наиболее знаменит на том же /tg/ как ни странно расово русский [HMKids](#) (ну и про старичков-дэтстеров Bolt Thrower забывать не будем). Ну а наш брат анонимус записал винтарную песню «Все демонетки».

Стоит так же упомянуть песню Саши Кладбище «[На мою девушку упал космодесантник...](#)» а также [клип](#) на неё. Алсо, идея получила развитие в проекте «[Комиссар и недобитки](#)», пародирующем [мигалковские](#) высеры о «великой войне», у ватников [и примкнувших к ним](#) вахафагов вызывает баттхёрт, остальным доставляет. После окончания 1-го сезона сериала песенное творчество группы было продолжено клипом «[Над нами баржи Абаддона...](#)».

Кино о легендарной войне, первый сезон

[На мою девушку упал
космодесантник | My
girlfriend was crushed by
Spacemarine](#)

На мою девушку упал
космодесантник

[Комиссар и Недобитки #
S1E01 | Анекдот |
Commissar&Leftovers #
S1E01 | Joke](#)

Анекдот

[Комиссар и Недобитки #
S1E03 | Полевая Почта |
Commissar&Leftovers #
S1E03 | Military Post](#)

Полевая Почта

[Комиссар и Недобитки #
S1E05 | Опасные сны |
Commissar&Leftovers #
S1E05 | Dangerous Dreams](#)

Опасные сны

[Комиссар и Недобитки #
S1E07 | Любимые вещи |
Commissar&Leftovers #
S1E07 | Favorite Things](#)

Любимые вещи

[Комиссар и Недобитки #
S1E09 | Взгляд сверху |
Commissar&Leftovers #
S1E09 | Perspective from
Above](#)

Взгляд сверху

[Над нами баржи Абаддона...
\(Abaddon's barges over us...\)
Над нами баржи Абаддона...](#)

[Комиссар и Недобитки #
S1E02 | Свобода слова |
Commissar&Leftovers #
S1E02 | Freedom of speech](#)

Свобода слова

[Комиссар и Недобитки #
S1E04 | Безнадёга |
Commissar&Leftovers #
S1E04 | Sin Spero](#)

Безнадёга

[Комиссар и Недобитки #
S1E06 | Миномёт |
Commissar&Leftovers #
S1E06 | Mortar](#)

Миномёт

[Комиссар и Недобитки #
S1E08 | Клептомания |
Commissar&Leftovers #
S1E08 | Kleptomania](#)

Клептомания

Сообщества

Вахафорумы

[warforge.ru](#) («Вахафорумс», «варпсраннер», «фарфордж», «форжик», «морж», «форжа») — главный отечественный сайт и форум (а теперь еще и магазин) по вархаммерам. По некоторому мнению, давно скатился в говно и населен толстыми [троллями](#), [поцреотами](#), тысячами доверастов и просто мудаками, неистово [дрочащими на кармочку](#) (можно было минусовать анонимно, но после эпического по меркам унылого варфорджа срача воинствующее быдло [добилось](#) аннигиляции мерзких трусов, не

желающих нести ответственность за варварски испорченную репу, на что небылло неиллюзорно обиделось). В былинное время (во времена смены движка и готичного черного дизайна на уныло-попсовый сине-белый) Морж был еще торт. Чего стоил только «Добрый Хаос» и «Лобовой лазган на Леман-Рассе»... Уж про сиськи у эльдарок анонимус должен быть в курсе. В дальнейшем, не без попустительства форумной администрации, создавшей раздел по ДОВу, форум активно наполнялся фекальными массами.

Администрация форума стала отдельно меметичной: больше всего прославился модератор [Грег](#), сильный не только и не столько [словцом](#), сколько крепкой рукой и Пламенной Духовностью. Админ форума регулярно карманил деньги, предназначенные для оплаты хостинга, от чего форум строго раз в месяц падал. Потом бабло на сервер предоставил архидивнюк и сектант Степан^[3], и за это форумы попали к нему в ректальное услужение. Впрочем, верные выкормыши Степана выпилили его из коммьюнити, параллельно кинув на бабло и пару клубов, так что сейчас принадлежность форума доподлинно неизвестна. Судя по замашкам [Императора](#) у Зефа: анальной модерации и благотворительным акциям по выпиливанию [неугодных](#), форумы действительно принадлежат теперь ему. [ОЛСО](#) в 2013 году администрация напрягла сфинктеры и родила на свет унылый донельзя сайт.



Атмосфера фарфорджа.

Вконтактах

Около 90% вахафагов [вконтакта](#) составляют доверасты, бэко- и книголюбы, скромные 10% — настольщики. Местное ваха-сообщество состоит из групп про ДОВ (угадайте, кто там), групп про фракции (масса бэколюбов, много статей из флаффбиблии и много [НЕНАВИСТИ](#)) и групп обо всей Вахе в комплексе (настольщики вынуждены мириться с присутствием бэколюбов и доверастов; если с первыми они сосуществуют мирно, то с доверастами периодически срутся; в некоторых группах настольщики таки задоминировали остальных своим ЧСВ); В группах по ФБ на порядок тише, но и там встречаются любители Dark Omen-ов.

Вконтактные вахафаги отличаются потрясающим [дивинизмом](#), фанатизмом, любовью к книгам от BL и флаффбиблии, приправив всё это непомерно завышенным [ЧСВ](#). Наиболее адекватные (или [фимозные](#)) из них пытаются привнести в «сообщество» порядок путем флуд-[Экстерминатусов](#) или просто Экстерминатусов неугодных групп (втирание в доверие к администрации группы-жертвы, получение админских прав и удаление группы и её состава), а также организации «советов админов». Естественно, более здравомыслящим людям это не нравится.



Тут и [того хуже](#).

Примерно половина «видных людей» из всеконтактных вахафагов либо есть на [форжике](#), либо пришли с него. Морж к вконтактным вахафагам относится в лучшем случае снисходительно, в худшем — как к очередному укузу. Интенсивный минусообмен между руководством вконтактных дивнюков происходит на форже и обычно вызывается из-за перманентного [баттхерта](#) одного из «главнюков».

Сейчас былые эпические срачи поутихли, потому что админы большинства групп стали спокойнее и сообразили банан за исконно дивные лозунги вроде «За Императора!!!», «Сдохни, ксенос!!!» и подобных, благодаря [частоте произношения](#) не несущих смысловой нагрузки и служащих максимум для демонстрации фанатизма высказавшихся и их ознакомленности с лозунгами интересующей фракции. Некоторые админы пошли ещё дальше и додумались до банана не только за неадекват, но и за разжигание межфанатской вражды, как то попыток сравнения Вахи с иными вымышленными вселенными, особенно теми, что [вымышлены не самостоятельно](#). Прощайте, холивары на тему «кто что у кого и зачем»!

Ваха в России

40К, а особенно [Империмум](#), весьма приглянулся российским обывателям, так как налицо сильное государство. Как следствие, есть и [массовые расстрелы](#) врагов народа, и [Инквизиция](#) и [эпичный экстерминатус](#) врагов вообще. Вдобавок гербом Империи людей служит двуглавый орёл, а культу личности Императора позавидовали бы и [отец всех народов](#) и [вождь мирового пролетариата](#). А кроме того, значатся: инквизитор Карамазов, крейсер «[Оборона Сталинваста](#)», корабль Инквизиции «[Эклезиарх Невский](#)», гора Народная на Урале, где ковали друг другу оружие Феррус Манус с Фулгримом и целых две планеты с русскими мотивами — Востроя и Вальхалла.

Некоторые еретики считают, что орки — квинтесенция русского раздолбайства и безбашенности (а также народного таланта из мобилы и микроволновки собрать [BFG](#)), а также любви к спиртному, другие что пародия на английских футбольных [фанатов](#).

Слава [Императору](#)!



Великая

Ваха и богословы

Некий Роман Силантьев на волне возрастания популярности вахи придумал проанализировать сабж с православной точки зрения. Будучи по призванию религиоведом, успел засветиться у Гоблина в «Беседах про ислам» и «Беседах про православие». Его статьи:

- [первая](#) и [вторая](#) части анализа 40000,
- [анализ](#) ФБ.

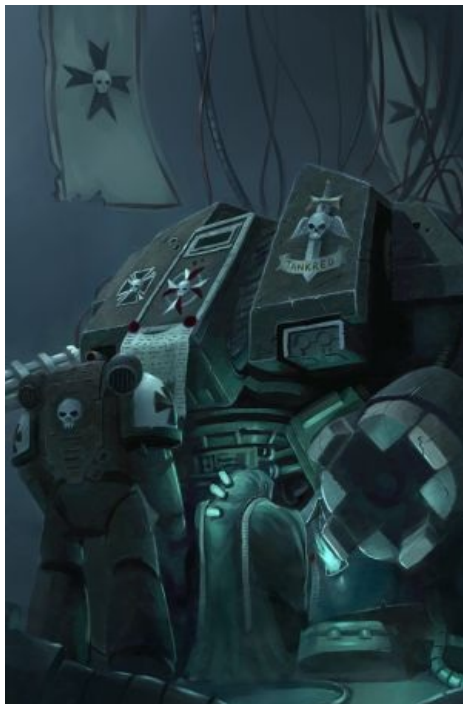
В комментариях к статьям по 40000 начался срач, эпический, как сама Ваха, в ходе которого дебатирующие открыли самые неожиданные свои стороны. В основном народные массы разделились на вахафагов-АГМ, вахафагов-ПГМ и ПГМ-пофигистов, которые высказывались лишь затем, чтобы ущемить чувства вахафагов. В свою очередь, модераторы выпиливали любой пост, опускающий попов, веру и Иисуса. Вахафаги забили и слиняли, а попы и неадекватны вроде «православных космодесантников» (бред уже апокалиптических масштабов) типа пабедили и в будущем грядет новая христианская вера в [Императора-Иисуса](#).

Тема вызвала резонанс в ЖЖ: как минимум один пользователь разразился небывалыми по масштабам богоборчества разносами статей с богослова. Если бы еще не пытался при этом лезть в сравнительное религиоведение и вообще темы, в которых разбирался как таракан в квантовой физике — не было бы похоже на коммент сантехника под статьей о политике:

- [разнос](#) анализа 40000;
- [разнос](#) анализа ФБ.

В действительности сама вселенная пестрит обилием СПГС на тему религии. Это особенно видно по бэку вроде «Ереси Хоруса», где второстепенные герои зачастую размышляют о религии, вере и фанатизме. Причем все эти понятия рассматриваются с разных сторон, так что нельзя сделать однозначный вывод на тему религиозности в вахе. Огромнейший простор для троллинга на эту тему дает хотя бы тот факт, что в Вархаммере, ЧСХ, действительно есть боги. Отсюда каждый желающий может с разной степенью толщины вбрасывать глубокомысленные темы, вроде «можно ли считать веру верой, если существование объекта веры — установленный факт», или «можно ли считать богов Хаоса настоящими богами» — подобные вбросы неминуемо порождают тонны глубокомысленных срачей. В бэке можно найти множество аргументов как за так и против, иногда даже в пределах одной книжки, что дает простор для тонкого троллинга бэкофагов и доверастов. Настольщикам в большинстве своем [как обычно](#).

Мемы



Танкред устал перевозмогать. Он спит.

Не являются локалмемами [/wh/](#):

Танкред ПРЕВОЗМОГАЕТ — ну что тут сказать: Танкред силён духом, опытен, тем более он — дреднот одного из наиболее brutальных и пафосных орденов. Появился в комиксе [Damnation crusade](#) и сразу снискал популярность у любителей жанра.

Император, Варп, Экстерминатус — описаны в прилегающих статьях.

Демонхост или демонетка — у хаоситов-слаанешистов есть некоторые проблемы с половым диморфизмом. Больше про мем — в том же [/wh/](#).

In the grim darkness of the far future there is only war! (в мрачной тьме далекого будущего есть только война) — [затравочная фраза](#) любой литературы по 40k, наполненная рафинированной силой британского пессимизма. Способов использования несколько:

- «**In the grim darkness of X there is only Y!**», где X и Y — произвольные понятия, вроде: «*In the grim darkness of 4chan there is only wipe*».

Боевая Звезда.
Редкая
награда.



Вахха. Ты в ней живешь.

[Soulstorm - Firaevus Carron and the Metal Boxes](#)

Metal Boxes и SINDRIIII!! в конце

[Firaevus Carron: Rhino report](#)

Носороги, альтернативный взгляд.

<https://www.youtube.com/watch?v=5b62RFLvdRk>

Можно насладиться речью хаоситов из первого дова.

Доставляет.

[Boreale & Diomedes - Bold Brathas](#)

Bruva I am pinned here!

[We all live in a yellow BAHNBLADEE - Full song](#)

Yellow Baneblade

[Dem Noise Marines...](#)

THINGS SHALL GET LOUD NOW!!!

[PLAGUE CHAMPIONS ARE INTO DEATH METAL](#)

Чумодесы тоже умеют в музыку.

- «**No X — only war**» универсальный ответ на претензии вроде, «В этом нет X (логики/здорового смысла/соответствия канону)» Канонічна версия: «*No logic — only war!*»
- **Grimdark** — основополагающая характеристика, делающая ваху суровой и брутальной — этакий дух мрачности, безнадеги, пессимизма, и осознания того, что как бы ни было хреново сейчас, всегда может стать еще хреновее (ах, тебя расстреливает комиссар? Ну, по крайней мере, он не сожрет твою душу после этого, в отличие от демонов). Часто противопоставляется пафосу, обычно в манере «раньше в 40k было больше grimdark, и меньше дешевого пафоса».

Blood for the blood god! (*Кровь богу крови!*) — упоротая и легко запоминающаяся кричалка фанатиков Кхорна. Аналогично используется в виде **X bory X**, вроде «Больше фанфиков для бога фанфиков!». Иногда используется и вторая часть клича кхорнитов **Skulls to the throne of skulls** (*Череп к трону черепов*), например: Троллинг богу троллинга! Копипаста к трону копипасты! В зависимости от контекста, может значить либо, что контент годеен, и публика жаждет МОАР, или наоборот.

Spiritual Liege — меметичная фраза из кодекса космодесантников 5-й редакции, в которой главный редактор ГВ Мэтью Вард (сам по себе персонаж меметичный, и вызывающий одним своим видом гигатонны НЕНАВИСТИ со стороны как настолочников, так и бекофагов) приписывает главе ордена Ультрамаринов титул «духовного главы ВСЕХ космодесантников», одной фразой отвергая сотни страниц бэка, в которых каждый орден чтит своих героев и своего примарха и кладет МПХ на остальных, если не вообще оплевывает. Используется в значении «40k уже не торт» и для травли ньюфагов, смурфилов и павергеймеров, коим высеры г-на Варда по нраву, несмотря на то, что состоят они на 49,99% из пафоса и еще на 50% из говна, с минимальным содержанием жизненноважного для организма труЪ-вахфага grimdarka. В мае 2014 года г-н Вард таки покинул состав ГВ — труЪ-вахфаги вздохнули спокойно, [знающие люди](#), ранее кормившиеся за счёт подсовывания его креативов труЪ-вахфагам, расстроились.

Волшебные фразы DoW'a — Dawn of War, помимо прочего, приглянулся публике и озвучкой персонажей, когда винрарной, когда не очень. Наиболее приметные:

- **SPESS MEHREENS** — да и вообще вся речь командира Бореаля, подробнее см. выше.
- «**Rhinos! RHINOOOOS!**» и «**Methul BAWKSES (Metal Boxes)**» — крики главного хаосита из Соулсторма. Доставляют произношением, а также неадекватной реакцией Лорда Хаоса на какую-то херню, в данном случае безобидных «Носорогов», которые, на секундочку, используются и в его армии тоже. Соулстормовского Лорда Хаоса вообще можно заносить в книгу Гинесса как [самого неадекватного хаосита](#) ever.
- **IT IS THE BANEBLADE!!!** — крик капитана Диомеда из DoW2: Retribution, на основе которого youtube наполнился разнообразными пупами.
- **Bruva** — слово *Brother*, исковерканное задолбавшимися его произносить актёрами озвучки. Особенно популярно в криках того же Капитана Диомеда «Bruva, I am hit» и «Bruva, I'm pinned here», какой-то чувак даже рэп написал.^[1]
- **SINDRIIII!!!!11** — крик лорда хаоса Бэйла из первого ДоВ в момент когда его правая рука Синдри бросает его на произвол силовой пашки Габриэла Ангелоса. Очень хорошо запоминается. Речь самого Синдри тоже доставляет, но исключительно в хорошем смысле. Синдри сам по себе, кстати, имеет определённую меметичность среди ДоВофагов как идеальный пример [удачно идущего к успеху](#) подчинённого, в критический момент предающего начальство, и вообще как воплощение [Just As Planned](#).

Инквизиторы космоса — вопиющий «еретический том», берущий свое начало аж в период первой редакции, когда Ваха была конченным сай-фай панковым сеттингом, не лишенной очарования. Не лишена очарования и книга Йена Уотсона, в оригинале имеющая простое и даже невинное название Space Marine. Меметичность книги заключается в тренировках неофитов ордена Имперских Кулаков, включающая в себе:

- гомоэротизм, с постоянными голыми телами кадетов, с обтянутыми тугой кожей **огузками** с клеймом в виде кулака, которые пердят;
- образ жизни в стиле **БДСМ** — космодесантники входят в пыточную установку под радостный клич о боли, с восхвалением Рогала Дорна;
- поедание протухших **объедок** и прочего мусора с говном за накрытым трапезным столом;
- мракобесные ритуалы с оккультной дикой литургией и освещением безруких мощей Рогала Дорна.

Книга доставляет /wh/, пополняя тред цитат отрывками из нее. А личность примарха Дорна перестала ассоциироваться со строительством, но садо-мазохистским характером, с подтянутыми мужскими ягодицами.

Кадия стоит - мем, порожденный последней редакцией. Вахазадроты так сильно привыкли к нерушимости кадианских врат, что не могут смириться с их разрушением.

Почему Ваха — это круто



БРУТАЛЬНОСТЬ!

Текст ниже состоит из брутальности и бессердечности.

- Пафос, нет... ПАФОС... нет даже так: **ПАΘОСЪ!!!111**
- Мрачная тьма мрачна...
- **Многа** трупов.
- Танки размером со здание.
- Титаны могут ровнять города с землей невъебенным оружием.
- **ЭКСТЕРМИНАТУС.**
- Охуенные ПИЛОмечи, выпиливающие врагов в маленькие мясные ошметки, и покрывающие твое лицо толстой пленкой брызг из вражеских жизненных соков.
- **ПИЛОМЕЧИ, ГРОМОВЫЕ МОЛОТЫ, СИЛОВЫЕ АЛЕБАРДЫ, СИЛОВЫЕ КУЛАКИ, ТЯЖЕЛЫЕ БОЛТЕРЫ, ВЗРЫВАЮЩИЕСЯ ПЛАЗМАГАНЫ, ПУШКИ ВУЛКАН, СНАРЯДЫ, ВЫЗЫВАЮЩИЕ ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ, СНОВА ПУШКИ, СРАНЬ ГОСПОДНЯ, Я СЕЙЧАС КОНЧУ...**
- СИЛОВОЕ ВСЁ: **СИЛОВАЯ БРОНЯ, СИЛОВЫЕ КУЛАКИ, СИЛОВЫЕ ПЕРЧАТКИ, СИЛОВЫЕ ТОПОРЫ, СИЛОВЫЕ МЕЧИ, СИЛОВЫЕ НОГИ, СИЛОВЫЕ ДЕТИ, У ТЕБЯ БУДЕТ ТАК МНОГО ДЕТЕЙ...**
- 40,000 ДЕТЕЙ
- Тысяча сыновей
- Кодекс всегда содержит **классную историю брат.**
- Инквизиторы жгут ересь: «Всё — ересь! ВСЁ!».



Бассейн закрыт. В нём ЕРЕСЬ!

— Пастнуто с *ae* и переведено во имя ХАОСА!!11

См. также

- Император
- Вархаммер-словарь
- /wh/
- Немного копипасты
- Варп
- Экстерминатус
- Хаос — его лого можно наблюдать чуть правее.
- Жириновский и его «40 тысяч отборных солдат»
- Литература по теме.
- Star Wars
- Вавилон-5
- Лекс
- Battlestar Galactica
- Светлячок
- StarGate
- Star Trek



Примечания

1. ↑ Там присутствовал и ассасин, но не тот чувак, LIIVI, а безымянный воен Клана Виндикаре. Их же много, каждый со своей **Манжой** целью, задачами и личностью, да и этих Храмов чуть больше 4, и в каждом по 9000 адептов.
2. ↑ Из интересных моментов: в ДоВе Машу озвучивала **та же актриса**, что работала и над **Принцессой Селестией**.
3. ↑ Есть мнение, что Степан и есть **Император**... По крайней мере, внешнее сходство есть. Да и вообще, он — это совершенно отдельная тема, которая заслужила бы собственной статьи, если бы не была таким локальным цугундером.



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



Ролевые игры

Alignment BDSM Dungeons and Dragons Greg MMORPG RPG Vampire: the Masquerade
Блэки Борьба Бобра с Ослом Вампиры Вархаммер Гозирага Грибные Эльфы
Конные арбалетчики Куковлев Манчкин Орки Паладин Реконструкторы Ролевики
Рыцарь Стёганки у викингов Толкинисты Фаербол Файтеры Хоумрул Штаны Арагорна
Эльф Эскапизм



Космос

2012 год All your base are belong to us Avatar Battlestar Galactica Dune 2 Elite EVE Online
Exo-Squad Google Earth Homeworld Kerbal Space Program Lexx Macross Mass Effect
Master of Orion No Man's Sky Space Station 13 Spore Star Control Star Trek StarCraft
StarGate VGA Planets X-COM Алиса Селезнёва Аллоды Онлайн Аштар Шеран
Большой взрыв Вавилон-5 Варп Вархаммер Венера Война миров Вселенные люди
Гагарин Галактика Гандам Голактеко опасности Гуррен-Лагган Доктор Кто
Жестокая Галактика Звёздные войны Звёзды Зона 51 Инопланетяне Кин-дза-дза
Космическая гонка Космическая опера Космические рейнджеры Ктулху
Кыштымский карлик Лунный заговор Любительская астрономия Люди в чёрном Маззи
Марс Мир-Кольцо Молитва Шепарда Мунспик Мэттью Тейлор Незнайка на Луне НЛО
Обитаемый остров Песни Гипериона Плоская Земля Плутон Птааг Рептилоиды
Светлячок Солярис Сферический конь в вакууме Тёмная энергия Тали Трансформеры
Участок на Луне Фаза Луны Футурама Хищник Циолковский Чёрная дыра
Челябинский метеорит Чужой Шелезяка Шпайш машт флоу Юггот Ящерики



Фэнтези

Adventure Time Alignment Arcanum Avatar: The Last Airbender Baldur's Gate Daggerfall
Dark Souls Diablo Disciples DotA Dungeon Keeper Gothic Heroes of Might and Magic
King's Bounty Kyrandia Lineage II Master of Magic Might and Magic Oblivion
One does not simply X into Mordor Planescape: Torment Ragnarok Online RPG Skyrim Slayers
Warcraft World of Warcraft Аллоды Аллоды Онлайн Андед Борьба Бобра с Ослом
Бронелифчик Рей Брэдбери Вагнер Вампиры Вархаммер Волшебник Изумрудного города
Гарри Поттер Гном Лавкрафт Грибные Эльфы Дети против волшебников Дракон Зомби
Конан Конные арбалетчики Корованы Магия Морровинд Оборотни Орки Пейсатель

Ник Перумов Песнь Льда и Пламени Попаданцы Путеводитель по коридорам Ада
Роберт Говард Рыцарь Сапковский Стругацкие Тёмная башня Терри Пратчетт
Толкинисты Тролль Убить дракона голыми руками Фаербол Фанфик Фэнтези
Чарли и шоколадная фабрика Штаны Арагорна Эльф Эльф 80-го уровня
Это очень сильное колдунство

ae:Warhammer 40,000 urban:Warhammer+40,000 tv:Warhammer40000 en.w:Warhammer 40,000
w:Warhammer 40,000