

Zerg rush — Lurkmore

Zerg rush происходит от zergling rush — одной из стратегий в игре *StarCraft* за Зергов. Быстро строятся зерглинги (англ. *zergling*) — самые простые и дешёвые боевые юниты, которые **ВНЕЗАПНО**, толпой, **набигают** на базу противника.

Starcraft Troopers
Собственно, сабж из «Звёздного десанта».

Простым и понятным языком

Аналогия для тех, кто не знает, что такое *StarCraft*. Возьмём сферическую **стратегическую игру** в вакууме или вовсе альтернативную историю.

Допустим, одна из сторон конфликта удваивает ВВП, инвестирует в наукоёмкие производства, **осваивает бабло** на инновационных **нанотехнологиях**, занимается разведкой недр и добычей из них разнообразных **ништяков** — короче, целиком и полностью концентрируется на **науке** и экономике. Всё это во имя Великой Цели — сделать быстрее всех **вундервафлю** и **транклюкировать** всех врагов.

Так вот, такая стратегия — полная противоположность зерг рашу.

Основная идея раша: зачем тратить бабло на изобретение **стелс-пихоты**, постройку **мамонт-танков**, **коллайдера** и прочие убердевайсы, которые обеспечат тотальную и безусловную победу в далеком будущем, когда можно на те же деньги нанять **over 9000 гастарбайтеров** уже сейчас? И пусть они в одних труселях и с **монтажками**, но напихать могут без всяких стелсов. В общем, на науку и экономику забывается **большой и волосатый**, а всё **бабло** уходит на **быстрое создание** многочисленной, но **совершенно непрофессиональной армии**. Количество превыше качества!

Практически сразу вся эта орда отправляется на неподготовленного соседа, у которого из оборонительных сооружений только библиотеки и конструкторское бюро.

Далее возможны три варианта развития событий:

- Гастарбайтеры выпиливают всех, кто способен постоять за Родину, и жёстко насилуют всех остальных. Блицкриг удался, **Win**.
- Если пострадавшие успели изобрести и хоть чуть-чуть наштамповать **короткостволы** и успешно отбиваются от набега варваров, то ситуация резко меняется. У одних — передовые технологии и бабло на их внедрение, у других — каменный век и **дыра в бюджете**. Далее следуют ответные пиздюлища. **Fail**.
- Если же вторая сторона заранее решила снять все средства с науки и пустить на расставление по периметру будок с овчарками, видеокамер и таможенников, готовых изъять монтажки у гастарбайтеров, а те взяли и не пришли, сами решив сначала вооружиться получше — соответственно, против изобретенного отожравшимися дома хитрыми гастарбайтерами **мирного советского трактора** выставить будет нечего, и овчарок аннигилируют, даже не удосужившись пересчитать.

В общем, пан или пропал. Хотя изредка исход получается чем-то средним между двумя из трех вышеперечисленных.

Увеличить шансы на успех можно, если:

- собрать толпу побольше;
- атаковать пораньше;
- таки мало-мало развиться.

Так как это **взаимоисключающие параграфы**, то успех раша зависит от правильного баланса. Причем какой именно баланс **был бы** правильным в конкретном случае зависит от действий противника, которые заранее рашующему неизвестны, как и противнику неизвестен этот баланс, да и сам факт наличия раша. В общем — **рулетка** в чистом виде.

Вкратце: три типовых стратегии. Раш, оборона, развитие. **Раш натывается на оборону, оборона натывается на развитие, развитие натывается на раш.**

Что характерно, если сторон конфликта больше двух, то победа чуть чаще чем всегда оказывается **пирровой** — пока гастарбайтеры выпилат соседа (с пропорциональными потерями), кто-нибудь третий таки наштампует короткоствол, навешает гастарбайтерам и невозбранно отожмёт все материальные блага у обеих сторон.



Даже **шахматы**.

Video Kagawa Dan Kiyotake Cetak Gol Melawan 55 Anak Jepang
Или даже футбол!

Почему именно Зерги?

Причин этому несколько:

- Сама **суть** Зерга. Главное отличие зерга от других рас — хорошего зерга всегда много. Ибо:
 - Юниты зерга в среднем дешевле и слабее юнитов других рас.
 - Особая механика производства — юниты не строятся/выращиваются зданиями по одному, как у других рас, а получаются из личинок. Личинки можно накапливать в главном здании до определенного предела. Поэтому Зерг может **быстро** создать большую армию, размер которой напрямую зависит от числа освоенных баз, но не может делать этого на постоянной основе.
 - Из-за особенностей глобального баланса™ при **равной** игре у зерга немного больше добывающих мощностей, чем у других рас — а значит и больше армия.
- Раш шестью зерглингами без строительства трутней — это самый ранний раш из практически используемых, когда у противника, кроме рабочих, на базе нет вообще ничего. Максимум один-два десантника.
- До патча 1.08 шансы на победу при раше без строительства рабочих были несбалансированно высоки, что открывало благодатные возможности для **троллинга**.

StarCraft - Zerg Rush In 5 Minutes

Стандартный раш шестью собачками в первые пять минут боя.

StarCraft 2 Beta Crazy Zergling Rush (almost 400 Zerglings Massive Attack)

А вот так можно сделать в Starcraft II.

Комбинация мема и вышеизложенных соображений в коллективном бессознательном привела к тому, что зергом стали называть всё, чего много, будь то **быдло**, **китайцы** или **эльфы** в **Lineage**. При этом часто намекается на **недостаток интеллекта этой толпы**. Например, существует производный глагол «зазергать» — то есть тупо закидать шапками какого-нибудь **босса**, придя на него толпой, заведомо лучше одетой или существенно более высоких уровней, чем это необходимо для его убийства «по правилам».

Использование

В отличие от серьезной™ игры, которую предпочитают **профессиональные** игроки и те, кто желают ими быть/казаться, стратегии рашей не требуют **долгих и упорных тренировок и изучения матчасти**. Доходило до того, что **отдельными личностями** сверххранний раш считается занятием недостойным (более того, в некоторых несуществующих **замкадских дёрвнях**, с соответствующей быдлокультурой и гейм-клубами, данный раш не единожды приводил к мордобитию).

Итак, варианты использования:

- Троллинг. «Я нуб, но я тебя выиграл». **Nuff said**.
 - Из за особенности ранне-корейского стиля игры, при котором упор делался на микро, а не на макро, особенно хорошо *zerg rush* получается у корейцев, так что часто во время подобного разгрома вашей базы можно читать сообщения типа: «*zerg rush!* *kekeke ^_^*».
- Шанс выиграть у более сильного соперника. Как было сказано выше, в ранних версиях Starcraft раш со старта (четыре дрона) был чистой воды рулеткой, поскольку его результат зависел от действий вашего противника, который, естественно, ничего не мог знать о таких планах. Это утверждение несколько потеряло актуальность после патча 1,08.
- Нежелание тратить время/силы на игру с заведомо более слабым соперником, если играть все-таки надо (пари, турнир). При этом чем больше разница в скилле — тем более «жесткий» раш применяется — это уменьшает ожидаемое время разгрома и увеличивает шанс **облажаться**.
- Понты. **Внезапность** раша намеренно аннулируется заявлением: «Я тебя зарашу, попробуй отбейся».



Южнокорейские игроки в **StarCraft** сильны не только умением, но числом^[1].

Чуть поподробнее о сабже в первоисточнике

При игре зергом рашем называют не только раш собачками. Существуют люркер-раш (ранний люркер с одной хатчери и шестью собаками), птички-раш (мута-раш), гидра-раш и прочие. Вплоть до совершенно извращённых авторских тактик. Существует также много разных вариантов раша собаками. С четырьмя рабами (самый рискованный), пятью, шестью и так далее, вплоть до постоянного потока собачек из трех хатчери. Однако само выражение «Zerg rush» в оригинале означало классический (до 1.08 версии) «раш за шесть минут», состоящий из 6 «собачек».

В первом старкрафте в начале игры зерглинги ака собаки — не просто дешевое мясо, но и второй по силе юнит (зерглинг за 25 минералов / 0,5 лимита сильнее марина за 50/1 и слабее только зилота за 100/2, но зилот на широком месте сливает 4 собакам) и первый — по соотношению цена/качество, к тому же, можно быстро собрать 100 газа и сделать ап на скорость, с которым собака — второй по скорости юнит вообще в игре. Это компенсируется тем, что тот же зерглинг хуже зилота по соотношению качество/габариты (в

узком проходе, который могут перегородить два зилота на убийство этих двух зилотов придется пожертвовать около десяти собак) и намного уступает марину в дальности (марины могут безнаказано расстреливать собак, прячась за плотно поставленными зданиями, а в вышеупомянутом узком проходе десяток морпехов может без потерь уничтожить неограниченное количество тупо прущих на них собак). Другой стандартный прием защиты от раша — завести первых боевых юнитов в ту зону, где ездят собирающие ресурсы рабочие, чтобы при столкновении получить «живой щит», да и сами по себе рабочие в большом количестве сражаются на приемлемом уровне.

Вообще, развитие баланса и карт в StarCraft намеренно велось в сторону, способствующую интересной и разнообразной игре, к которой раш никак не относится. Также шансы на победу рашем падали с развитием **матчасти** и ростом **скилла игроков**. Сейчас большинство атак проводятся в форме пушей (от англ. push — толкать, **довить**) — закономерное наступление в определенное время, неприятное для соперника, несмотря на то, что он знает о факте атаки заранее. Однако в 2х2 от раша собачками защититься очень тяжело, поэтому с корейских чемпов пара Зерг+Зерг забанена.

При всем этом надежные варианты агрессивной игры с ранним появлением собак являются по своей сути разведкой боем, а не генеральным сражением, так что если врага не удастся убить, то игра вовсе не проиграна. Работает также правило: «если рашишь ты, то не зарашат тебя».

IRL

«Китайская противотанковая рота организационно состоит из трех противотанковых взводов численностью тыща человек каждый. Задача китайской противотанковой роты на поле боя — разобрать танк противника до того, как он успеет сделать первый выстрел. »

— Анекдот-с

Мем (что, в общем-то, очевидно) используется для описания огромной толпы народа, скучившегося в одном месте.

Как военная тактика зерг раш принял наиболее выразительную форму где-то во времена **Первой Мировой войны**. Суть тактики заключалась в следующем: по команде рота поднимается и с криком «Ура!» как можно быстрее бежит в сторону укреплений врага, изо всех сил стараясь игнорировать обстрел из винтовок и пулеметов, а то и из пушек.

Zerg Rush in Korea (отрывок из к/ф "38-я параллель")
«Да сколько ж там этих китайцев!» — отрывок из к/ф «38-я параллель»

Подобная тактика регулярно применялась всеми сторонами и во время **Второй Мировой войны**, в том числе Вермахтом и американской армией — это было обусловлено характером боевых действий и особенностями вооружения. Пехоты со стрелковым оружием всё ещё было много, а танков, бомбардировщиков и артиллерии — значительно меньше (фильмы врут). Высадка в Нормандии в фильме «Спасти рядового Райана» — **типичный** зерг раш того времени.

В чистом виде во Вторую мировую применялся японцами — знаменитые «банзай-атаки» со штык-ножами и **самурайскими мечами** на **американские автоматы**, карабины и пулемёты, а часто и на танки и миномёты (**не помогало**). А также **китайцами** в Корейской войне в расчете на слабую психику **пиндосов**. Психика американских солдат действительно была слабой, **но патронов очень много**. Урок не пошел на пользу Китаю, и Zerg Rush повторился в конфликте с СССР за остров Даманский в 1969 году, а затем и в попытке освободить от приспешников советских ревизионистов хотя бы кусочек Вьетнама в 1979 году. Китайцев в обоих случаях было очень много, но советских/вьетнамских боеприпасов к **скорострельным пушкам** и «Градам» — **ещё больше**.

Мнимые зерграши

- **Татаро-монгольские завоевания**. Долгое время считалось, что татары пришли на Русь в количестве чуть ли не трёхсот тысяч (тридцать туменов) сабель и задавили храбрых русских витязей исключительно числом. На самом деле, по-видимому, у Батые было около тридцати тысяч монголов и до ста тыщ примкнувшего отребья в виде разномастных набигателей-кочевников. Тактическое и организационное преимущество, китайская осадная техника позволили завалить вечно срущихся князьков во всей Рашке и восточной половине Европы. Альтернативное объяснение впечатления бесчисленной толпы: приписываемый монголам хашар — метод, при котором собранных со всей округи пленных и гражданских силой гнали на штурм крепости, заставляя обороняющихся уничтожать своё же население.
- Битва при мысе Гангут. Долгое время официально была принята версия бугуртящих шведов, которую в этой стране насаждали большевики, дескать, навалился Петр 96 галерами на пять шведских кораблей, потерял 50 из них, но с третьей атаки таки добился успеха. Но нашелся на истфаке

питерского Большого университета [профессор](#) Павел Александрович Кротов, который [сорвал покровы](#). По его версии, в атаке участвовали только 24, остальные стояли на шухере, и эти 24 не перли в тупую лобовую. Просто ранее считалось, что у Петра было по слабенькой пушечке на 2-3 галеры, на самом же деле царь-плотник сумел [неведомым науке методом](#) поставить на свои галеры по 3-4 тяжелых орудия, в результате получилось 150 стволов у русских против 116 у шведов, но русские плыли на маленьких галерах, по которым хер попадешь, а вот шведские тяжелые галеры представляли отличную мишень. Итого, потери 3:1 в пользу русских.

Zerg rush и Эта страна

Россия знакома с зерг-рашем не понаслышке. С этой тактикой русские солдаты сталкивались и в войнах с турками, и на Кавказе, и в русско-японской войне. Впрочем, этот способ ведения войны любили и сами русские командиры — наиболее известными примерами использования зерг-раша русской армией является Полтавское сражение и Брусиловский прорыв (что характерно, в обоих случаях метод себя оправдал, и русские выиграли сражение). А Красная Армия успешно переняла традиции, и зерг-раш был испытан советской [пихотой](#) в атаке на Польшу в 1920 и в Зимней войне.

Но самой лучшей [вкуснятиной](#) является тема «Большой зерг-раш РККА в Великой Отечественной» aka «Закидали немцев трупами». Основной цимес заключается в том, что потери СССР в той войне превышают потери Германии. Военные потери Советского Союза (то есть солдаты убитые+раненные+пленные), по основной версии, выше военных потерь Германии примерно на 30%. Потери же среди гражданского населения выше в несколько раз. Вот с этого и начинается забег — одни утверждают, что советская армия победила немцев исключительно [мясом](#), другие же надрыдают глотки о том, что большую часть от общих потерь СССР составляли мирные жители. Поскольку позиция вторых к правде ближе, как и к пропаганде и ЧСВ, то троллить их куда проще, чем первых. Стоит лишь намекнуть, что РККА воевать никуя не умела, советские командиры посылали кавалерию против танков, а вооружены русские солдаты были одной винтовкой на взвод, и лулзы вам обеспечены. Также [поциента](#) можно спросить, мол, если немцы спокойно выпиливали мирных граждан, то где тогда была хваленая Красная Армия, которая всех сильнее? Еще можно сделать [вброс](#) о том, что якобы само название «Zerg Rush» произошло от слова «Russia» из-за того, что во Второй Мировой сабж являлся главной тактикой русских солдат.

Ещё примеры

Эпичным проявлением зерг-раша можно считать [сражение у Изандлваны](#) во время англо-зулусской войны (1879 г). Несколько ранее, вождь Чака разработал для своих воинов совершенно необычный для тамошних аборигенов вид ведения военных действий, состоящий не в традиционном африканском обмене стрелами с соседних холмов, а в стремительном набегании и протыкании противника копьями в рукопашной. Эта тактика прекрасно работала в войнах с другими африканскими племенами, и принесла победу в первом сражении с британцами — несмотря на наличие у англичан винтовок и двух артиллерийских орудий.

[Zulu War: Volley Fire](#)
Тот самый Роркс-Дрифт.

Однако победа вызвала у командования головокружение от успехов — как следствие, на следующий день [в сражении у Роркс-Дрифт](#) командир зулусов буквально убил своих воинов об стену. На военный госпиталь, состоящий из двух с половиной сараев, внезапно набежало четыре с половиной тысячи зулусов. Англичане, коих там было 139 (104 здоровых, 35 больных), успели организовать кое-какие укрепления. Результат — от 900 до 1200 [принявших ислам](#) зулусов, англичане отделались 17-ю. Все дальнейшие зулусские раши в этой войне заканчивались для них лишь очередным сокращением численности [воинства](#) на цифру с двумя-тремя нулями, что и предопределило общий итоговый фэйл.

Еще более масштабный случай массового перехода в мир иной путем зерг-раша — [Сражение при Омдурмане](#) (1898г) между храбрыми воинами [Джихада](#) и расовыми британскими колонизаторами. С целью удержания агрессивно размахивающих острыми предметами толп на безопасном от себя расстоянии, англосаксы (помимо традиционных пушек и винтовок) применили новоизобретенные [машинки](#) для прореживания неприятельских рядов. В результате из 40 тысяч набегавших [стали героями](#) как раз пресловутые [over9000](#), не считая еще большей кучи раненых. Особую пикантность сему событию придает известный факт, что, как известно, в раю каждого погибшего за веру ждут 72 девственницы. Эпический масштаб явления каждый может подсчитать самостоятельно, перемножив вышеназванные числа...

Справедливости ради, можно вспомнить ситуацию, касательно Этой Страны, которая была с точностью наоборот. В [конflikте на КВЖД](#) (1929 г.) красноармейцы одержали убедительную победу над гоминьданьским пушечным мясом и [примкнувшими к ним белогвардейцами](#), которые превышали их по количеству килочеловек почти в двадцать раз. Но если рассмотреть конфликт детально, то оказывается, что Красная армия задавила китайско-белоземлигрантских зергов, не дав им шанса сперва начать сабж. Коротко говоря, она провела блицкриг в три этапа, уничтожив все склады, батареи и корабли, за которыми последовали не только горы мяса, но и недотягивающими до [9000](#) деморализованных от сего ахтунга солдат. Гоминьданьское правительство, [ЧСХ](#), сделало выводы и послало на тренировку своего пушечного мяса уже [расово арийских уберменшей](#). Помогло это или нет, ответы кроются в столкновениях с японцами и НОАК.

Однако

Однако, [ради справедливости](#) стоит заметить, что не так плох zerg-rush как его малюют. Несомненно нигры, быдло, и другие не обезображенные интеллектом лица пользовали тупое «НАБИГАТ!» Но «атака волнами» являет собой совершенно годный вариант зерг-раша, при этом еще и снижающий кол-во потерь атакующих рассредоточением огня защитников, а также, из-за неизбежных ошибок в прицеливании при стрельбе по целям на разных дальностях, вызывающий повышенную трату боеприпасов у обороняющихся. [Приобщиться к таинству.](#)

Яркий пример хорошего, годного зерг-раша устроил генерал [Ван Рипер](#) на масштабных учениях армии США в 2002 году. Бойцы под его командованием [отыгрывали](#) плохо вооружённую армию Ирака (или Ирана, а вообще официально это была неназванная страна Ближнего Востока с низкотехнологичным вооружением). Но вместо того, чтобы радостно сдаться, Рипер сделал три вещи:

- ввёл древние методы связи, недоступные для перехвата компьютерными системами разведки (мотокурьеры, например);
- [ВНЕЗАПНО](#) засыпал «ослепшие» силы США хуевой тучей простейших ракет. Их было слишком много, чтобы справилась система ПВО, и как следствие 16 кораблей условно [утонули](#);
- сразу после этого отправил в атаку орду катеров-самоубийц, «потопивших» ещё пару судов.

Итог? Условно погибли [свыше 20 тысяч](#) солдат, это восемь Пёрл-Харбаров. Пентагон слегка прихуел и приказал Риперу переиграть всё *правильно*, то есть нарочно проиграть. Тот недолго думая отослал их нахуй и выставил на посмешище, но это уже совсем другая история...

В быту

4 июня 2012 в индийском городке Садиа местные жители подверглись натуральному паучьему зерг-рашу. Люди отмечали местный праздник на городской площади, когда членистоногие [вероломно и без объявления войны](#) начали кусать всех без разбору. В итоге, на счету паукообразне 2 фрага и нанесенный дэмэдж здоровью сотен других горожан. Норот высрал немало стройматериалов, власти даже планировали устроить тотальную зачистку города средствами против насекомых, но восьминогие камикадзе к тому времени уже ушли в подполье.

Но на этом тропическая фауна не успокоилась. 24 июня наступление на мир человека продолжилось: в провинции Чиангмай на севере Таиланда произошла очередная диверсия в виде зерг-раша, только здесь в бой пошли пчелы. Под ударом оказался местный храм, где ошалевшие адепты Будды столкнулись с многократным численным превосходством легкомоторной авиации мира насекомых. Храм устоял ценою 70 покусанных монахов, среди которых 19 тяжелораненых, в том числе и нескольких впавших в кому.



Летающими юнитами

В кинематографе

Классическим примером является любой фильм, где толпа крестьян/рабов забивает вилами/дубинами/камнями рыцаря/надзирателя. Алсо в фильме «Звёздный десант» наглядно показано [столкновение zerg rush'a терранов с zerg rush'ем арахнидов](#). Можно также вспомнить финальные битвы из третьих частей «Матрицы» и «Властелина колец».

Замечательный пример также присутствует в фильме 300, где [over9000](#) персидских [бэмжей](#) рабов, пытались сломать спартанских [братков](#) аристократов, и ушло у них на это аж 72 часа. Сабж упоминается в сериале «Футурама», когда Зепп Бранниган заливает про победу над роботами, а также в серии где герои идут на войну с разумными мячами.

[Петухи взбунтовались!](#)
Сабж из «Беспредела».

[Праздник мусульман в Москве. Прорыв отцепления Югороссияне-раш](#)

В фильме «World War Z» [зомби](#) используют сабж для покорения стен огородившегося ZOG. Кучка получилась знатная, что принесло бравым зомбо-бойцам победу, несмотря на объёмы свинца, всаженного в кучу-малу.

В интернете

[Вбейте в поиск гугла zerg rush](#) и попробуйте отбиться от навалившейся на вашу выдачу толпы букв «О».

См. также

- [Флешмоб](#)
- [Непобедимый](#)
- [Т-34](#)
- [Насикомые](#)

1. ↑ На фото, предположительно, **чиновники** Южной Кореи, коих оставили без кормушки и без денег одновременно (гуглим «Забастовка чиновников Южная Корея»)



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



Война

28 героев-панфиловцев 9 мая Duck and Cover FUBAR Hit-and-run The Beatles Waffen-SS
Zerg rush Александр Македонский Александр Невский Александр Суворов
Англо-бурская война Арабо-израильские войны Арабская весна Арктические конвои Армия
Афганская война Батка Махно Блокада Ленинграда Бомбардировка Дрездена Братание
Бронзовый солдат Бросок на Приштину Вагнер Вежливые люди Векослав Лубурич
Великая Отечественная война Ветеран Куликовской битвы Викинги Военная операция в Сирии
Война в Южной Осетии Война миров Война правок Война пятницы тринадцатого
Выкинь Васю на мороз Вьетнамская война Гай Марий Галльское нашествие на Рим
Геленджикская война Генерал Мороз Геноцид в Руанде Георгиевская ленточка Гитлер
Гражданская война в России Гражданская война в Сирии Гражданская война в США
Децимация Диванные войска Жанна д'Арк Жуков Заговор генералов Зоя Космодемьянская
Имдинская война Иностраннный легион Информационная война Ирано-иракская война
Карабах Конфликт в Донбассе Корейская война Котёл Крестовые походы
Крылатая демократия Крымская война Лётчик Ли Си Цын Ленд-лиз
Маленькая победоносная война Марвин Химейер Муаммар Каддафи Мюнхенский сговор
Наёмник Наполеон НАТО Обезьяна с гранатой Отечественная война 1812 года Пётр I
Пакт Молотова-Риббентропа Партизаны Парфянский поход Красса Первая мировая война
Пиррова победа План Даллеса Победа вопреки Политика Политрук Поручик Ржевский
Приковать к пулемёту Пунические войны Пушечное мясо Раптор Русско-японская война
Рыцарь Саддам Хусейн Самурай Сергей Шойгу Снайпер Советско-финская война
Советско-японские войны Солдаты Сулла Третья мировая война

ae:Zerg rush urban:zerg+rush tv:ZergRush kym:zerg-rush w:Паш (компьютерные игры) en.w:Zerg rush