

# Red Alert — Lurkmore



**НЯ!**

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

## COMMAND & CONQUER™ RED ALERT™

**Command & Conquer: Red Alert** ([надм. Красная тревога](#), что подразумевает *готовность номер один*) — былинная трилогия стратегических игр с большим содержанием [клюквы](#), [трэша](#), [угара](#) и [содомии](#). На данный момент существует три части этой игры, не считая многочисленных аддонов (в том числе, неофициальных).

### Red Alert или «Как все начиналось»



They did it for [lulz!](#)

«He who controls the past commands the future.

He who commands the future conquers the past.!

»

— Kane, заставка из [досовского](#) сетана C&C:RA IRL — цитата из «1984» Джорджа Оруэлла

В 1946 году Альберт Эйнштейн строит [машину времени](#), дабы предотвратить Вторую мировую войну. Катапультировавшись в 1924-й год, он ловким движением руки выпиливает [Гитлера](#), однако в результате, на радость [резуноидам](#), товарищ [Сталин](#) решает построить свой Советский Рейх с домино, радистками и [Кейном](#).

Игра стала эпик вином, взяла 35 миллионов [гетов](#), за что записана в [книгу рекордов Гиннесса](#), как самая продаваемая RTS в мире. Во многом это произошло благодаря асимметричному балансу (у СССР — мощная бронетехника и оборона базы, у Союзников — отличный флот и пехота + возможность невозбранно презрывать всю карту), доставляющей музыке и нехилому [когнитивному диссонансу](#), возникающему не только у любителей [клееных танчиков](#): когда в одном ряду современная (а то и вовсе футуристическая!) техника и музейные экспонаты из Второй мировой, поневоле вспомнишь про [взаимоисключающие параграфы](#). Кстати, о [взаимоисключающих параграфах](#): у Советов и Союзников были независимые и, соответственно, [взаимоисключающие друг друга сюжетные линии](#). Впрочем, в те времена другого и не знали — первой стратегией в реальном времени, в которой кампании за разные стороны продолжали единый сюжет, стал Dark Reign в 1997 году.

Отжигали, в основном, советские юниты (смотри, например, [Мамонт-танк](#)) — союзники были подтянуты, собраны и полны решимости защищать демократию. Главным персонажем, вне всякого сомнения, был Сталин. Он шевелил [усаами](#), курил трубку, танцевал лезгинку, реквестировал [массовые расстрелы](#), [собственноручно душил провинившихся командиров](#), но в упор не замечал наглой и хитрой физиономии Кейна у себя за спиной. К тому же, он лишь под конец игры узнал, что его любимая радистка спит с другим. В обеих концовках он ([спойлер](#): был убит. В одном варианте — зверски, в другом — [с особым цинизмом](#)).

Игра породила десятки ныне забытых мемов, из которых сейчас



Сейчас он [выпилит из истории](#) главного [гастарбайтера](#) в мире

знающими людьми используется только «[Выпить чаю](#)».

В игре была музыка, склёпанная американским поляком Фрэнком Клепацким. Hell March rulezzz!. Трек стал символом Red Alert'a наравне с водкой, медведями и балалайкой безумными [вундервафлями](#) и сюрреалистическим сюжетом, от которого заплакал бы даже [Фоменко](#). Да что Фоменко — [Резун](#) нервно курит в сторонке. Кроме того, вопрос «что же кричит зычным голосом мужик на заднем плане?» долго мучил [лучшие умы человечества](#), породив, в своё время, множество [дискуссий](#). Как оказалось, кричит он [немецкий вопль](#) «Die Waffen — legt an!», а вовсе не «We want war! Wake up!», как поначалу думал сам пан Клепацкий. Пруф можно посмотреть [тут](#).



Какая разница — так?..

Какая разница — так?..



...или так?

## Add'onz

К первой игре вышло два дополнения: Counterstrike и Aftermath (на Playstation 1 оба вышли одним куском под названием Retaliation). Градус клюквы в обоих превышает все допустимые и недопустимые пределы. Сюжета там не было в принципе, только наборы заданий в стиле «противник разработал прототип новой вундервафли, надо стырить, а также сделать так, чтобы прототип так и не вышел в серию». Заставки были, но совершенно не связанные друг с другом и почти не доставляющие, кроме, пожалуй, клюквенного генерала Тополева из Retaliation (которого почему-то одели в американскую форму, грубо стилизованную под нашу «грачёвскую», с погонами майора). Данный персонаж строго соблюдает традиции советского офицера — [армейский способ](#), бесконечное пьянство по любым поводам и вытекающее отсюда похуистичное отношение к собственной форме.

...или так?

<a href="#">Red Alert Retaliation Soviet Mission 1</a> Меня зовут Тополэв	<a href="#">Red Alert Retaliation Soviet Mission 1</a> end And I am Russian — I don't like anybody
<a href="#">Red Alert Retaliation Soviet Mission 2</a> Проебал документы	<a href="#">Red Alert Retaliation Soviet Mission 2</a> end Бухает на радостях
<a href="#">Red Alert Retaliation Soviet Mission 3</a> ГРАБЬ@УБИВАЙ	<a href="#">Red Alert Retaliation Soviet Mission 3</a> end «Герой»
<a href="#">Red Alert Retaliation Soviet Mission 4</a> So, we must kill them.	<a href="#">Red Alert Retaliation Soviet Mission 4</a> end Какбэ намекает на водку и шлюх
<a href="#">Red Alert Retaliation Soviet Mission</a> end Хоть водку оставил	

Были там лютые вундервафли, которые доставляли не хуже клюквенных видео:

[Command and Conquer Red Alert Retaliation Intro](#)  
Старожилам посвящается

- Soldier Volkov & Chitskoi — киберкомандос и его киберсобака, отличались здоровьем [горцев](#) и несли [мир и любовь](#) в массы. Киберпёсик прыгал на противника с дальностью стрельбы легкого танка. Миссию с одноименным названием мог пройти даже ребенок 7 лет. Особенно лулзовой была миссия «Deus Ex Machina», в которой, при определённых условиях, тов. Волкову промывали мозги, и он в одиночку мог выпилить сначала всю армию противника, а затем всю армию игрока.
- Мамонт-танки с [огнемётами](#). Тяжелые танки с [тесла](#)-ганом. V2 ака Ядерный камикадзе. Все это в миссии «Paradox Equation».
- Ракеты V2 с дальностью в половину карты.
- МиГ с ядерным зарядом на борту.
- Мобильный генератор помех, превращённый в [Мобильный генератор пиздеца](#) при помощи катушки Тесла.
- Подлодки с бесконечным боезапасом ядерных ракет. Правда, дальность у них была мизерной, что иногда приводило к самовыпиливанию.
- Мирные граждане, выступающие против Советского Союза с ядерными (!) поясами шахида и ракетными установками.
- После окончания любой из кампаний открывался цикл заданий по уничтожению [ВНЕЗАПНО](#) мутировавших муравьев. Нагибать следовало смешанной союзническо-советской армией.
- Грузовички с ядерным зарядом в кузове, которыми в одной из заставок при победе Советов выпиливается последняя союзническая база. Нельзя телепортировать (иначе снесет вашу половину базы) и применять [Железный занавес](#) (просто никак).

- Хронотанк с ракетами. Заряжается, телепортируется, выносит пару зданий, телепортируется.
- M.A.D. Tank aka Сейсмо-танк. 3 или 4 штуки выносят базу и технику в радиусе поражения.

Кстати, все эти лютые вещи превращаются в Генератор пиздеца при наличии мозга, прямых рук из правильного места и наличии ХСС Mixer. Rules.ini позволяет устраивать массовый экстерминатус в любой миссии. Особенно жестоко иметь крейсер с ядерными снарядами.

## БРЭТ ЖОПА

Фраза, вошедшая в лексикон геймеров-олдфагов как пример дичайшей развесистой клюквы. По сути, это текст, который можно прочитать на корешках книг в кабинете Сталина во время видеобрифингов. В силу своей эпичности и могучести слоган запомнился и периодически используется для обозначения клюквенной Советской России а-ля «**кокаинум**», «Ес, комрад» и «Фор маза Раша». Также фраза может быть отсылкой к показам мюзикла [Rocky Horror Picture Show](#), на которых принято выкрикивать «Asshole!» (~жопа) при каждом упоминании имени Брэта, одного из главных героев. Что характерно, сыгравший Черденко в Red Alert 3 Тим Карри, у которого карьера тянется аж с 1968 года (да, он играл Пеннивайза в [Оно](#) в 90-е), именно на RHPS приобрёл мementичность и прославился даже в умах последней школы.



Внимательно взгляните в корешки книг справа...

Также в первом Red Alert, в межбитвенном видеоролике, фигурировала табличка с надписью «Апасно! Не выход!» А на мониторе советской АЭС высвечивается леденящее кровь сообщение: «Опасно. Опасно. Ядирни елктроаи пиригрилис и наступиа момант. Врмя для срива — 30:00».

## Red Alert 2 или «Интерлюдия»

### Внимание! Спойлеры!



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

Westwood Pacific решила продолжить жизнерадостный балаган в 2000 году, выпустив Red Alert 2, впоследствии дополненный аддоном Yuri's Revenge. В первом Рэд Алерте победили союзники, [just as planned](#). Сталин был цинично закопан живьём под руинами Москвы с буржуйским носком во рту, и победители решили построить немного демократии в этом вашем Советском Союзе. Из/С Украины был выписан тамошний генсек Александр Рóмановф (да-да, [%username%](#), родственник царей), удивительно похожий на [Хрущева](#) и [Брежнева](#) одновременно. Ему были вручены все регалии, а также три раза повторена просьба не повторять ошибок [тоталитарного руководства](#). Однако Рóмановф глубоко в душе оказался истинным Анонимусом, решив никому не прощать и ничего не забывать, в чём ему помог воин [атсрала](#) Юрий. За какие-то 20 с лишним лет Рóмановф, в глубокой тайне от орлов демократии, возродил СССР и его страшную армию, изящно обойдя послевоенные условия (вроде постройки дирижаблей для обхода запрета на военную авиацию), и в 1972 году [быстро, решительно](#) начал [анальную оккупацию](#) США (отчего у американского президента случился эталонный баттхерт).

[Red Alert 2 intro Soviet invasion confir~ Command & Conquer: Red Alert 2. Вступительный ролик, ФАРГУС](#)  
В озвучке «Фаргуса»  
[Red Alert 2 \(RUS, Дядюшка Рисёч\)](#)  
В озвучке «Дядюшки Рисеча»

Red Alert 2 пришёлся [Номаду по нраву](#). Что, конечно, неудивительно — там можно [грабить корованы!](#) Например, в советской миссии на Урале можно ограбить конвой грузовичков и получить за это деньги! В Yuri's Revenge в миссиях в Африке по карте ходят группы верблюдов, их можно грабить.

Весьма и весьма доставлял оригинальный инсталлятор на пару со вступительным роликом, впрочем и все остальные видеовставки были не хуже. Описывать довольно бессмысленно, проще взять и поиграть. Вот список основных лулзов:



Vladimir is a war [hero](#), he needs rest!

1. Советский генерал Владимир — бородат, хотя ему явно больше двадцати, и у него куча женщин. Отважно ворвался в Майами верхом на дредноуте и почистил черные ботинки звездно-полосатым флагом в Белом доме. Американский же коллега (тот который усат и с пузобочкой) обозвал Владимира «бульдогом».
2. Премиер<sup>[1]</sup> Рóмановф. Похож на кавайных [нека](#) из [аниму](#) — вздорен, суетлив, импульсивен, оч-чень наивен и постоянно [някает](#). Питает склонность к черепашкам и симпатичным официанткам. Очень любит свои трусы с серпами-молотами, Таня Адамс гарантирует.



3. Юрий, точнее Yuri. Сумашедший, но гениальный социопат, потенциально опасный для всего живого. Экстрасенс, мастер по промывке мозгов и, к тому же, предположительно, еврей<sup>[2]</sup>. На вид — дичайший гибрид Распутина, Дракулы и Ленина (в одном из промежуточных роликов удачно зафотожаблен в известную фотографию «Ленин и Сталин на скамье в Горках», которая и сама, по слухам, подделка сталинской эпохи). Питает нездоровую страсть к Романову, залюбливает его до самой смерти, также умеет иметь мозги, находясь в другом полушарии планеты. Анхуман, просто нет слов. В аддоне имени себя самого провел в жизнь идеи Луговского: электростанция войск Юрия — биореактор; также он успешно превращает окрестное быдло в ресурсы при помощи специального здания — мясорубки. (спойлер: Сожран динозавром либо схвачен янки и заспиртован. Хотя есть мнение, что он жив и замышляет что-то очень нехорошее)... Также в аддоне своего имени в третьей миссии за Советы (Лондон) предупреждает игрока «*Soon all your base will belong to me*».



В Горках

Charles Manson - I'm Nobody  
ВНЕЗАПНО

4. Американский президент Майкл Дуган. Сферический американский президент в вакууме. Дышит идеальным газом, имеет идеальную секретаршу (подозрительно похожую на Монику Левински...), живёт в идеальной стране. В одной из сюжетных линий pwned by Yuri. В другой ему придется «унижаться ниже российского ботинка»<sup>[3]</sup>. Во всех других — переживает все передрыги и далее ведёт идеальный образ жизни. Сыгран, между прочим, Рзем Уайзом — да, тем самым, который (спойлер: убил Лору Палмер) и с меньшим успехом пытался выпилить Робокота.
5. Спецл эйдгент Таня Адамс (спойлер: целых три агента: это кодовое имя трех разных дам трех эпох). Добротная девица с сиськами и пистолетами, удачный римейк Лары Крофт. Может все. Даже арестовать Романовфа без штанов и вывести его из Кремля, прикрыв пинус Генсека советским флагом. Не лишним будет отметить следующий факт: если в первом Ред Алерте роль Тани играла актриса Лини Литтир, снимавшаяся до этого лишь в играх, то во второй и третьей частях на эту роль взяли соответственно Кари Вюрер и Дженни Маккарти, прославившихся до этого засветом своих половых признаков на камеру. Не иначе, чтобы порадовать обделенных женским вниманием игроков.
6. Профессор Эйнштейн. Дедушка старый, в маразме, но ученый (по состоянию на RA2 ему около 90 лет, хуле). Напрочь потерял контакт с реальностью, особенно его выдают безумные вундервафли, наперевес с которыми Союзники идут строить демократию. Иногда считает Таню то ли дочкой, то ли внучкой, в такие моменты он становится похож на Холмогорова. Доставляет своими лекциями и подсказками. В одной из сюжетных линий выпилен советскими войсками.
7. Союзническая инструкторша Ева и суровая советская инструкторша Зофия. Первая сидит и улыбается (скрывая весьма добротную фигуру за формой почти до самого финала), вторая ходит в латексе и прижимается грудью к экрану поднимает боевой дух. Их роли играют соответственно актрисы Атина Массей и Александра Каньяк, которые тоже, подобно вышеупомянутым исполнительницам роли Тани, прославились грудью в кадре.
8. Бóрис. Рашн командос. Хи кэн эврисинг ту, лайк Таня энд а бит мор. Хи хэз автомат Калашникова, шапка-ушанка, зипун энд валенки, которые хи хэз даже если джунгли энд жара 40 градусов. Перфектли спик рашн. Водка дринк ту. Проще говоря, настоящий суровый мужик. Уроженец Чернобыля, возвращен на урановых караваях и выносит танки с пары очередей своего автомата. Имеет секретное оружие: лазерную указку за 60 рублей, по лучу которой производит точечный удар персональное звено MIG.

Сюжетных лулзов в игре было тоже немало. Например:

- Советские войска провели тотальную электрификацию Парижа, превратив Эйфелеву башню в огромный разрядник Теслы. Just as planned, разумеется.
- В третьей миссии игроку предлагается уничтожить «Гнездо капиталистического разврата — Всемирный торговый центр». Занятно, что выпиливание IRL произошло всего через несколько месяцев после выхода игры. В одном из патчей миссия была спешно изменена на «захватить».
- Эпик фейл американского президента, пытающегося воззвать к международной общественности, выступая в каком-то бараке в неизвестной стране на фоне американских солдат (так и не удержавших от падения канадский флаг, с потрохами выдавший расположение на карте этой самой неизвестной страны; это как если бы Путин прятался в Беларуси).
- В Советском Союзе по любому поводу проводится парад на Красной площади. Что победа над Союзниками в битве, что оплакивание генерала Владимира вкупе с Романовым — всем похуй, проводим парад.
- Юрий, заставляющий с помощью ядерной ракеты делать «генетический софт» для оружия, превращающего людей в мутантов некую компанию Massivesoft, чей главный офис находится в



Яблоки как бы намекают нам...

Red Alert 2 last mission  
Americans  
Арест Романовфа в

Сизтле<sup>[4]</sup>. Глава компании, выглядящий как великовозрастный ботан, умоляет спасти его. Ах да, на столе перед ним стоит вазочка с **яблоками**, что безусловно **символизирует**. Шрифт, которым написано название компании, весьма похож на Franklin Gothic, который когда-то использовала «Майкрософт» в своем логотипе, что тоже **символизирует**.

последнем ролике за союзников.



All your brain are belong... ну вы понели.

- Суровые советские инженеры, лихо угнав машину времени, зарядили её и отправились в мезозой. Борис даже успел обзавестись другом — самым настоящим тираннозавром!
- Американским войскам, спасавшим Голливуд от бездны анальной оккупации Юрия, очень помогли **Эрни Франкенфюрер**, **Салли Сталлион** и **Флинт Вествуд**, лихо забанившие анонимусов Юрия (первый пехотный юнит Юрия — типичнейший Анонимус).
- В одной из миссий придется надеть скафандр, чтобы любоваться темными видами, а также стоящим неподалеку луноходом. Да, мы на Луне. Да, на танках. Да, теперь вы — генерал-космонавт, а Луна — часть молодого Советского государства, честно отжатая у узурпатора Юрия.
- Ядерные реакторы СССР — **самые мощные и безопасные!** На самом деле, если расположить такой реактор посреди базы, то при его уничтожении он вполне может забрать с собой близлежащие строения и гарантированно поплавит окрестную пехоту.
- Электрические технологии Советов достойно воплощают идеи Николая Теслы. По сюжету Альянса, он продал Сталину свою катушку, а затем внезапно скончался от сердечного приступа. Death Note Soviet Edition не иначе. По советскому сюжету — сфальсифицировал свою смерть, сбежал от ФБР, строит искрящееся социалистическое будущее в чекистских лабораториях.
- Во время быстрых сражений у Кубы был юнит «**кубанские** террористы». Очевидно, что это проделки надмозгов, но **не важно**.

## Перфекционист нигодуэ

Хотя игра получилась **хорошей, годной**, косяков в ней было навалом. Авторы путали Ньюфаундленд с **Бабруйском**, историческая реальность предыдущего Рэд Алерта игнорировалась. Карта мира в игре выглядела так же, как и сейчас. А сейчас она выглядит так, потому что Гитлер и Вторая мировая, деколонизация и т. д. Выходит, что Европу и колонии после Сталина янки поделили, как и после Гитлера, что может символизировать и правоту последнего насчёт мирового заговора жидовских капиталистов. Однако в игре присутствует Мемориал линкора «Аризона» и другие монументы. Скорее всего, во время событий первой игры произошла война с Японией. Ну, и практически всегда, когда на экране появлялся русский текст, там была написана **хуита**, правда, очень смешная.

Не стоит забывать и о некоторых общих непродуманностях геймплея. Например, у играющего, по мере прохождения игры, могут небезосновательно возникать такие философско-риторические вопросы как: «Таки почему танку нужно больше пяти выстрелов из пушки, чтобы вынести одного пехотинца<sup>[5]</sup>, а призывники с ППШ разбирают этот танк на запчасти?» или «Какого хера бетонным стенам нужна электроэнергия, а советской противопехотной турели нет?» и т. д. К тому же, как и в первой части, юниты без команд игрока отличались довольно слабым ИИ, а приоритетов по атаке у них не было вовсе: что первое заметили, в то и шмаляем (притом что под управлением компа они прицельно шмаляют по самому раненому юниту в первую очередь).

## Интересные юниты (и не только)

- Некоторым людям интересно было видеть советских призывников в шинелях и **противогазах** с каской. Вооружены почему-то пиндосским расовым M1 Carbine (о чем можно узнать, вскрыв файл rules.ini), хотя внешне это чистейшие ППШ. Кстати, ковыряясь в rules.ini, можно было изменить/создать любой юнит, даже ядерную собаку. Все ограничивалось извращенной фантазией игрока.
- Зенитчик. Хило стреляет по танкам, кое-как бреет пехоту, силён своим трубоподобным flak'ом пальнуть в самолёт. Хорошая защита от Harrier-ов, но бесполезен против Кировых. Толпа таких, даже если и убивает Кирова, сама потом дохнет под обломками, ибо не успевает смотаться.
- Космонавт Советов и ракетчик Альянса. Не тот, что с трубой, а мелкая и противная дрянь с **джетпаком**, одинаково хорошо обстреливающая наземные войска и авиацию противника. Здоровьем не блещет, однако гнусный рой может быть смертельнее советского раша, если встретит сборочный цех Советов раньше, чем зенитки.
- Flak 8.8 был у Советов, как ни странно. Причем лучше против самолетов, чем пиндосский Patriot, ибо не надо ждать, пока снаряд долетит до цели.
- Тесла-солдат. Уберзольдат в павер-арморе с заметными серпом и молотом. Против танков очень годный. Подзаряжает стационарные тесла-катушки, усиливая их и даже позволяя стрелять без энергии.
- Танк «Апокалипсис». **Вундервафля** и танк Империи Зла. Ядерные заряды с двух пушек, противовоздушная ракетная установка, саморемонт и собственное лезвие в комплекте. Если в ванильном RA2 один такой танчик получал 3 лычки, то становился фактически неубиваемой **Машиной Судного дня**, скорострельности которой позавидует любой другой юнит в игре,

выживающей в эпицентре ядерного взрыва.

- Призма-танк. Стреляет **лучами любви** на огромное расстояние, игнорируя стены. Лучи любви от соседних танков плюсятся, позволяя кучке призма-танков на безопасной дистанции залюбить все что угодно, а запас прочности у зданий даже не считать. Хорошо косит своих, ибо рикошетирующие во все стороны лучи весьма непритязательны. При виде Апокалипсисов стекляшки впадают в истерику, ибо на **мамонтов** их лучи добра практически не действуют: на вынос одного Апокалипсиса надо 6 и более призм, да и то только потому, что при попаданиях советское чудо едет медленнее.
- Тесла-танк. Вроде как всё ясно, тесла-технология и так принадлежит лагерю СССР. А вот не всё так просто! Но об этом — в следующем подразделе.
- **Киров репортинг...** Толст, суров, саморемонтируется, способен принять много попаданий, гадит бомбами с завидной скоростью, но **очень** медлителен, что делает его уязвимым для группового или продолжительного обстрела ПВО. Впрочем, если противник ворон считает, одним Кировым можно уебать всю базу за 15 секунд: когда он **уже тут**, от прямого попадания **ебиженным** живым не уйдет никто и ничто. Бомба трехзвонного Кирова ебашит мощнее, чем в центре ядерного взрыва, а на запас прочности обычных (не оборонительных) построек дирижабли не обращают внимания вовсе. Правда, если ПВО врага стоит больше, чем сами Киробы, то лучше как можно быстрее, **роняя кал**, бомбить хоть что-нибудь, а то не долетит.
- Crazy Ivan — **интересная личность**, с головы до пят увешанная динамитом, выдает убойные комментарии типа «Happy birthday!», развешивает динамит на совершенно любые объекты, технику и солдат, что заметно осложняет городскую войну. В древности была такая игра для РС, которая запомнилась леденящей кровь обложкой, на которой название читалось как «Кгазч Иваи». Ярро демонстрировал вложенную в игру глубину проработки всевозможных «а что будет если...». Кошерный рецепт пиздеца а-ля русс: 5 новобранцев обвешиваются взрывчаткой и засовываются в полугрузовичок, взрываясь на выходе или при уничтожении машинки. По мощности полученная конструкция превосходит ливийский фугасный грузовик, притом что двигается очень быстро.
- **Союзный шпион**. Внешность (в буфере постройки юнитов) слямзана с **Агента Смита**. Да-да, того самого вируса-антагониста из Матрицы. Умеет прокрадываться во вражеские здания и **устраивать врагу подлянки**. Последствия зависят от того, в какую именно постройку он пролез: распил бабла, отключение энергии, восстановление таймера супероружия, обнуление разведанной территории, халявное ветеранство для техники и пехоты. Самый лулзовый эффект (новые войска) получался при залезании в лабораторию: хроно-Иван (то же, что обычный, но телепортируется, самый лулзовый юнит, если кучу таких транспортом доставить на базу противника), хроно-коммандос (то же, что SEAL, но телепортируется; да, это тот самый морской котик, что взрывает **любое** здание **мгновенно**), пси-коммандо (морской котик с майнд-контролем) или Тру-Юрий (такой же, как и обычный, только с радиусом действия раз в пять больше, в аддоне стал героем). Особый шик придает возможность замаскировать шпиона под неприятельскую собаку (!), летающего или хроно-пехотинца (с последующим шоу «если у меня есть **джетпак** или **телепорт**, то почему я хожу пешком?»). В оригинале разговаривает с очень неумело спародированным «шеканьем» Шона Коннери.
- Собачки. Немецкие овчарки у Альянса и хаски у СССР (у кинолога можно одной фразой «боевой хаски» вызвать приступ гомерического хохота). В ближнем бою загрызают с первого укуса любого пехотинца: даже Таню, если каким-то чудом до нее добегут. При встрече с вражеским шпионом псина безошибочно учует буржуйские носки вместо отечественных портянок и порвет недоделанного Бонда как Тузик грелку. А самое смешное, что стоимость собакена вдвое выше, чем у призывника.
- Terror drone — советский металлический паучок на 4 ножках, косит пехоту с одного раза, умеет забираться внутрь танков и потрошить их. Забравшись, раскручивает на гайки до победного конца, но если успеть загнать машинку на ремонтную станцию, паучку конец (а ездит танк с пауком едва ли не быстрее, чем без него) или же завалить проблемный танк, предварительно зажав Ctrl, дабы паучок на других не бросался. Алсо, как-то способен унюхать шпионов.
- Союзнический танк «Мираж». Умеет притворяться ёлочкой (пока стоит на месте) и жалить как смертельная крапива. Как для всех «типа невидимых» войск, при наведении курсора на елочку тот предательски меняется на атакующий. Ставится обычно на пути следования вражеских войск. Пока стоит, АИ противника его не видит.
- Иракский «Дезолятор» (**sic**, кошерный перевод — «Опустошитель», были замечены — «Диверсант», а также «Эковредитель», **надмозги** постарались), внешне чем-то напоминает фоллаутовского пехотинца в броне. ЧСХ, при этом обладает-таки возможностью **засрать радиацией всё и вся вокруг себя**. Сам от **радиации** не страдает: спасают просвинцованные® труселя™. Немножко коцает технику, **множко** — **пехоту и собачек**. Расставив пару таких чернбыль-солдиров вокруг базы, на пехоту можно смело забывать — и на вражескую, и на свою.
- Хроно-пехота. В отличие от остальных, не ходит, а мгновенно телепортируется хоть на другой край карты, но после прыжка какое-то время (зависящее от расстояния) не может двигаться и стрелять. Страшный чит для сбора ящичков с призмами. При стрельбе замораживает врага (особо доставляет выключить из боя элитный Апокалипсис), а если вовремя не сдохнет или не переключится на другую цель, устраивает противнику **TIME PARADOX** и отправляет к динозаврам. Если противник идиот и не оставил на базе оборонок, то скоро недосчитается и стройплощадки, и супероружия.
- В адд-оне появился левитирующий Yuri Prime, олицетворяющий самого Юрца, который способен контролировать не только вражеских юнитов, но даже постройки (собак, дельфинов и прочих террордронов, правда, так и не контролирует), а также Властелин Мысли (Master mind), умеющие захватить моск сразу трем вражеским юнитам. Если же удавалось захватить более трех, то Вдохновитель постепенно самовыпиливался. Для издевательства над вражескими шпиёнами также запилены моментально их разоблачающие Пси-башни.
- Всё в той же экспансии вообще насчитывается овер **9000** понатасканного контента из других масс-



медиа. Так, например, халявную пехоту Юрия составляют безмозглые серокожие здоровяки, [срисованные](#) с Халка чуть менее, чем совсем. Закономерно именуется «[скотом](#)» (англ. «Brute») и заменяют в его армии, вы не поверите, собачек, но ко всему прочему небольшая толпа Брутов способна учуять мясо в танке и собственноручно вскрыть его.

- Таня и Борис! Небрежными взмахами стволов мгновенно укладывают пехоту, независимо от ее количества (*спойлер*: поэтому на них высылаются британский снайпер и юрьевская сифилитичка, со своим радиусом стрельбы в сто метров, орава из сотни конскриптов им тоже не по зубам), относительно легко взрывают танки (Борис очередью из АК, Таня же подползает в упор и засовывает С4 в дуло — правда, научилась только в аддоне). При отсутствии у врага дальнбойных, крепких или противопехотных танков и башен легко выносят все живое и построенное на своем пути с символической поддержкой.
- Советский кальмар с пси-маяком на голове. Присасывается к капиталистическим корытам, раскачивая их до тех пор, пока все матросы противника не сдохнут от обострения морской болезни. Особенно весело, что прервать этот процесс нельзя ничем, кроме уничтожения корабля или атаки (по кораблю же) дельфинами. ЧСХ, в аддоне кальмары остались у СССР, а не отошли к, собственно, разработавшему их Юрию.
- Грайндер (надм. «Мясорубка») — одно из зданий сил Юры. Доставляет тем, что если загнать в него любого своего (или подчиненного вражеского) юнита, то его там немедленно измельчит и вернет Юрию половину стоимости. Нет ничего лучше, чем после советского раша нагло разобрать все трофейные танки, или наделать из халявных рабов Скотов и получить деньги из ничего.
- Ну и хуева туча сверхоружия, из серии глобального мозгового контроля, биологических лучей поноса (которые превращают всю вражью пехоту в скотов). Отдельным мемом стала хроносфера, позволяющая телепортнуть кучку из 9 своих танков в любой конец карты (*спойлер*: или чужих в воду, чтоб утопить их, как котят; при желании можно и корабли на сушу, с аналогичным результатом. Остается добавить, что всего один, но гарантированный залп 9 призма-танков, перенесенных прямо к цели, снесет хоть супероружие, хоть стройплощадку.)

## Находки

- Мультиплеер RA впервые ввёл понятие фракций (были и в первом RA, отличались неявными мелочами типа множителя на жизни, скорости по воздуху-воде-земле, урону и т. д.), позже получивших развитие в C&C3: Kane's Wrath и C&C: Generals Zero Hour. И у Советов, и у Союзников существует немалое количество «главенствующих» стран, которых можно выбирать для месилова, и у каждой из которых свои кошерные эксклюзивные юниты. К примеру, у России имеется вышеупомянутый тесла-танк о двух Лейденских банках. Лёгок, шустр, заметно дохл, но зело кусач. У Кореи (Южной же!) очень злые и бронированные бомбардировщики, за Германией числится Tank Destroyer, что доставляет, вспоминая её заслуги IRL во время WWII. Гораздо дальше и больше доставляет Франция с её супер-турелью Grand Cannon. Но особенно злободневными в наше нервное время мега-юнитами стоит признать ливийские грузовики со взрывчаткой и кубинских террористов-смертников (впрочем, чечены в этой роли смотрелись бы лучше). Как бы то ни было, подобное разделение труда значительно обогатило мультиплеерные баталии, так как даже натренировавшись, скажем, в игре против России, можно влёгкую продуть Ираку (и что может быть позорнее, если %username% при этом играл за [Пендосию](#)?). А также, при игре 2×2 с разными фракциями игра становилась в разы интереснее, так как сначала получить по баракам от корейских истребителей, а затем принять вражеский десант в ту же точку было незабываемо.
- Стоит отметить значительно доработанную со времён Tiberian Sun'a систему опыта и апгрейдов, получаемых юнитами. В Тибсане она практически никак не давала о себе знать — чтобы получить очередную лычку, юниту надо было слишком много всего успешно уничтожить (в десять раз больше, чем стоит он сам). В 95% случаев он до этого просто не доживал (разве что кроме отдельных найдешёвейших пехотинцев), да и то более-менее заметные бонусы в Тибсане давались только на уровне «элиты». Что не мешало им быть [УГ](#). В RA2 ситуация здорово поменялась — теперь войска гораздо быстрее накапливают опыт, и элитные юниты именно что элитные: чаще всего выгоднее положить на поле боя группу танков/солдат, но получить взамен парочку выживших элитных юнитов, которые или в секунды разнесут голую базу противника, или же отступят [на зимние квартиры](#), отрегенируют, а опосля при поддержке обычных войск порвут вражину. Рабы Юрия, отвоёванные из его добытчиков, в виду своей халявности, прокачиваются в элитного при убийстве любого юнита (чаще всего пихота), и вкупе со своей численностью [черенки их лопат](#) становятся грозным оружием.
- Очередная вкусняшка — городские бои! До этого ни одна из популярных стратегий не решалась на такой смелый эксперимент как пехтура в зданиях, что равносильно халявным бункерам при огромной их вместительности (в случае больших домов), усугубляясь дешёвизной пехоты. Идея — проще некуда, если рассудить, но ранее всех останавливала реализация и соображения баланса. RA2, при всей его клюквенности и безумии, показала наглядный пример, как это нужно и можно делать [на самом деле](#). Особые дулзы вызывала возможность организовывать в RA2 оборонительные точки даже в отдельно взятых зданиях типа «сортир» (они вмещали только одного пехотинца, но важен сам факт). Всегда было интересно, [как солдат умудряется оттуда стрелять во все стороны](#). Да что там — можно было окопать пехотинца в почтовом ящике (sic!).
- Истинно годная «концепция БТР» (идея взята у старой стратежки Z с аналогичным БТРом, вторично опробована Westwood, и уже потом подхвачена конкурентами). Эту фишку можно выразить известным слоганом: «Ты — это то, что ты ешь». Посадил в IFV (Infantry Fighting Vehicle) обычного

пехотинца — получил противопехотный пулемёт в башне. Посадил GI (ракетчика) — ну, понятно... А всунутый туда инженер превращает бибизику в полевого ремонтника. Более того, невероятнейший профит получался от комбинаций IFV с юнитами других сторон: со смертниками, тесла-воинами, гипно-Юриями, иракскими Дезоляторами, etc.

- При игре за Ливию можно было построить пару-тройку грузовиков с «подарками» и засунуть их в судно на воздушной подушке. Получившийся юнит можно было спокойно засылать противнику на территорию. Живучести судна хватало. После того как оппонент с радостным ололоканьем выпиливал судно, распаковывался сюрприз в виде весьма большого ядерного гриба с взрывом, сразу разносившим полбазы нахрен.
- Юрий повсеместно использует захват вражеских солдат, а то и зданий, имеет невероятно мощное ПВО, способное также разделать пехоту и лёгкие танки под орех (но не Киров!), что делает большинство раш-тактик бесполезными, заставляя искать дыры в обороне, засылать хроно-диверсии, работать артиллерией, адекватного ответа которой у Юрия совсем нет.
- Изящнейше решена проблема «последнего алиена». Больше нет нужды методично расстреливать все до последней вражьей электростанции, склады и пушечки, прочесывать карту мелкой гребенкой, выискивая осиротевший харвестер или загнанный, **не понятно зачем**, в самые ебенья невидимый танк. Как только компьютер лишается всех добывающих и производящих зданий, он мигом распродает всё остальное и отправляет получившуюся орду пехоты в самоубийственную (а может, и нет — полсотни озверевших бомжей могут оказаться на удивление грозной силой для молодого генерала, забившего на оборону ввиду наступления) атаку.
- Интернет-баталии. Так как это раш-игра, на экране вполне реально можно было наблюдать картину, когда половина экрана была закрыта танками самых разных мастей, другая половина — вражескими танками, а над этим всем ещё кружились самолёты. И всё это стреляло друг в друга и взрывалось! Однако из-за **трудной ситуации с интернетом** в те времена (да и с лицензией тоже), оценить это смогли немногие.

## Локализации

Известно три локализации, различающиеся по степени говняности и одинаково далекие от оригинала.

- **Фаргус**. Конечно же, еретики из Фаргуса не могли пропустить столь популярную RTS. 4 голоса — Людмила Гнилова (озвучивала Дану Скалли из **X-files** в свое время, да и вообще огромное количество фильмов начала 2000-х), Рогволд Суховерко (озвучил кучу советских и зарубежных мультфильмов, Гэндальфа из Властелина колец), Алексей Борзунов (известен по озвучке дядюшки Скруджа из Утиных историй и куче мультсериалов на канале СТС) и какой-то мужик, личность которого определить не удалось. Получилось уныло — представьте себе сисястую Таню Адамс, говорящую голосом 50-летней жирной бабы, например. Или Юрия с голосом прокуренного алконавта. При этом оригинальные звуковые дорожки не убраны. Надо понимать, для того, чтобы игрок оценил всю уёбищность русской озвучки по сравнению с оригиналом. Более того — иногда текст произносился так медленно, что иногда предложения обрывались на полуслове. Впрочем, перевод текста был достаточно адекватным, пускай и не без ляпов.
- **City**. Эти ребята подошли к делу с чувством юмора, и получилось весьма неплохо, во всяком случае, на голову выше Фаргуса. Анон впадал в гомерический хохот, услышав дядю Юру, разговаривающего кагтавым голосом дедушки **Ленина**, и премьера Романова с голосом **Леонида Ильича**. Локализация технически выполнена неплохо и показана игрокам, не прокачавшим скилл инглиша.
- **7Wolf**. Что-то среднее между вышеназванными двумя, ибо персонажи хоть и разговаривали с характерными интонациями, но в откровенную пародию в ущерб замыслу создателей дать тонкий намек не скатывались. Доставляли реплики юнитов — «Я помою сапоги в Индийском океане!», «И-ик! Иван — дурак», «Смотрите мне в глаза!». Однако было достаточно большое количество опечаток, да и тексты на картинках (например, на иконках юнитов в строительном меню) и в текстовых описаниях иногда не совпадали.

## Red Alert 3 или «Вы хотели продолжения?»

Апофеоз всего, что было в первой и второй частях. Коварные Советс **не хотят** сдаваться и поэтому используют тайм-машин, которую создал мега-учёный Зелинский (в исполнении великого и ужасного **Стормаре**), и отправляются в прошлое, чтобы **умножить на ноль** профессора Эйнштейна точно так же, как он, в свое (или, точнее, не совсем в свое) время, ликвидировал Гитлера.

Для окончательно запутавшихся в туче сюжетных линий: Европу коммуняки таки завоевали, хоть и не с первого раза. Потому что крупная авиабаза союзников в Исландии получила имя фон Эслинга, командующего Союзников из первой игры. То есть, перед тем, как Черденко выбил Эйнштейна, тот выбил Гитлера. Так что сначала был неудачный поход на Европу Кейна-Сталина aka Вторая мировая по версии Red Alert, а потом уже случился черденковский поход, заместивший собой кампанию премьера Романова (первая итерация

[Red alert 3 - intro invasion](#)  
Кавайные японцы наступают! Тысячи их!  
[Red Alert 3 David Hasselhoff Commercial #2](#)  
Рекламный ролик средней унылости, в котором говорится о медведях, несущих социализм



Третьей мировой) и Юрьевские войны (вторая итерация Третьей мировой). То есть последовательность такова: Эйнштейн выпиливает Гитлера — (Черденко выпиливает Эйнштейна) — Вторая мировая, Red Alert — (Третья Мировая, Red Alert 2) — возврат Союзников во времени после объявления Юрия — Третья Мировая с Юрием, Yuri's Revenge — после-Юрьевский кризис — Четвёртая мировая, Red Alert 3 — Восстание, Uprising. Но, учитывая отсутствие у союзников вундервафель Эйнштейна, в том числе и хроносферы, война должна была протекать немного в другом ключе, каком — неизвестно. Тут у нас получается интересный time paradox: Эйнштейн построил машину времени в сороковых годах и переметнулся в прошлое, выпилив Гитлера в 1924. Фактически с этого момента вселенная отклонилась от традиционной нашей. А Черденко выпилил Эйнштейна уже в 1927 году, то есть 3 года спустя после выпиливания Гитлера, что заставило вселенную RA3 окончательно превратиться в отдельную вселенную, с домино и комсомолками...

Лишив буржуев главного изобретателя их вундервафель, Советам удалось изменить ход истории и завоевать почти всю Европу. Но в комплекте с ослабленными Союзниками они получили чистерскую Ниппонию, которая пафосно назвалась Империей восходящего солнца и обрушила всю мощь своей онимэобразной армии на Советс. Попытка образумить их с помощью старой-доброй [кузькиной матери](#) не увенчалась успехом, ибо без Эйнштейна никто не додумался её собрать. Fail, причём даже специально осознанный, потому как (*спойлер*: разработчики специально убрали атомную бомбу из игры, рассудив, **что кидать даже в игре атомную бомбу на японцев** - как минимум **кошунство**.)

Романова сменил хитрожопый полковник Черденко (который в исполнении Тима Карри похож на [Поехавшего](#) из [Слоника](#)), который после путешествия во времени стал генсеком, а брутального Владимира — «витрина-ювелирного-магазина» — генерал Крюков (или Круков). Бóриса сменила Natasha Volkova (кстати, в исполнении профессиоанальной раздавательницы пиздюлей [Джинны Карано](#)), спортсменка, комсомолка, [ворошиловский стрелок](#), которая смотрится гораздо выгоднее [очередной инкарнации](#) Тани Адамс. В видеороликах встречается целый раз, да и то в кампании за Союзников. Плюс ко всему — кавайные ниппонцы ([обыкновенная японская школьница](#) прилагается в комплекте), донельзя лольный президент Акерман, и ещё целый ворох персонажей, которые, наверное, всё делают исключительно для лулзов.

Юниты подверглись кардинальной переделке. Так, например, «линейная», то бишь стрелковая пехота у сторон представлена:

- Советский призывник с АК, молотовыми и «всесезонной» зимней униформой;
- Ниппонские ворриоры с «типа бластерами» и джедайскими мечами;
- Гамбургерные «миротворцы» с дробовиками, тяжёлыми бронжилетами, полицейскими щитами и неудержимым рвением нести миру [мир и демократию](#).

Баланс, чтоб его.

Плюс мега-задорный советский марш, Кировы с [закисью азота](#), японские [ОБЧР](#) и [трансформеры](#), [боевые медведы](#) и человеко-пушки! А также в качестве супероружия: [вакуумная бомба](#) у Советов, [протонный коллайдер](#) у Союзников, пси-дисраптор, по своему действию напоминающий бомбу из [одного бурятского мультфильма](#), и традиционная девочка-волшебница Юрико Омега у ниппонцев. Вызываемый Наташей бомбардировщик сбрасывает вражинам на головы, судя по всему, [чугуниевую бомбу](#), так как она уничтожает абсолютно любой наземный объект, вообще не причиняя вреда окружающим его войскам. А чего стоит русская народная забава в виде пуляния космическим мусором...

Наравне с приемлемой графикой, игра добавила немного свежести в традиционный для серии геймплей (морские баталии теперь равноценны наземным, а не прикручены где-то сбоку, изменена/упрощена/испорчена экономическая модель, сделан упор на микроконтроль и использование абилок юнитов), но серия не потеряла свою атмосферу полной ебанутости. Однако местами с клюквой возникает легкий угнетающий неадекват. Например, японские джедаи не могут махать мечами постоянно, а ОЯШ Юрико Омега под управлением ИИ превращается в натуральное орудие смерти (мгновенно переключаясь между юнитами), способное остановить не только танк раш, а вообще любой раш.

## Чем еще запомнился RA3

- Американскими ракетчиками, кричащими «That's [awesome!](#)»
- Начисто заскриптовано-забагованым игровым процессом, с туевой хучей проколов и недочетов.
- Фразой японского императора — «[Одесса должна сгореть!](#)»
- Отвратительнейшей русской локализацией, в которой были перепутаны фразы юнитов Альянса. Фанатский патч, расставляющий голоса по своим местам, можно скачать [тут](#).



На переднем плане — японские кронпринц Тацу (слева) и император Ёсио (справа).



Она смотрит на тебя, как на американца.

- Психически неуравновешенным офицером Николаем Москвиным, которого некоторые посчитали подозрительно похожим на главного героя их **любимого фильма**.
- Советскими вертолетами, сообщающими, что **Большой Брат следит за вами**.
- Японскими плавающими крепостями. Дедушка Оруэлл счастлив.
- Возможностью выпилить штаб EA Games, играя японцами в Лос-Анджелесе.
- Концовками с намеками на эротику в кампаниях за Альянс и Империю, где можно было поглазеть на инструкторш и Таню Адамс, облаченных в вызывающие етёж наряды. А вот за СССР такой концовки не было. **Потому что, как известно...** Хватит и господства над миром и **слегка расстегнутой униформы связистки Даши**.
- Золотистыми корешками книжек за авторством **каббалиста** Михаэля Лайтмана слева от Даши.
- Советскими **экзоскелетами** с разрядниками, операторы которых утверждают, что внутри все скреплено **изолентой**. Хотя при атаке вражеского юнита грозят: «Изолента им не поможет!»

## Ложка дегтя

Не все так лучезарно и прекрасно, как кажется с первого взгляда: за исключением начальной заставки сюжет кампании целиком повторяет Red Alert 2, стало до ужаса много водных территорий и невнятных юнитов (тоже по большей части водных), была окончательно потеряна связь с хоть какой-то реальностью, а экономическая модель вызывает желание плюнуть на все и просто скачать трейнер. Графика вполне приемлема, но явно не является феноменальной для 2009-го. Сюжет посредственен, геймплей ничем инновационным не блещет: все что есть в RA3, было в предыдущих играх C&C. Окончательно добивает безумная «мультиязычность» техники: почти вся она выглядит как детские пластиковые игрушки. Сабж нагло тырит юниты и у Generals. И еще почему-то выпиливание дяди Эйнштейна привело только к тому, что из советского и американского арсенала исчезли ядерное оружие и погодный манипулятор, а все прочие его изобретения, включая хроносферу, остались на своих местах. Ну и технологии Юрия (майндконтроль, клонирование, спруты и иже с ним), видимо, были отформатированы на низком уровне с особым цинизмом, раз уж даже перед лицом Армагеддона ни Советы, ни Альянс, ни Япония (знающая толк в псионике!) не стали их применять.

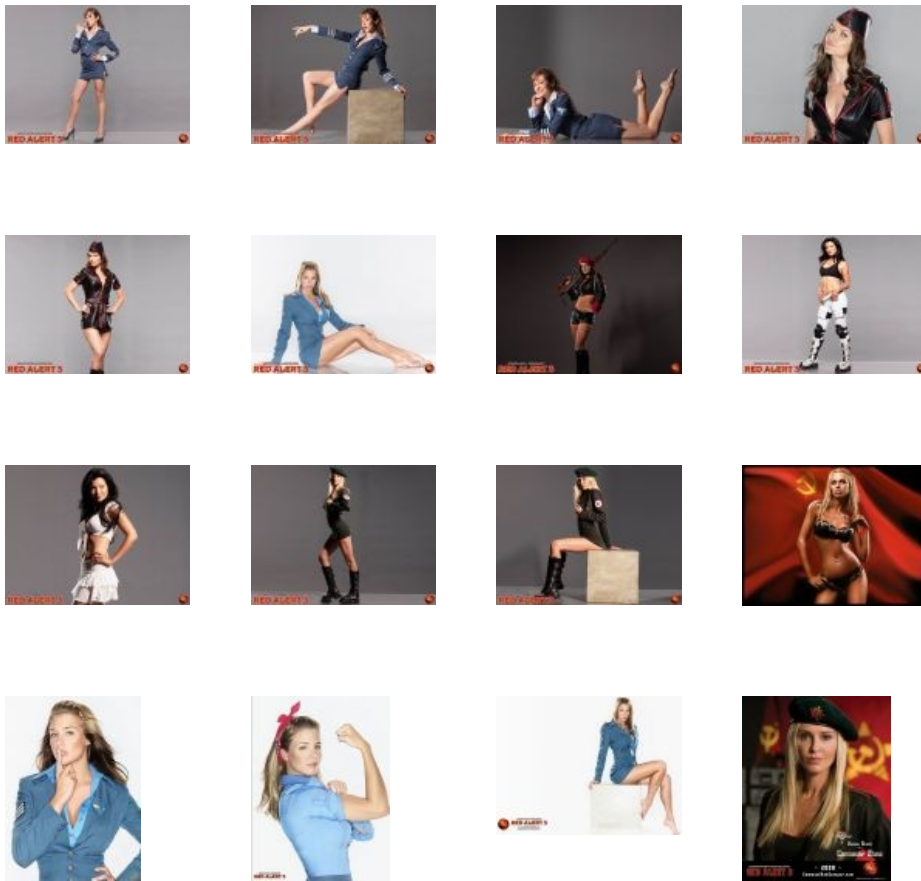
**Клюква**, кстати, отнюдь не является главной фишкой RA3. Изначально славные парни из Westwood создали альтернативную вселенную без Гитлера как раз для того, чтобы свести между собой двух самых главных идейных противников: СССР и США. Фишка игры была в распространении коммунизма и страхе перед ним западного мира, а также в том, что RA3 показывает ту самую войну, к которой долго готовились, но она так и не произошла.

## Боевые подруги прилагаются



### Девушки Red Alert 3.

Слева направо — Лизетт Ханли, Даша Федорович (именно так и пишется), Таня Адамс, Жанна Агонская, Наташа Волкова (стоят), Суки Тояма, Ева МакКенна (сидят).



## Red Alert 3 — Uprising

Он же «Восстание». Аддон сей хоть и был переведен на русский локализаторами, на дисках выпускался когда-то, но выпускаться больше не будет. Дополнялка вышла небалансной, поэтому мультиплеер выпилен.

Общий смысл аддона: даётся три говнокомпании — за три старые стороны и одна винрарная — за Юрико Омегу. Ещё есть эпичный, но невероятно забагованный режим «Challenge».

Юрико посвятили отдельную драматическую историю, как и положено в этих ваших **онемэ**, с глубочайшим содержанием. Суть такова: особенно одарённую девочку повязали добрые доктора, затащили в подземную базу и принялись задрачивать различными опытами да экспериментами. И таки задрочили! От этого всего у девочки загорелось самомнение, и она свалила из спецдурдома, попутно перебив всех. Чтобы потом опять попасть в тюрьму. Чтобы выбраться и спасти свою сестру. Чтобы быть преданной. Ох, как же это глубоко!



Без панцу!

Кстати, имеется связь с **Юрием**. Педивикия утверждает, что приставка «-ко» в японском означает «дочка», отсюда фанаты и раздули теорию про то, что это перевоплощение/родственница Юрия. Хотя вообще Юрико — распространённое в Японии имя.

Режим «Challenge» подозрительно напоминает аналогичный из «Генералов». Безликая корпорация «FutureTech», (*спойлер*: которая запилила Союзникам их **вундервафли**, что, правда, объясняется только на загрузочном экране) просит награть для неё техники у всяких генералов — видите ли, нет у них оригинальных юнитов. На всё про всё геймеру дают 50 миссий-задачек с забавными «генералами»-противниками. Впрочем, веселье на ранних версиях портят баги со скриптами — например, если пропустить одно здание первого противника (какую-нибудь энергостанцию, стоящую в интересном месте) и раздолбать второго — миссия не завершается.

Но нет худа без добра — новые юниты всех сторон на редкость годны:

- Советы получили **мобильный металлоломщик**, во имя Труда разбирающий на гайки все, что разбирается — от танкеток до авианосцев; мутанта-наркомана, поливающего врага дерьмом (враг



плавится); **оппозитчиков** на мотоциклах с колясками с **коктейлями Молотова** и мортирами; а также **боевые четырехножки** с пушками и гранатометами. Последний может до смерти оседлать танк верхом, да так и остаться лежать на земле — слабый ходовой механизм не выдерживает больше одного прыжка. А вот первый особо радуется тем фактом, что называется катком и может закатывать врагов в бетон (в прямом смысле этого слова).

- Альянс получил от корпорации FutureTech гусеничного терминатора, АС-130 с маленьким адронным коллайдером и пулеметом в комплекте и Санта-Клауса, лепящего снеговика из обычных советских медведей и не только. Еще он сильно любит прыгать на содеянное и крушить это в осколки, а если запихнуть его в турель/БМП, то песец настанет и воздуху: замороженная леталка просто падает и разбивается.
- Япошки создали Крепость, которая за короткое время раскрошит базу, робота-зека и лучницу<sup>[6]</sup>. С роботом они наконец-то смогли уравнивать свои шансы против средних танков врага и дать им внушительный отпор, вскрывая их, словно банки.

Стоит отметить третью советскую миссию, где есть возможность **почувствовать себя Номадом** на несколько минут.

## Советский марш

Отдельного упоминания заслуживает **мозговывносящий** советский марш, **бессмысленный и беспощадный**, в исполнении Большого Симфонического военного оркестра балалаечников (на самом деле — некоего «Казачьего хора» из Сан-Франциско), с довольно **бессвязным текстом**. При этом музыка и исполнение таки проникнуты настолько атомной имперскостью, державностью и **духовностью**, что песня стала одним из фетишей вполне себе настоящих российских **ымперцев** и **поцреотов**, готовых при первых ее звуках встать и отдать честь.

[Red Alert 3 Theme - Soviet March with lyrics 3\(\)](#)

Гусары, на марш! Текст и перевод прилагаются.

Изначальный английский текст сочинил некто Грег Касавин из команды разработчиков. Когда команда сочла, что текст достаточно идиотский, автор припахал своего отца (судя по фамилии, из эмигрантов) перевести стишок на русский.

**Расовые калифорнийские казаки** исполнили гимн со столь жестоким акцентом, что все попытки русской аудитории расшифровать загадочное послание на слух ещё сильнее усугубили его изначальную бредовость. Дешифровка текста, распространённая в рунете, довольно бессмысленна и **не слишком похожа** на замысел создателя. Но это только увеличивает её винярность:

### Red Alert 3 Theme: Soviet March

2× Наш Советский Союз  
покарает Весь мир, от  
Европы к Неве, на восто-ок,  
Над землёй везде будут  
петь: «Столица, водка,  
советский медведь наш!»

2× Все народы здесь стоят  
того, Что мы все воплотили  
на свет, Благодарный  
низкий поклон От са-мой  
мо-гу-шес-твенной в мире!

2× Наш Советский Союз  
покарает Весь мир, от  
Европы к Неве, на восто-ок,  
Над землёй везде будут  
петь: «Столица, водка,  
советский медведь наш!»

A-a!

1-12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22

Nash sa-veeh-tskée sa - yooz pa ka rayt vyes meer kak agrum nee myeh dyeyd na vas loh - kyeh

Nash sa-veeh-tskée sa - yooz pa ka rayt vyes

Au-tee bra-dyal byez - byel-noh byez vsya - keech za-boht ah sa - vyei skoe myeh dyeyd nach-tyeh. Nash sa-veeh-tskée sa - yooz pa ka rayt vyes

meer kak agrum nee myeh dyeyd na vas loh - kyeh Au-tee bra-dyal byez - byel-noh byez vsya - keech za-boht ah sa - vyei skoe myeh dyeyd nach-tyeh.

meer kak agrum nee myeh dyeyd na vas loh - kyeh Au-tee bra-dyal byez - byel-noh byez vsya - keech za-boht ah sa - vyei skoe myeh dyeyd nach-tyeh.

Ноты и текст на транслите для «казачьего» хора из Фриско

[Adest Musica Sassenheim - Red Alert 3 Special / Soviet March - 2013](#)

Нидерланды не удержались.

На самом деле правильный текст выглядит так (он, кстати, прозвучал в дополнении Uprising — там вместо хора хора гимн спела исполнила некая косноязычная оперная певица):

### Red Alert 3 Theme: Soviet March

2× Наш Советский Союз покоряет весь мир, Как огромный медведь на Востоке. Овцы бродят бесцельно, без всяких забот, А Советский медведь на охоте.

Наше братство — хорошая жизнь, Наша щедрость ни с чем не сравнится.

2× Все народы не стоят того, Чтобы мы превратили вас в пепел, Благодарный низкий поклон От самой могущественной в мире!

2× Наш Советский Союз покоряет весь мир, Как огромный медведь на Востоке.

2× Наш Советский Союз покоряет весь мир, Как огромный медведь на Востоке. Овцы бродят бесцельно, без всяких забот, А Советский медведь на охоте.

A-a-a!

По сообщениям [вап-кунов](#) в песне к компании Юрико звучит не менее безжалостная хуита на [лунном](#):

### **Red Alert 3 — Uprising Yuriko Theme**

ji ai bukaki waga ookimi arahito game yoshirosama (soprano)

Shirare watarishi onihime densetsu Onihime no shinen ga saturiku wo yobu

ji ai bukaki waga ookimi arahito game yoshirosama

ji ai bukaki waga ookimi arahito game yoshirosama (soprano)

Saikyo onihime no Kokoro ha Ikani Ikusen no Mono ga Nigemadou toki

ji ai bukaki waga ookimi arahito game yoshirosama

### **Сие означает примерно следующее (в переводе на пендосский)**

(Our deeply merciful great lord, the living god, Yoshiro-sama)

Know or came across the legend of the demon princess.

The thoughts of the demon princess, which are called upon to slaughter.

Our deeply merciful great lord, the living god, Yoshiro-sama

(Our deeply merciful great lord, the living god, Yoshiro-sama)

What of the heart of the strongest demon princess, when thousands of people fled in confusion?

Our deeply merciful great lord, the living god, Yoshiro-sama

Первоначальная версия текста марша:

### **Soviet March**

Наш Советский Союз покоряет Весь мир от Европы на юг и восток. Октябрат бесцельна жизнь - Зарница, водка, советский медведь!

Наш Советский Союз покоряет Весь мир от Европы на юг и восток. Над землёй везде будут петь: Столица, водка, советский медведь!

Наши танки быстро едут, Самолеты быстро летят.

[Капиталисты, не стоит того,] [Чтобы мы превратили вас в пыль.] [Солдат оловянных великая злость] [От самой могущественной в мире!]

Все народы узнают о том, Что их поработили насмерть. И Октября бесценных идей Мир увидит пробуждение!

Дружба народов стоит того, Чтобы её воплотили на свет. Благодарный низкий поклон От самой могущественной в мире!

Наш Советский Союз покоряет весь мир. Как огромный медведь на охоте. Наш Советский Союз покоряет весь мир, Мир огромный, мы идём на восток.

Наш Советский Союз покоряют Весь мир как огромный медведь на охоте, И над землёй везде будут петь: Столица, водка, советский медведь!

Наш Советский Союз покоряют Весь мир от Европы на юг и восток. И над землёй везде будут петь: Столица, водка, советский медведь!

[Red Alert 3 - Soviet March - TRUE EPIC RUSSIAN COVER](#)  
Попытка призвать дирижабль Kirov.

## **Будущее серии**

Будущее, у серии, как водится, весьма пессимистичное. Таки да, опять во всём виноват консолесрач — потребителю надо бездушных линейных экшнчиков со взрывами, а не стратегий в реальном времени, а разработчик показывает именно то, что надо потребителю. Что характерно, со времён Uprising o Red Alert так ничего и не было слышно. По всей видимости, серия заброшена. Продажи третьей части, число которых в Steam составляет около шестисот тысяч, намекают.

Дело, как всегда, ограничивается слухами и вбросами троллей, которые переносят «точную дату выхода» каждые два месяца, и одна история правдивее другой. Простым же игрокам пока остаётся переигрывать в старые части серии.

## Последствия

Игра пришлась по нраву решительно всем, кому пришлось в нее поиграть — дело было, очевидно, в том, что там были реализованы самые дикие идеи, возникающие по ту и по эту сторону океана во время Холодной войны. Некоторые ньюфаги, кстати, на полном серьёзе начинают считать, что так оно и было — спруты, дирижабли, хроносферы и т. д., но таких, к сожалению, меньшинство.

Одно время было очень популярно выкладывать на [Youtube](#) записи [советских](#) и [российских](#) военных парадов ([северокорейские](#), впрочем, тоже годились, или китайские, и даже фашистские были) под бессмертный Hellmarch (не важно, какой). Дальше в комментариях начиналось нашествие леммингов класса «HEIL TEN GREAT SSSR, WE WIN TEN WAR», что иногда выливалось в нехилые срачи и холивары. В остальных случаях всё делалось **строго наоборот** — под реально существовавшую советскую музыку авторы демонстрировали канонические стереотипы, почерпнутые все из того же Ред Алерта, например, [так](#).

## См. также

- [Кейн](#)
- [Мамонт-танк](#)
- [Дирижабль Киров](#)
- [C&C](#)

## Примечания

- ↑ На Западе не врубались, что за хуита такая в Союзе — генсек. Поэтому их называли Premier’ами. Кроме того, слово Premier использовалось потому, что некоторые главы Советского Союза (точнее, Сталин и Хрущев) имел титул не только Генсека КПСС, но и Председателя Совета народных комиссаров (позднее переименованных в Министров). А этот пост как раз-таки аналогичен премьер-министру в западных странах. Что интересно, Брежнев как раз-таки премьером не был, как и его преемники. Хотя ООН и НАТО председают настоящие такие Генсеки, или Secretary-General по ихнему
- ↑ [Как утверждает Педивикия](#), символы у него на лбу — еврейские (יג). Если присмотреться повнимательнее, то в этих символах вполне можно узнать буквы Y и P, что расшифровывается, как Yuri Prime. В самой игре юнит называется именно так.
- ↑ Слова с обложки тамошнего журнала Times, да-да, именно Times. Заголовок написан, как ни странно, по-русски.
- ↑ Штат Вашингтон, офис Microsoft находится в Редмонде, тот же штат.
- ↑ В Command & Conquer 3 этот момент исправили — там пехотным юнитом вместо одного человека было целое отделение, которой этот самый танк тихо и методично расстреливал
- ↑ Таки лучников в Японии было больше, чем [катананосцев](#) (ибо не-труЪ-катана называется «нодати» или «ондати» и за прямой клинок обзывается фразой «Japanese Sword»)



### 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



### СССР

1000 мелочей 101-й километр 28 героев-панфиловцев 3,62 Red Alert Russian Reversal S-90  
Vnovodvorskaya Ёжик в тумане АК-47 Александр Солженицын Алиса Селезнёва Алкоголик  
Антарктида Афганская война Аэрофлотовская курица Бандеровец Баня Беломор Берия  
Бесконечное лето Блат Брежнев Брежневка В мире животных В СССР секса нет Варёнки  
Ведро компрессии Великая Отечественная война Вентиляторный завод  
Ветеран Куликовской битвы Винни-Пух Владимир Высоцкий Власовцы Восьмидесятые  
Вписка Вражеские голоса Всё прогрессивное человечество Гагарин  
Генеральная линия партии Гитара «Урал» Глобус Украины Гоблин Граждане СССР  
Гражданская война в России ГрОб Гутник Давид Черкасский  
Дважды еврей Советского Союза Дембельское фото Детская площадка Детский лагерь  
Дефицит Дирижабль Киров До чего Сталин страну довёл Добровольно-принудительно  
Дотянулся проклятый Сталин Ежов Железный занавес Жить стало лучше, жить стало веселее  
Жуков Журнал «Крокодил» Загнивающий капитализм Закручивать гайки  
Зато мы делаем ракеты Звёздочка Зоя Космодемьянская И немедленно выпил  
И примкнувший к ним Шепилов Иван Васильевич меняет профессию Игорь Тальков  
Игрушки, прибитые к полу Ирония судьбы Как я провёл лето Карлсон  
Квадратно-гнездовой способ мышления Кин-дза-дза Клюква Книга о вкусной и здоровой пище  
Ковёр Кола Бельды Колыма Комбинат «Маяк» Комедии Гайдая Коммуняки  
Корейский Боинг Космическая гонка КТ315 Кузькина мать Ламбада Леваневский Ленин  
Либераст Лысенко Мавзолей Ленина Максим Калашников Мао Цзэдун Марш авиаторов  
Мессинг Ми-24

[w:Red Alert en.w:Command & Conquer: Red Alert series](#)