

DoW — Lurkmore

← [обратно к статье «Вархаммер»](#)

Dawn of War

Dawn of War («ДоВ») — стратегия в реальном времени по мотивам Вархаммера 40k, 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 настолке, глупыми вопросами («а по вахе уже и настолку сделали?») и всенепременно завышенным **ЧСВ**. В результате деятельности доверастов многие вахафаги начали презирать и сам ДоВ.



Адекватная **реакция**.

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 настолки — 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 баньши, взметающие комья земли к самому экрану взрывы; всё это в сопровождении очень неплохого даже по сегодняшним меркам звука: гул больших пушек, искажённые воксом боевые кличи, вой пиломечей, 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 грязня 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, сквигготом, инквизитором, эльдарями, **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 выпил 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 булыгане 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...

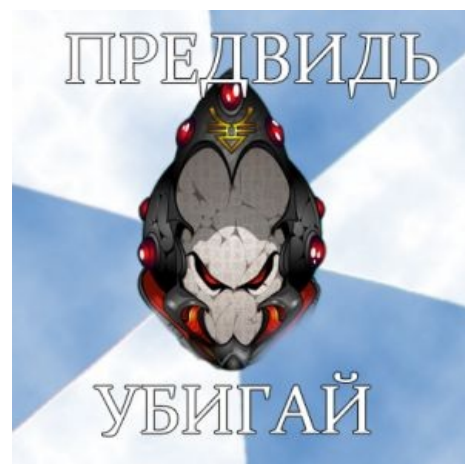
Кстати, бытует срач на тему того, что Кровавые вороны (основной орден ДоВа) придуманы не ГВ, а Relic, а потому **некошерны**. На самом деле, Воронов придумали именно в ГВ и специально выбрали для ДоВа из списка малоизвестных орденов. Кроме того, Games Workshop официально причислила сюжетные линии ДоВа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



Видящие действительно рекомендуют

Сами фракции в Winter Assault впечатляют. Новая фракция, Имперская гвардия, доставляет чуть более, чем наполовину — батя-командир **Стурни**, реалистичный и годный дизайн гвардейцев, не без участия тогдашнего художника GW Карла Копински, символичная гримдарковая хрипота Скотта МакНила у большинства юнитов, даже Байсон из мультя 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 бальшой 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 куски земли (казалось бы, причем тут **Dune II**?). Так вот, каждый из этих кусков обладает определенными **profitами**, 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 космодекантов. 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 действительно 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. Мододель из предыдущего раздела, увидев код, ответственный за сестер битвы, сказала, 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 Бореала. 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 пофапать 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, Соулсторм есть самым лучшим дополнением к DoW в плане битв и сражений, так как и почти все бэковые расы есть, и балланс 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 эльдарам, 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 — нищерброд 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 пастукать кавонибудь и брать лут, и тираниды хотят тупо захватить весь сектор, не вызывает вопросов, то имперская гвардия, вызванная в самые ебень 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 (всеми 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 добывающей 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 призрачный 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 нищелюдам Sega заставила прикрутить Depuvo к этой игре. 10.02.2018 Relic прекратила поддержку игры, переключившись на изнасилование другой классической RTS-франшизы. Из-за провала игры были

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.

уволены режиссер, художник-дизайнер и два сценариста, что [символизирует](#).