

Мамонт-танк — Lurkmore

Mammoth tank — эпичная вундервафля и маскот всей серии игр *Command & Conquer*. Огромный, тихоходный танк с двумя пушками, противопехотной и противовоздушной ракетной батареей, на четырёх гусеницах и в отличие от простых танков может давить не только пехоту, но и малую технику (в некоторых ответвлениях даже танки). Так же саморемонтируется (регенерирует) до 50% (в некоторых 25%) life бара. Время первого появления является предметом споров — впервые он появился в оригинальном *C&C* (1995 год), но события первого *Red Alert* (1996 год) так происходят раньше. Кроме того, огромный тихоходный танк с двумя пушками появился еще в эпической *Dune 2* (1992 год) от тех же разработчиков, назывался «Devastator»^[1] и принадлежал дому Харконнен.



Сферический Мамонт в вакууме

Red Alert: «Soviet power supreme!»

В серии *Red Alert* сей монстр был создан сумрачным советским гением по приказу товарища Сталина, ибо тяжёлый танк СССР (кстати, тоже о двух пушках) хоть и заставлял бронетехнику Союзников вчистую сливать, столь же лихо выпиливался пехотинцами-ракетчиками и «Апачами». В результате получился огромный танк, лихо изничтожающий и пехоту, и танки, а также кое-как отстреливающийся от вертолетов (и то хлеб). Добавим сюда возможность саморемонта чуть более, чем наполовину. Вуаля — получаем PROFIT: тактику, известную как танковый раш (tank rush), когда большое количество склеенных танчиков является залогом победы, я гарантирую это!

C&C: «Armor superiority!»

Первые «мамонты» GDI и СССР были похожи чуть менее, чем полностью (советский «Мамонт» стрелял ракетами, даже не поворачивая башню). Что считалось вполне логичным — ибо первый Альярт задумывался как приквел к оригинальной *C&C*, но как-то не срослось. В результате расово верный джидеавский «Мамонт „Модель 2“» из Tiberian Sun стал действительно эпичной вундервафлей — больше одной штуки в одни командирские руки за раз не выдавали. Более того, там это и не танк вовсе, а совсем даже меха, православно скопипижженная прямо из *Звездных Войн* АТ-АТ. Столь еретичная концепция прожила недолго, и третья модель снова стала каноничней некуда — навешиваем рельсотроны и пытаемся снова устроить танковый раш (если руки прямые — то даже успешно). В четвёртой части решили напихать всё что возможно, дав и нормальные мамонты, и переименованные в «Мастодонты» mk II — впрочем, благодаря суровым ограничениям, раш сильно порезали. Sad but true.



Четырехногий ужас из TS.

Семейство «Мамонтов»

- **Dune 2:** Танк «Девастатор», порождение сумрачного харконеннского гения, по сути — прототип «Мамонта». Запредельно силён, бронирован, и дичайше медлителен при этом. Способен в одиночку одолеть ракетную турель. При уничтожении взрывается, поражая все вокруг. В случае надобности мог взорваться и по команде, забрав с собой солидный кусок вражеской базы (или своей, если он в руках нуба). Чрезвычайно католическим является при игре за ордосов перекрасить вражеский девастатор в зелёный цвет, подогнать его к вражеской турели и там взорвать. Также танк являлся отличным способом уничтожения червей: оный сдыхал, если ему скормить сабж. Алсо там же был и более быстрый осадный танк (Siege tank), который по своим ттх напоминал облегченную версию девастатора, а по внешнему виду был куда более похож на «мамонта» (в то время как девастатор выглядит не иначе как утюг на гусеницах), в последующих частях саги осадный танк выглядит уже совсем иначе..
- **Dune 2000:** Все тот же танк «Девастатор», перерисованный под новую «Дюну». Выглядит уже не мрачно, а уныло, да и стрелять мог поначалу только почти вплотную, что в версии 1.6 пофиксили, добавив к радиусу лишнюю клеточку и, тем самым, сделав танчик почти годным. Унаследовал от цнцшного «Мамонта» способность к самопочинке. По-прежнему умеет самоделиться на ноль, снося к хренам все вражеские и дружеские войска вокруг, за исключением разве что своих собратьев, и большинство зданий, расположенных поблизости. Впрочем, если враг сумеет взорвать его самостоятельно,



Девастатор из сеговской версии Dune 2

локального пиздеца уже не будет, будет только обычный унылый экологически чистый взрыв (это при заявленной-то ядерной силовой установке), который никого не заденет. Fail. Хотя надо сказать, что «ядерная силовая установка» при повреждении не взрывается ну вообще никак.

- **Emperor: Battle for Dune:** «Девастатор» тут [уже не танк](#), а меха мрачного вида: [здоровый и трёхногий](#). В остальном же ничем не отличается от своего прародителя, кроме того, что стал ещё медлительнее, и использовать его реально только в связке с кэрриоллами-носильщиками. Всё еще умеет самоликвидироваться, засыпая окружающую территорию радиацией, опасной для пехоты и (не так сильно) техники. Удобен для доставки в тыл носителями и сноса пары обогатителей, либо толпы минотавров.
- **Command and Conquer:** Танк «Мамонт X-66» Классический. Две пушки, ракетные установки, много брони, мало скорости.
- **Red Alert:** Танк «Мамонт» (неожиданно, да?). То же самое, в принципе. Разве что вместо пикирующего ястреба на обшивке теперь серп и молот. Алсо, на вооружении Советов находится и реинкарнация осадного танка из Dune 2 — тяжёлый танк, оснащённый спаренным орудием.
- **Red Alert 2:** Танк «Апокалипсис», прямой наследник «Мамонта». Две пушки и комплекс ПВО «Бивень» (хотя логичнее было бы наоборот). Алсо, мог чиниться чуть более, чем полностью. Пушки с ядерными зарядами лихо сносят ВСЁ на своём пути, а здоровья хватает на то, чтобы пережить прямое попадание ядерной ракеты. И вы ещё спрашиваете, [при чём тут танковый раш?](#)
- **Red Alert 2: Yuri's Revenge:** «Апокалипсис» оставили, но союзникам дали мобильную крепость, которая также работала бункером. Сам факт того, что она могла ЗАДАВИТЬ «Апокалипсис», делает игру былинным [фейлом](#)^[ЦИТО?]. Впрочем, этой самой мобильной крепости, которая ползала ещё медленнее сурового советского танка, надо было ещё доползти до него, что часто не получалось, если этот самый танк активно от неё отстреливался.
- **Red Alert 3:** Снова «Апокалипсис», но в стилистике УГ, ибо систему ПВО с него сняли. Зато дали возможность [невозбранно](#) выпиливать вражеские юниты и здания (даже самые большие), причем в буквальном смысле — с помощью магнитного луча и закреплённой дробилки. Алсо, теперь раш не устроить — во-первых, сила уже не та, во-вторых — базы можно строить на воде, куда многотонная туша не полезет, и в-третьих — ПВО ведь убрали, а это даёт возможность вражьи вертолётам [невозбранно](#) выпилить все танчики. Баланс, ёптуть. Кроме того, в игре появились [настоящие](#) мамонты^[ЦИТО?].
- **Command and Conquer: Renegade:** Танк «Мамонт» из первой С&С. Здесь его [невозбранно](#) можно было водить. Имеет 600 здоровья и 600 брони, при [просирании](#) брони в режиме автономности может восстановить лишь здоровье что соответствует 50% отметке общего здоровья, остальное может восстановить инженер с чинилкой, если его об этом хорошо попросить. Невозбранно можно стрелять как из основных орудий, так и из ПВО (даже по наземным целям), разницы почти нет — разве что ракеты ПВО наносят чуть меньше урона и имеют траекторию полета — снаряды просто стреляют по прямой. Любой желающий причаститься к этой игре, сможет наблюдать его уже в самом начале первой миссии и порулить и поблбикать уже в третьей.
- **Tiberian Sun:** Танк «Мамонт Mk II». [Дичайший](#) мех о четырех ногах с реилганом, ракетной установкой и пулемётом (который, увы, стрелял только в заставках). Имел обыкновение во время раша шеренгами выпиливать дружественных солдат (и технику) заодно с врагами. Стоил дорого, выдавался только в количестве 1 шт. Также в игре можно было встретить (но не строить) классические модели Мамонтов. Эпик вин НОДовцев происходил при угоне драгоценного танка шустрым мутантом-угонщиком, так как, во-первых, братство получало Убертанк в свои лапы, а во-вторых лимит на постройку сохранялся, поэтому GDI не могли построить ещё один, не раздолбав предыдущий.
- **Tiberium Wars:** Танк «Мамонт-27» (он же «Мамонт Mk III»). Мамонт классического дизайна — две пушки, ракеты, четыре гусеницы. Выпиливает все на своем пути, быстро склеенные в начале игры могут заменить ущербные у GDI противотанковые пушки и сэкономить на обороне уйму шекелей, в малом количестве создает гемморой, орда танков в количестве 20+ непобедима как класс. Поддается тюнингу с навешиванием пушек гаусса, после чего заметно лучше воюет.
- **Tiberium Wars: Kane Wrath:** К предыдущему «Мамонту» добавляется танк «MARV» ([надм.](#) Мамонт Бронированный Мелиорация Транспорт). Очень большой, очень сильный и, в отличие от предыдущего, строится только в одном экземпляре. Вооружён подозрительно большими пушками,



Девастатор из Emperor'a



Апокалипсисы советские в естественной среде обитания — на Красной площади (RA2)



Мамонт такой танк

напоминающими о [дядюшке Фрейде](#), которые стреляют ультразвуковыми гранатами и являются [экстерминатусом](#) как для пехоты, так и для техники. Поддаётся тюнингу пехотой, причём имеет целых четыре уголка для оной. [ИЧСП](#), совмещает в себе функции танка и харвестера, поглощая тибериумные поля и добавляя при этом средства. Алсо, стоит заметить, что, из 3х супер вундервафель за каждую из сторон, имеет самую слабую подачу — вследствие чего чего сливает даже Мстителю NOD в схватке 1 на 1, несмотря на двойное превосходство здоровья перед оным. Sad but true...

- **Tiberium Twilight:** Фактически, джыдаям дали аж три вида мамонтов: собственно мамонт-танк (две/четыре ракеты + две пушки/рейлгана), рефрактор (суровая лазерная пушка на шасси «Мамонта») и «Мастодонт» (усовершенствованный mk II). Стадо «Мамонтов» сильно ограничено в численности, однако за счет аварийного модуля и глупого оппонента можно прилично вылезти за рамки ограничения. [ВНЕЗАПНО](#) все мамонты [не могут довить пехоту](#).
- **C&C Generals:** Танк «[Оверлорд](#)» [китайской сборки](#). При желании на него можно навесить пропагандистскую вышку (отборный китайский мат, звучащий из неё, заставляет всех в округе стрелять быстрее, пехоту лечиться, а танкистов чинить свой танк), многоствольный пулемёт или бункер на пять душ. В довесок можно воткнуть снаряды с ураном и атомный двигатель. Алсо, танк невозбранно давит всё, что меньше его. Данная фича, кстати, перекочевала и третью часть ЦыЦ и Алярта. Также на «Оверлорде» имеется встроенная функция проведения неиллюзорного [Multi-Track Drifting](#). Кроме того, у GLA имеется танк «Мародёр», который хоть и обзаводится башней солидного размера и второй пушкой после всех модернизаций, но сильно не дотягивает до Оверлорда по всем параметрам, включая размер, стоимость и пафосность.
- **C&C Generals: Zero Hour:** Танк «Император» — ещё более крутой «Оверлорд» у китайского танкового генерала, по умолчанию имеет пропагандистский матюгальник и позволяет повесить на себя [гатлинги](#) (с бункером, к сожалению, облом). А у ядерного генерала Overlord изначально имеет ядерные снаряды, А вот за атомное движло придется раскошелиться ибо строится отдельно. Алсо, анонимус наблюдал, как данная вундервафля, прокачанная на вражеских танчиках до максимума, после попадания ядерной ракеты, либо мощного авиаудара улетела куда-то вверх за пределы экрана, потом приземлилась и выжила.

Ну и конечно моды к вышеуказанному решили присосаться к великому. Более годные попытки:

- **C&C Generals: Rise of the Reds**(мод): Танк Sentinel (Часовой) можно построить, играя за [эту страну](#). Невообразимо огромен (крупнее Оверлорда), ездит на четырех гусеницах, имеет самую толстую пушку в игре, апгрейдится ракетами ПВО, говорит эпичным басом (честно взятым из реплики танка Апокалипсис в RA). Помимо него — Manticore за ЕСА. Уничтожает средний танк за один залп, чинится автоматически, строится в единственном экземпляре. Китайцам подарили ещё и танк Shenlong (Отец Драконов) - огнемётная версия Оверлорда. Как и оригинал, катается на четырёх гуслях, имеет два ствола, но воздушные войска косить уже не может. [Пруф](#).
- **C&C Generals: Reloaded:** Помимо китайских Overlord'ов в игре присутствует самый что ни на есть Мамонт-танк. Строится играя за GLA, стоит неиллюзорных по игровым меркам 7000\$, в комплекте имеет гору ништяков и столько же улучшений. Из ништяков — превосходит китайские эпические поделки в скорости в 2,5 раза, даже с атомным движлом за счет чего — [пока загадка](#). Имеется встроенный с завода бункер в который влазит ажно 6 [пехотинцев](#) а так же автопочинку [без китайских матюкальников](#) до 50%, из улучшайзеров имеются снаряды с биозаразой, автопочинка (теперь до 100% и быстрее на 25%), ракету Scorpiion. Выглядит как классический Мамонт-танк из C&C или Renegade, красится в темно зеленый цвет. Ради справедливости стоит отметить что после проведения всех улучшайзеров отбивает свою цену примерно наполовину что в куче с временем постройки сводит смысл покупки до 0. Sad but true...
- **C&C Generals: Contra 008:** Отличный мод для фапателей на оверлордов. У танкового генерала Китая их тут хоть отстрегай, ведь к императору приехали: баньши (помехогенератор с пулемётиком), сотрясатель земли (от взрыва снаряда отрядик врага взлетает на воздух), Мантикор (оверлорд-зенитка), Гуянь Юй, он же Шайтан (супер-танк, быстро разрывает всё и вся, жирный на столько, что иногда может пережить ядрёную ракету). Стоит так же упомянуть о Поджигателе (имперор с двумя огнемётами, жжёт не по детски) и супер танке (ездящий миномёт смерти и разрухи) Китайского генерала-огневика.
- **Star Wars: Empire at War**^[2]: на вооружении Альянса Повстанцев имеется [Т4-В](#) — придуманный разработчиками сверхтяжёлый танк, [ВНЕЗАПНО](#) оказавшийся способным потягаться с [ымперской](#) шагающей вундервафлей [АТ-АТ](#) (которой [партизанам-ребелам](#) по изначальной задумке Лукаса нечего было противопоставить, кроме солдатской смекалки). Гусеничный тяжелобронированный слоупок, вооружённый парой тяжёлых пушек и пусковой установкой ракет в башне и по дизайну напоминающий нечто среднее между «Девастатором» образца Dune 2000, собственно «Мамонтом» и «Оверлордом» — ну вы понели. Весьма доставляет тем, что это прямое самоцитирование разработчиков, сделанное, по-видимому, just for lulz, благополучно прижилось в [каноне расширенной вселенной ЗВ](#) и было в том числе задействовано позднее в нескольких играх по ЗВ от других разработчиков.
- **Star Wars: Empire at War. Forces of Corruption:** на вооружении новой фракции, [Консорциума](#), появляется свой мамонт-танк с пазааком и твилечками, [штурмовой ховертанк «Кандерус»](#) — не настолько эпичный и тормознутый, как повстанческий аналог, зато имеющий жирный щит, который при грамотном использовании позволяет сей вундервафле держать оборону почти вечно. Также, в отличие от Т4-В, способен выпиливать летающие юниты не хуже зенитных турелей (повстанческий аналог тоже может, но намного менее эффективно). Пушки игнорируют вражеские щиты. Отличается даже ещё большей

характерностью форм (на этот раз слизан в основном лишь дизайн классического «Мамонта» — вплоть до четырёх прикрытых бронёй выступающих антигравов там, где у прообраза были гусеницы) — и, таки да, снова вооружённый двумя тяжёлыми орудиями в башне.

Родственные виды

Список похожестей, настроенный разношерстными фагами:

- **Transformers: Victory:** Десептикон [Мертвокус](#).
- **Unreal Tournament 2k4/3:** Как такой танк подавался «Левиафан» — машина на пять мест, обладающая нехилой мощностью — пять плазмаганов в броне, и ионной пушкой в комплекте. Последняя способна к полному выпилу техники и юнитов в некотором радиусе от места попадания.
- **Starcraft:** [Близзы](#) спиздили мамонт-танк и приукрасили его хромом, укороченными стволами и трансформацией в [вундервафлю](#). Скорость высоковата для такой дуры. Алсо танк из первого StarCraft был скорее самоходной артиллерией. В StarCraft 2 близзы таки сделали свой "мамонт" [с блэкджеком и шлюхами](#) — ОБЧР с кучей пушек и ракетами ПВО, откликается на кличку «Тор».
- Серия игр **Earth 21xx:** Изобилие двухствольных танков у Евразийской Династии (потомков [этой страны](#)). В самой труЪшной части, **Earth 2150**, можно было сделать каноничный «Мамонт» с двумя стволами и ракетной установкой. А если ставить всё это на шасси «Булат» (у которого есть две пары гусениц), то получим адский пиздец с двумя тяжёлыми орудиями, на которые можно ещё что-нибудь поменьше поставить. Например, ПРО и ракетную установку. ОН SHI--.. Также можно сделать фейк сего вундервафля (задёшево), отвлекать им врагов или играть в "живой щит". Там же: «Мастодонт» (Grizzly). Самый тяжелый танк в игре, его даже нельзя строить. Используется как флагманский юнит. В некоторых миссиях нужно уничтожать целые армии таких танков.
- Танк [Tani Oh!](#) (да-да, так и называется) из эпичнейшего [Metal Slug \(animooted картинка\)](#).
- **Warhammer 40000:** вследствие [специфичного дизайна](#) вахи, мамонтоподобные танки там [не редкость](#) — более того, они, как правило, обладают гораздо более былинными боевыми характеристиками, внешностью и тормознутостью. [Baneblade](#) — многобашенный сверхтяжелый танк (в былинные времена считался [средним!](#)), способный [одновременно](#) вести огонь по нескольким целям всех сортов и расцветок. Также имеет модификации на все случаи [жизни](#) непрекращающейся войны, будь то городской бой, осада адской крепости или битва с [титаном](#). Наибольшее количество подражаний "Мамонту" у Империиума (и извращенные Хаосом у предателей). У эльдар есть «Скорпион» — почти каноничный мамонт-танк, несколько хрупкий, зато на антиграве и способный к [ОЧЕНЬ](#) быстрым перелетам. Орки не остались в стороне, склепав Баивой Вагон — ошетилившийся бойницами и стволами всех калибров вагон с катком спереди.
- **Battletech:** где-то около дюжины различной степени похожестей. ЧСХ на фоне тамошних [меха](#) совершенно теряются.
- **Hostile Waters: Antaeus Rising:** Вражеская боевая единица «M-6 Mammoth Supertank», встречается двух видов (в зависимости от того, как далеко прошли) обычная и биомодифицированная. Оснащена как обычными пушками, так и мощным средством ПВО. Очень сложно уничтожить, не зная хитрости: запинать, подлетев к нему вплотную на вертолете.
- **Tanki Online:** Самый тяжелый из существующих сегодня корпусов. Можно получить каноничный двухствольный «Мамонт», поставив на него башню, представляющую собой двойной плазмаган (а именно пушку "Твин").
- **KKND:** Тоже «Мастодонт», техника мутантов (Evolved). Такой себе слон ака мамонт с двухствольной башней на спине. Стреляет реактивными снарядами, также фигурирует в финальном ролике при прохождении за мудантов.
- **Ground Control:** Тяжёлые танки «Heavy Terradyne» корпорации «Craven». Ходят парами, часто мажут. Сами ракетами не шмаляют, но могут сбивать чужие. Альтернативно могут оснащаться модулем самопочинки. В силу живучести могут подползти поближе, где уже неважно, откуда растут руки у наводчиков. На фоне своих прямых конкурентов - [ховертанков с плазмаганами](#) - на вундервафли [не похожи](#).
- **Halo:** В этой серии игр есть два танка с шасси "Мамонта" - [Скорпион](#) (одноствольный) и [Гризли](#) (двуствольный). Также есть и [Мамонт](#), который выглядит как БТР размером с [БелАЗ](#).
- **Ground Control 2: Operation Exodus:** Тяжёлый террадайн Альянса Северной Звезды "Опустошитель" ("Ravager Terradyne"). Ездит на четырех гусеницах и имеет огромную башню, по габаритам соразмерную с самим корпусом. Эпичен своим второстепенным режимом, в котором сдвигает свою боковую бронь вперед, при этом не только усиливая переднюю, но и создавая область неуязвимости для своих юнитов, благодаря чему является чистейшим вином в наземной обороне. Как и вся техника в игре обладает крайне реалистичной конструкцией, не смотря на футуризм: две пушки расположены почти вплотную друг к другу, в отличие от своих аналогов, при стрельбе из которых башня поддается нехилой отдаче, боковая броня имеет [дырки для ружей](#).
- **Supreme Commander:** Тяжелый танк ОФЗ "Оплот" имеет сдвоенную пушку Гаусса, но по сути является рядовым танком. А что вы хотели от игры, где основу составляют [ОБЧР](#)? Кроме того, у фракции Кибран на вооружении тоже есть такого же типа танк, но использует сдвоенные лазеры.
- **Call of Duty: Black Ops 2:** В уровне, где главный герой-пиндос на лошади возглавляет доблестных [афганских](#) моджахедов, расстреливая советскую бронетехнику на скаку из ПЗРК "Стингер" (sic!) и ручного [минигона](#) (sic! sic!), ВНЕЗАПНО появляется какая-то НЕХ, похожая на Т-72 с двумя пушками. Из которого ВНЕЗАПНО появляется вице-главный злодей из предыдущей игры. Также присутствуют [Ми-24](#), к которым gamedev'ы прилепили все возможное и невозможное вооружение (на носу

болтаются Як-Б, ГШ23 и ГШ30 одновременно, да.) Но это уже другая история.

- **The Saboteur:** Попытка девелоперов скрестить реализм с эпичностью - местный двухдупльный танк Вульф. В сравнении с остальной бронетехникой смотрится весьма сурово: мощные орудия, исполинские габариты, неповоротливость и медлительность, и, внезапно, полное отсутствие брони на корме.
- **Metal Max Returns:** В этой танковой РПГ, имеется босс [Mammoth Tank](#), что характерно, выглядящий, в прямом смысле, как мамонт, замёрзший где-то в подвалах одного из городов. Интересный факт, сия игра вышла на Famicom аж 1991 году и только в 1995 последовал ремейк на SuperFamicom — так что есть вероятность (в оригинал не играл, ибо японского не знаю), что Мамонт танк впервые появился на попроще видеоигр не в этих ваших ред алёртах и дюнах.
- **Fallout 4:** Наличествуют каноничные Мамонты с парой пушек в одной башне, и четырьмя гусями. Разбросаны по карте в качестве декораций.

Мамонты ИРЛ

Самым близким аналогом Мамонта ирл можно считать [проектный немецкий танк Landkreuzer P. 1000 Ratte](#) («Крыса», наверное название должно намекать на следующую ступень развития нижеговоренной «Мыши»). Небольшой такой танчик весом в каких-то 1000 тонн должен был иметь неестественное для своего времени бронирование в 360 мм, 6 гусениц (правда, расположенных параллельно в тройке, а не друг за другом), две 280-миллиметровых пушки, а в числе дополнительного вооружения — ещё и восемь 20-миллиметровых зениток, то есть с ролью классического «Мамонта» он бы вполне справился. Понятное дело, построен не был. Его внешний вид остается загадкой, так как никаких достоверных чертежей громадины не существует — весь арт, которой вы найдете в интернетах, является фантазией художников, благо просторов для неё было предостаточно.

Также немецкие камрады собирались запилить и ещё более эпичную вундерваффлю — [Landkreuzer P. 1500 Monster](#) — проект настолько сверхэпичный, что взрывает моск при попытке представить его ИРЛ. Однако наша песня не о том, так как на «Мамонт», он, увы, не смахивает — это скорее огромная самоходная платформа с «Дорой» в качестве основного орудия.

Алсо, всемирно известный [188-тонный болид Порше «Maus»](#) сначала планировали назвать именно что «Мамонтом», это уже потом у кого-то остроумие разыграло и сверхтяжёлый танк обозвали «Мышонком». Сделали их аж полтора (первый не имел металлической башни), в боях не участвовали и были подорваны своими же при отступлении, прямо на полигоне. По поводу этого [шушпанцера](#) есть эпическая фраза: «[На испытаниях выяснилось](#), что ни один мост такой тяжёлый танк [не держит](#)». Однако немецкий [Сумрачный гений](#) не растерялся: машины планировалось переправлять по дну по очереди, парами, при помощи стоящего на берегу управляя и запитывая током по проводам перебирающегося. У «Мыши», кстати, как раз два орудия в башне, но разного калибра.

Слава рейхсинженеров не давала покоя их потомкам в послевоенной Германии, и уже в 70-е годы они «замутили» очередную попытку создать свой «мамонт». Проект VT1 (он же «Леопард-3») имел две 105-мм пушки. Однако после создания двух экземпляров здравый смысл восторжествовал, и проект был закрыт.

[Американцы](#) предложили свой взгляд на многоствольные танки: танк «[Онтос](#)» — при массе 8.6(!) тонн, танк имел шесть однозарядных безоткатных орудий по 106 мм (правда снаружи башни) — достойное отношение числа стволов на тонну массы. Однако, как и любой подобный проект, «Онтос» был снят с вооружения (задолго до появления Абрамса) по [понятным причинам](#). Кстати, производить его перестали ещё в 57-ом году. Алсо, была версия где стволов только два, зато башня была больше и можно было перезаряжать стволы не подставляясь под свинцовый дождь.

Что касается движителя из четырёх гусениц, то советский опытный тяжёлый танк [Объект 279](#) имел ровно столько же, но расположены они были по-другому (параллельно, что гарантировало чудовищно высокую проходимость, но не менее чудовищные проблемы при повороте или обслуживании ходовой).



Один из вариантов сумрачного немецкого «Мамонта» ака Landkreuzer P. 1000 Ratte.



Он же, но в другом художественном исполнении.



Почти "Мамонт".



Опытный образец на базе САУ

Надо отметить, что сумрачный советский гений также подбирался к созданию «Мамонта» — Педивикия говорит о [КВ-7](#) с аж тремя(!) пушками. Другое дело, что товарищ Сталин заметил: «Лучше одна хорошая пушка, чем три плохих», и проект перепинали сначала в [КВ-14](#) с двумя пушками, а затем и в [СУ-152](#). Впрочем, танк [Т-35](#) с пятью башнями у нас не только построили, но ещё и использовали^[3]. Здесь, правда, нужно отметить, что многобашенные конструкции (вроде Т-35 или того же [Т-28](#)) с большой натяжкой можно назвать «Мамонтами» (ибо у [ТруБ](#)-«Мамонтов» башня должна быть одна, зато пушек не менее двух!).

В 1945 году был представлен проект двух новых танков - СТ-I и СТ-II. Собственно второй вариант представлял собой чуть менее чем полностью кошерный "Мамонт-танк" с толстой броней и двумя 100-мм или 122-мм пушками. Проект был годным, в т.ч. по мнению танкистов, но у авторов не было своего конструкторского бюро и не было [помощи](#) от [известных тогда людей](#). Проект был «осмеян» и вскоре забыт. А ведь какой танк-то мог быть...

Был еще [проект «танкового крейсера»](#) от некоего слишком инициативного товарища. Проектный вес — 270 тонн, 9 пушек, из которых две по 152 миллиметра, 17 пулеметов.

Есть ещё мамонт дореволюционный, он же [Царь танк](#). И в самом деле, одним из названий этой [HEX](#) было «Мамонт» или «Мастодонт». Проект ну настолько странный, что ни в сказке сказать, ни пером описать. Строго говоря, это не танк, а эдакий неестественных размеров самоходный лафет на неестественных размеров колёсах и с кое-каким вооружением. Серийно, разумеется, не выпускался, ибо первый прототип намертво застрял в лесу на испытаниях, где проржавел 7 лет и был разобран на металл.

Современная [Рашка](#) тоже возжелала славы её Red-Alert'овского прототипа, и таки замутила если и не «Мамонт»-танк, то сидж-танк точно: самоходную артиллерийскую установку [«Коалиция-СВ»](#), первый образец которой был продемонстрирован в 2006 году. Штука эта имеет две 152-миллиметровых пушки, да ещё и расположенных друг над другом — ради большего понта. Увы, [шущпанцер признали неперспективным](#), и разработку прикрыли^[4]. В конце концов проект допилили, но итоговая вундервафля имеет только один ствол, хотя является ли это единственной модификацией - пока неизвестно.

Вообще-то, в реале все подобные проекты были напрочь выпилены ещё в конце 1940-х, после окончания Второй Мировой. И вот почему:

- Запредельная цена и сложность таких шуш. «Мамонт» может быть в два раза дороже традиционного танка, но он вовсе не будет в два раза эффективнее — количество стволов не переходит в качество. При этом выход из строя какой-то залушкы или мудеж члена экипажа на одном из двух обычных танков влечет потерю 50% боеспособности пары — а идентичное событие на одном [Тайде супертанке](#), натурально, всех ста.
- Низкая мобильность и проходимость (попробуй такого многотонного монстра переправить через реку, болото, город или лес). Простейшая геометрия намекает, что при росте размеров — например, для впахивания соцветий пушек — объем, а следовательно и вес, растут в кубе, а например отдача двигателей — в лучшем случае в квадрате. Но самое веселое в этом пункте, конечно, логистика: танк — это не столько 0,1% времени в горячке боя, сколько 99,9% времени действий, потребных для того чтобы его к бою доставить. Хранение (ангар?), транспортировка (ооооо! ни мостов, ни ЖД, хотя и это тоже, а своим ходом, ну, есть такое понятие «моторесурс»...), обучение экипажа — короче, супертанки оказываются таким логистическим адом, что пусть *бой* вести на них можно, но *войну* — уже никак. Строго говоря, [верно не только для мамонтов](#).
- Разница в способе выпиливания танков. Если в промежуток между двумя мировыми войнами популярностью пользовалась концепция осадных танков, с толстой бронёй и толстыми пушками, позволяющими выносить огневые точки соперника, являясь при этом малоуязвимыми против их артиллерийского огня, и с не слишком высокой скоростью чтобы не обогнать сопровождающую пехоту, то к моменту окончания войны стала ясна как малополезность циклопических укреплений, так и тот факт, что такие танки тупо разбомбят с воздуха. Война и способы уничтожения танков зело поменялись.

Собственно, этих трех пунктов оказалось достаточно. Но крышка гроба плотнее держится на шурупах:

- Даже самая толстая броня отнюдь не гарантирует защиту от всяких там [ПТРК](#) и [«Фаготов»](#), да и от [кумулятивных боеприпасов](#) тоже. Впрочем, даже если мы и навесим [over 9000](#) мм брони для защиты от противотанковых пушек, а ставшие пятитонными люки будем открывать гидравликой, масса и стоимость такого танка увеличатся неимоверно, а гарантированной защиты от современных противотанковых ракет толстая броня всё равно не даст (а про двигло, расход топлива и его запас

«Мста-С».



Советский пятибашенный Т-35.
ZOMG teh brain!



Немецкая «вундервафля» VT1.

даже упоминать грустно).

- Тем неприятнее будет потерять такой танк: ремонт или эвакуация даже обычного танка — уже изрядный геморрой; можно представить, как он увеличивается с ростом размеров танка.
- Сама идея многобашенного танка ущербна, а часто упоминаемая идея одновременного обстрела нескольких целей, хотя и здорова по сути, только вот удобнее и лучше её реализовывать несколькими танками, чем одним многобашенным. Командир в танке один, потому и маневрировать он будет так, что полноценно стрелять всеми орудиями получится только у уникалов (и то, только если конструкторы их вменяемо на танк налепили), у остальных произойдёт натуральное распыление внимания и нормально стрелять сможет только основное орудие, а остальные будут видеть только пейзажи, и изредка — на горизонте — цели.
- Завеска двух стволов на одну башню тоже имеет сомнительный **profit** — нужно или два заряжающих, или место под два аппарата заряжания, в результате разросшийся танк хуже ездит, перетяжённая башня крутится со скрипом^[5], а облегчение можно производить почти только за счёт брони, что повышает шанс делать экипаж героями и потерять дорогой шпанцер. При этом эффективность огня вовсе и не удваивается, ибо **ИРЛ** попадание редко отнимает 20%, скажем, здоровья цели — или броня пробита в месте где что-то важное и цель дымится и стоит, или броню пробить не удалось или не сломали ничего критического, цель не повреждена, экипаж внутри обтекает от неземных ощущений^[6]. «Многопушечность» нужна лишь для увеличения частоты выстрелов, особенно на крупных калибрах, но это дорого. Иные варианты, конечно, возможны, но весьма редки. Именно поэтому современное танкостроение идет по пути сложного компромисса между скоростью, маневренностью, толщиной брони, калибром, количеством орудий, скорострельностью, проходимостью, легкостью в обслуживании и прочими свойствами, не увеличивая чрезмерно ни один из этих параметров в ущерб остальным.

Вообще идея грубо выглядящих и сносящих всё на пути к победе многоствольных башен взята из военно-морской истории, где она была вполне к месту на пушечных боевых кораблях, которые именно что «отнимали процент здоровья» у противника. Одно, два, и даже десяток попаданий главного калибра во врага (такого же бронированного монстропарохода, в XX веке — на несколько десятков тысяч тонн!) часто было недостаточно для его не то что потопления, но хотя бы вывода из боя. Вот и увеличивали «вес залпа» — по одной точке (плюс-минус разброс) стреляли 6, 8, а то и 12 стволов одновременно, чтоб попало не два раза, а двадцать, а распределение по двух-трехствольным башням (HMS King George V имел четыре 356 мм в одной башне, во как!) повышало вероятность что пуля будет примерно в одно место, да и защитить и зарядать проще. Всё это было обусловлено одним принципиальным отличием от наземных войск: гораздо большим допустимым максимальным размером боевой единицы (самый мелкий корабль гораздо больше самого крупного танка) и наоборот - большими проблемами и недостатками при использовании тучи мелких судёнышек, да и к тому же тут размер как правило положительно влиял на живучесть. Впрочем, хотя и не сразу^[7], такие корабли как класс были выпилены авианосцами и ракетными крейсерами, ибо, в отличие от танков, альтернативы по выполняемым задачам им были, а вот танк с пушкой, по сумме выполняемых задач, заменить трудно.



Бронетанец многоствольный, итальянский

Также ещё во времена казаков и мушкетёров на вооружении многих европейских стран (особенно осадных частей и гарнизонов) стояли многоствольные орудия^[8]. Впрочем, в этом случае многоствольность была всего лишь каменнококовой заменой возможности быстрого заряжания и автоматического огня, давая шанс сначала выкосить **набигающих пихотинцев**, и только потом заниматься долгим и нетривиальным делом перезарядки всех этих многочисленных стволов. В дальнейшем с ростом калибров все эти заморочки были успешно заменены примитивной картечью.

Заметим, что для ЗУ (зенитных установок), в том числе самоходных, установка спаренных или даже счетверенных орудий — норма (см. например, ЗСУ-57-2 или пресловутую «Шилку», растажированную по массе компьютерных игрушек прямо как есть или с минимальным творческим копипиздингом). Дело в том, что там вообще лупят в белый свет как в копеечку, создавая плотное облако снарядов и осколков, которое поражает цель исключительно вероятно («Вместо баллистики работает статистика»), то есть чем больше снарядов выпущено за то же время, тем больше летит металла и тем больше шанс попадания. Другое дело, что калибр у них куда поменьше (самолеты — не танки, им чтобы ссыпаться много не надо, тут скорострельность нужна, а не бронейность и мощность^[10]), да и броня в основном только чтобы осколками взрыва или пулемётами не посеколо (для защиты от осколков много не надо, прямое попадание авиабомбы один чёрт всё расхреначит, сколько не защищайся, а крупное орудие нормальный самолёт не поднимет; да и скорость наведения стволов важна, особенно на тех самых многоствольных мелкашках ближней зоны ПВО). А ещё есть системы с блоком вращающихся стволов, **хотя это уже отдельная сказка**. Но это хоть и



Зенитный танк E-100^[9] кагбэ мечтающий стать «Мамонтом».

мелкокалиберные но все-таки пушки. И в результате какой-нибудь ЗРПК Тунгуска реально минимамонт, так как и 2 пушки и ракеты пускает и пехоту задавит и что-то слабобронированное расхреначит.

Впрочем, пейсателей-фантастов и игроделов это [нисколько не волнует](#). Зигмунд Фрейд задумчиво смотрит на толстенные стволы несуществующих образцов и привычно думает о [причинах](#).

Мамонт в литературе

В романе братьев Стругацких «[Хищные вещи века](#)» 1964 года, главный герой [пытается выпилить](#) [фошывстSSкий](#) бронированный штурмовой убертанк «Мамонт». Шушности добавляет то, этот танчик ещё и на [воздушной подушке](#) хрен знает на чём передвигается.

По форме **траков** и по зализанным очертаниям смотровой башни я узнал тяжелый штурмовой танк «мамонт», предназначенный для преодоления зоны атомных ударов, а ныне успешно используемый глубоководниками.

— Глава вторая

Мы все еще шутили и болтали, когда раздался грохот и треск, стена горящего дома обрушилась, и прямо из крутящегося огня, из тучи искр и дыма на нашу улицу выплыл, **держась в метре над мостовой**, штурмовой танк «мамонт». Такого ужаса мы еще не видели. Выплыв на середину улицы, он повел метателем, словно осматриваясь, затем **убрал воздушную подушку и с громом и скрежетом** двинулся в нашу сторону.

— Глава одиннадцатая

Я просидел до утра на середине улицы, держа на коленях перебинтованную голову Пека и глядя на **чудовищные гусеницы** танка, торчащие из асфальтового озера.

— Глава одиннадцатая

Особо жестокий геноцид данного шушпанцера совпадает по времени с капитуляцией фошывстов. Видимо, это был «[Мамонт](#)» [Mk.II](#).

Его же скопипиздил Зорич под видом сверхтяжёлого конкордианского танка на магнитной подушке «Шамшир». В третьей книге эти танки чуть не разделали главного героя и его зондеркоманду. В четвёртой «Шамширы» люто выпиливали огромные шагоходы мерзких ксеносов.

Алсо, в книге есть особенная фраза, что штурмовой танк «Мамонт» создан для прохождения по местам ядерной бомбардировки, и его может не выпилить даже ближний [ядерный пиздецЪ](#).

В недавнем альтернативно-историческом романе Андрея Уланова «Крест на башне» тоже присутствует двухствольный тяжёлый танк «Мамонт». И тоже, [ЧСХ](#), у немцев.

В фантастической тетралогии «Большой чёрный корабль» Ф. Березина действуют 450-и метровые гигатанки на воздушной подушке. Венцом гигатанкостроения является главный герой второй книги — «Экипаж большого чёрного корабля» — 600 метровый гигатанк «Сонный Ящер».

В фантастической повести Андрея Столярова «[Мечта Пандоры](#)» присутствуют танки «манта», которые, судя по характеристикам являются родственниками «Мамонтов».

Мы садились прямо на склады. Вдали уходи разрывы, но мы все-таки надеялись закрепиться - у нас были податомные базуки, которые если и не пробивали броню, то, во всяком случае, после попадания останавливали «манты» на минуту-две, пока меняется оплавленная оптика, а за две минуты можно было навести канальную мину.

— Глава первая

В романе «Осада» Билла Болдуина, где герой направлен военным советником в [Содеску](#):

Сквозь летящий снег Брим разглядел штук тридцать приземистых монолитов, стоящих пятью ровными рядами наподобие торчащих зубов. Массивные и зловещие, они отражали темными зеркальными боками тот слабый свет, который еще проникал через снеговые тучи.

- Сальная борода Вута, - прошептал Брим, когда глайдер остановился перед входом на эту стоянку.

- Наша последняя модель, - крикнул Урсис, перекрывая рев гравимоторов. - Боевые краулеры С-33. Хороши, а?

Шум грозных пирамидальных машин оглушал даже внутри хорошо изолированного глайдера.

- Чисто монументы, - во весь голос ответил Брим. Потом разговаривать стало бесполезно: водитель открыл дверь, и они вышли на мороз, хрустя сапогами по сухому снегу. Брим увеличил обогрев своего флотского плаща и в изумлении покрутил головой. Летящий снег вместе с едким запахом озона жалил глаза. Эти машины лучше всего характеризовались словом "страшные". Не верилось, что они способны хоть как-то передвигаться. Площадь их зарытого в снег основания составляла больше семидесяти иралов (футов), а в высоту они достигали тридцати пяти. Угловатые и неуклюжие на вид, они почти не имели плоских поверхностей, которые могло бы повредить прямое попадание разлагателя (disruptor). Все машины были выкрашены в ярко-синий цвет, поскольку принадлежали к армии "синих", - "вражеские" краулеры были зеленые, как объяснил Бриму Урсис. Между основанием и прорезями рубки помещались два огромных 350-миллиираловых разлагателя - они свободно вращались и обеспечивали краулерам устрашающую огневую мощь. Бриму машины казались корявыми по сравнению со стройными звездными кораблями, к которым он привык. Зеркальные бронеплиты были отшлифованы кое-как и соединялись грубыми сварочными швами в ирал толщиной. Отличительной чертой соедескийских краулеров, как видно, была несокрушимость - ни на вес, ни на способность свободно маневрировать внимание уже не обращалось. От одного их шума земля уже тряслась...

— Глава первая

Так же существует целый цикл посвященный гигантским танкам «Боло» писателя Кита Лаумера.

См. также

- [Т-35](#) — дальний родственник
- [Говно мамонта](#)

Ссылки

- [Мамонты в spc.wikia](#)
- [w:VT1 \(Леопард 3\)](#)
- [СТ-2 Тяжелый танк с 2 средними, или крупно калиберными стволами!](#)

Примечания

- ↑ Вообще говоря, здоровенный тихоходный танк со сдвоенной пушкой имелся у всех Домов и назывался «Осадный танк» («Siege Tank»). [Пруфпик](#). Но прототип «Мамонта» — именно «Девастатор».
- ↑ Детище Petroglyph — студии, образованной выходцами из почившей Westwood. Представляет собой, по сути, средней удачности клон C&C на многострадальном движке Generals со свистелками и перделками вроде глобальной карты и космических боёв (повторяющих наземные чуть менее, чем полностью) и в антураже Звёздных войн.
- ↑ Т-35 имел пять башен, но пушек было только три, две башни были чисто пулеметными. 41 из 48 имевшихся у РККА Т-35 в июне 1941 украсили собой обочины дороги Рава-Русская — Золочев — Тернополь не оказав заметного сопротивления, наглядно продемонстрировав преимущества кучи башен и стволов, ибо все кроме одного были брошены по техническим причинам — низкая скорость этих танков не позволяла совершать тактическое отступление прочь с линии фронта, где стреляют и плохо кормят, а перегруженность ходовой гарантировала кучу проблем без постоянного обслуживания. А насчёт опыта использования — неспроста с тех пор многобашенные танки больше не строились ни в одной развитой стране.
- ↑ Строго говоря, прекрыли не разработку, а финансирование от МинОбороны.
- ↑ Яркий пример: гигантский скворечник KB-2 в принципе не мог вращаться при наклоне танка.
- ↑ Если быть точным: чтобы сильно смутно познать ощущения экипажа танка, по которому, как поётся в песне, вдарила болванка, можно закрыться в железную бочку, по которой кто-нибудь хуйнёт кувалдой. Прощай — не прощай, а контузить может нехило.
- ↑ После появления противокорабельных ракет(А "Худышка Тим"-это ещё 44-ый год) был построен\достроен не один линкор, а в СССР ещё и броненосные крейсера типа "Свердлов", служившие на Северном флоте до девяностых. Матчасть-с.
- ↑ Алсо укрская расовая «ожига» доставляла свинца не меньше всеми [over 9000](#) стволами.
- ↑ Цимес ситуации в том, что 88 мм в те времена использовались не только для самолётиков, из них вполне себе подбивали танки типа «ИС-2» и «Першингов», ибо ничего со схожим побитием у немцев не было.
- ↑ Закономерный вопрос: но ведь 88 зенитка и при этом выпиливала танки. Причина в следующем: высокая дульная скорость и масса снаряда, за счёт которой прошибали танки, в первую очередь были нужны чтобы закинуть вверх, по высоколетящим целям, снаряд который произведёт побольше осколков, компенсирующих упавшую скорострельность, прямых попаданий по самолётам никто не

ждал. Получившаяся эффективность по танкам - неожиданный (sic!) бонус.



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



Оружие

Abrams Bf.109 Boxcutter Desert Eagle F-117 F-19 HAARP Hummer Junkers Ju 87 M-16
SRL Wm Авианосец Автострадный танк АК-47 Алексей Журавлёв АПЛ «Курск» Армата
Армейский способ Атомная бомба Бензопила Беркем аль Атоми Боевой треножник
Боевые животные Боевые искусства Бронелифчик Булава Вакуумная бомба Ведро
Викинги Вундервафля Газовый баллончик Ганза Генеральный Чернявски Глок ГЛОНАСС
Гнездо параноика День миномета Дикие банки и бутылки Дирижабль Киров Дробовик
Дырка для ружья Жидкий вакуум Жуков Закладки Золотой пистолет Зомби-апокалипсис
Ил-2 Штурмовик Иранские ракеты Истребитель пятого поколения К-19 Ка-50 Камикадзе
Кар Карандаш Катана Катюша Каучуковая бомба КБиО Кишечник Клеить танчики
Козлище Коктейль Молотова Короткоствол Кузькина мать Купцов Лось Вотзефак
Максим Попенкер Мамонт-танк Машина Судного дня Медвежья кавалерия
Межконтинентальная баллистическая ракета Меха Меч Миниган Мирный советский трактор
Мистраль Мочет Мурка Мушку спили Наёмник НАТО Номерные радиостанции Огнемёт
Огромные боевые человекоподобные роботы Он был абсолютно трезвый Оружие
Оружие в компьютерных играх Охота на крыс Панцерфауст Партизаны Пистолет Макарова
Подводная лодка ППШ Противогаз Психотронное оружие Пулемёт Максима Радиот
Револьвер Single Action Army Рельсотрон