

Total Annihilation — Lurkmore

Эта статья должна быть до- или даже полностью переписана.



Перед вами — очередная [безблагодатная](#) статья. Сия халтура [нам не нравится](#), и только вера в светлое будущее удерживает её на этом свете.

Указана следующая причина: **игрота: сюжет, геймплей, аддоны**. На [странице обсуждения](#) могут быть подробности.



A long time ago, in a galaxy far, far away...

События и явления, описанные в этой статье, были давно, и помнит о них разве что пара-другая олдфагов. Но Анонимус не забывает!



В эту статью нужно добавить как можно больше аннигиляции.

Также сюда можно добавить интересные факты, картинки и прочие [кошерные](#) вещи.

Total Annihilation — эпическая [стратегия в реальном времени](#).

Первая стратегия в полном 3D... то бишь, ну эта, почти.

Трёхмерными были только юниты. Карта была плоской и отрисовывалась как плоская. К ней была привязана сетка высот.

Юниты кренились на бок, самолётики закладывали лихие выражи, снаряды летали над холмами — благодаря этой самой сетке.

Суть игры

Название игры переводится как «[Полное Уничтожение](#)», что какбэ говорит сразу о сюжете, геймплее и цели игры. Две воюющие стороны: Core (киборги, переместившие человеческое сознание в машины) и Arm (клонированные люди, управляющие роботами) продолжают сражаться уже тысячи лет. [Первые одолевают, а вторые борются за права не быть машинами](#).

В целом, геймплей классический — строишь базу, создаешь армию, выпиливаешь армию и базу врага. Основная задача, как правило, сводится к нейтрализации вражеского командира, не потеряв при этом своего. Впрочем, в одиночной игре возможны варианты, а в многопользовательской так и вообще всё настраивается. Но командиры всё равно остаются приоритетными целями.

От большинства подобных игр отличается принципиальной бесконечностью ресурсов — ограничена только скорость их поступления: одним из ресурсов является металл, который можно добывать из месторождений, собирать металлические камни, можно генерировать его из энергии в конвертерах (а энергию генерить электростанциями, главное налепить их побольше), а можно [невозбранно](#) собирать из островов подбитых вундервафель на поле боя. Много воюешь — много [профита](#)! Для своего 1997 года графика была весьма приличная (чего темнить, она и в 2002 году весьма не слабо смотрелась): дух захватывало от выражей самолетов, делающих «мёртвую петлю» или «[бочку](#)» под звучание авиатурбин, показывающих зрителю пузо. А ковровая бомбардировка выполнена на загляденье. Кроме того, от подбитых юнитов почти всегда оставались искорёженные останки, которые, в отличие от почти всех современных стратегий, никуда не [рассасывались](#). Притом, что размеры армий в игре ограничивались сотнями (а впоследствии и [тысячами](#)) боевых единиц, места интенсивных сражений как на суше, так и на море со временем приобретали весьма эпический вид старой свалки металлолома. Что, кстати, сильно влияло на тактику. Например, весьма эпично было наставить в первом ряду обороны мелких лазерных пушек, которые, в отличие от плазменных гаубиц, не крошили технику в мелкое крошево, а оставляли крупные обломки, которые создавали в точке прорыва непроходимые дебри металлолома. Это мгновенно [зафейливало](#) любой танковый раш. Металлолом, кстати, можно собирать строительными юнитами, что полезно в условиях нехватки металла. Командир строит, ремонтирует и собирает металлолом быстрее всех строителей, но может строить малое количество зданий. Зато у него есть уникальная способность захватывать юниты или здания, что, например, полезно на воде, где он может передвигаться, но не может использовать дезинтегратор.

Разработчики также склепали множество дополнительных юнитов и зданий для игры, и по мере готовности выкладывались на сайт Cavedog для невозбранного скачивания в виде микро-аддонов. Брать отдельное бабло за [эпизод номер раз](#), [эпизод номер два](#) и [эпизод номер 3,14](#) тогда ещё не догадались.



Оригинал

Алсо, композитором саундтрека к игре был Джереми Соул, что добавило ТА православности, а Соулу принесло популярность.

Геймплей

Варианта, на самом деле, три: классический, хитрый и гарантированный.

Классический: как в любой стратегии, но, благодаря быстрому приросту бесконечных ресурсов, погуще. Много, МНОГО! юнитов в раше. Много самолетиков. Отстраиваем базу. Можно [грабить корованы](#)...

Хитрый: быстро строим аэропорт, в нем решительно покупаем транспортный самолет, которым находим вражеского Командира, и грузим. Да-да, в *наш* транспортник. [Всё](#). Суть здесь в том, что при уничтожении транспорта гибнет и перевозимый им юнит. Даже если гибель вражеского командира не является условием победы, потеря главного строителя на ранней стадии игры означает почти неизбежный фэйл, благо взрываются командиры с силой ядрёной бомбы. Правда, лулзы может обломить вражеский транспортник, бодро улепётывающий уже с *вашим* командиром. Значит, играют риальные атцы.

Гарантированный: Стрельба по точкам на мини-карте — одной из особенностей игры было наличие юнитов, дальнобойность которых намного превосходила их радиус видимости, таких как тяжёлые осадные орудия («Большая Берта» и «[Угнетатель](#)»). Одной из православных тактик было ориентирование всей экономики на постройку ядерного реактора ударными темпами для получения мега-энергии, дальнобойных радаров, показывавших вражеские юниты и здания как точки на миникарте, а затем (по выбору) шахты с ядерными «плюшками» или тяжёлой осадной артиллерии (Big Bertha/Intimidator, Vulcan/Buzzsaw). «[Кузькина мать](#)» [выпиливала всё и вся в рамках одного экрана](#), однако от неё существовала защита (противоракеты), да и строились «плюшки» долго. От выстрелов осадных орудий кроме ландшафта защиты не было (помогал только подавляющий контрудар), а доставали они практически через всю карту, методично стирая на мини-карте точки-войска супостата.

В чём же вин?

Игра явилась примером как минимум к тактике, отличной от танкового раша при почти тех же исходных. Каждый нуб, начав загаживать базу ордами танков в надежде на раш, может легко получить от противника порцию выстрелов со сверхдальнобойных пушек и вчистую проиграть, обладая при этом армией как бы и вполне грозной, но и абсолютно беззащитной. То есть бои в отличие от большинства стратегий ведутся по следующим дистанциям:

- Ближний бой и контактный бой. Есть и такое, в моде GoK Race у новой расы есть машинка с копьём, в остальном так рубятся [Пиро](#) кореев и Зевс армов.
- Средние дистанции. Градация убойной силы выстрела огромна — начиная от едва ощутимых лазеров разведывательных машин, заканчивая дезинтегратором командира и пушками экспериментальных техно-монстров, аннигилирующими всю линию огня вне зависимости от класса брони противника.
- Дальний бой. Тут в основном работает мобильная артиллерия, немобильная артиллерия начального уровня, экспериментальные юниты (в ваниле из таких только [кроггот](#)) и ракетные войска, может невозбранно превратить стационарную оборону противника в руины. В частности, ВМФ — сила, с которой всегда приходится считаться.
- Сверхдальние дистанции, в разы превышают дальность стрельбы рядовых машин. Отличное средство против толстой линии турелей на пути к базе противника. Как уже говорилось — можно одержать победу, не потеряв почти ни одного из своих юнитов, достаточно лишь построить артиллерийский блок. В последних модах на помощь Большой Берте и Угнетателю пришли пушки на порядок мощнее. Примерно того же дизайна Армагеддон и [V.F.G.](#) Об их силе достаточно говорят названия, и [они не врут](#). Также менее мощные, но более скорострельные аналоги — Vulcan & Buzzsaw — артиллерия, способная успокоить массовое наступление войск противника, сколько бы их ни было. На море же аналогом Берты являются корабли Conqueror/Executioner, а аналогом Вулкана и Циркулярки — корабли Millennium/Warlord. Аналогом же тех Армагедонов и V.F.G. являются совсем уж непомерного размера суперлинкоры.

Для защиты от артиллерии можно обложиться антирадарами, чтобы попрыгать свои точки на миникартах, но вот только помогает плохо и очень уж геморно идти в атаку. Штиль-генераторы вечно идут невпопад с войсками и открыто палят передвижения.

Итак, в Total Annihilation можно устраивать поистине эпические битвы сразу по всем возможным направлениям, во многом благодаря грамотной расстановке дальности стрельбы у разных видов пушек.

Помимо всего этого, движок TotalA стал эталонным для будущих игроделов. Скорость поворота орудийной башни, скорострельность пушек, радиус/дальность поражающего действия оружия, ускорение и тормозной путь для наземных машин, глубина погружения в воду, исключения в уровнях повреждений, авторемонт, затраты ресурсов на стрельбу или движение, и ещё 9000 характеристик — всё это лежит практически открытым кодом, и доступно для невозбранного изменения под свой вкус. Помимо этого, уже в самой первой версии TotalA движок позволял в каком-то смысле перейти на индивидуальное управление отдельной машиной. В основном это было:

- зависание истребителя в воздухе и неторопливый расстрел цели (при нормальной атаке он довольно

долго нарезал круги, выпуская всего одну ракету за раз. Во избежание этого стоило всего лишь аккуратно переназначать точку вылета примерно на место тени самолёта. Сие очень спасало машину в тех случаях, когда в паре экранов неподалёку стоят зенитные орудия. Если **ОЧЕНЬ сильно постараться**, то одним истребителем можно потопить какой-нибудь толстый линкор.

- стрельба артиллерией сверх положенной дистанции (крайне криво, годится лишь для устрашения, но всё-таки — выбираем указатель атаки, и тычем его почти под фундамент пушки, в итоге можно было обстреливать врагов чуть ли не на двойной дальности).
- баг с бомбардировщиками — они хоть и обязаны делать новый заход на цель, но если в определённый момент дать указание ещё раз атаковать, то самолёт разворачивался, и если повезёт — начинал раскидывать стопицот тонн бомб, на порядок больше чем обычно (очень радовало хозяина густозастроенной базы).
- у самолета-торпедоносца, как оказалось, торпеды в порядке мощней обычных бомберов. И если сильно постараться, то можно подгадать и через вынужденную атаку вклеить торпедой в наземную цель. Какой-нибудь реактор таким макаром можно вынести в два счета всего за пару заходов. Как только появились хOVERкрафты, подлодки как гроза морей ушли в сторону, так как парящему над водой танку на торпедную атаку как бы похуй. Однако это не мешает вручную нацелить торпеду чуть дальше хOVERкрафта, и таки попасть в него, что вполне спасало от небольших групп вредителей.
- то же самое касается и подлодок — видеть с побережья их можно, зайти в воду — нельзя, иначе можно получить веер торпед в морду. Официально наземные войска по ним стрелять не могут, хотя если нацелить пушку с хорошим радиусом поражения рядом с подлодкой — то можно выпилить вражий флот.

Кроме сих радостей, есть ещё масса лулзов, реализуемых движком TotalA, и исправлять их, видимо, никто не собирается, да оно в общем-то и к лучшему.

Итого:

- Внешний вид — неясно. Присутствуют **Гномы**, много, в основном из недомодов и с недофанатских сайтов. Однако есть и талантливо собранные модели, коих большинство. Для GoK Race даже сумели нарисовать и построить полностью стилизованную под отдельную расу армию, весьма запоминается.
- Динамика — epic win! Впрочем, зависит от тех, кто играет, но потенциально TotalA более чем может создать очень напряжённую ситуацию, с нервной прокруткой экрана и ежесекундной оценкой положения дел на мини-карте. Особенно тут дает просраться авиация, летающая с бешеной скоростью.
- Управление — epic win! Как тонкая ручная рулежка, так и целое скрипт-программирование прямо по ходу игры. Где еще можно было запрограммировать завод на то, чтобы юниты из него вначале шли в заданную точку, потом оттуда херачили по некоей местности (наугад, или по цели), а после уходили в патрулирование по заданному контуру? В тотале это все через шифт натывкивалось за пару секунд. Абсолютно любому юниту/строению можно было задавать последовательность команд (таких как движение, атака, патрулирование, ремонт, сбор и тыды) неограниченной длины. Можно было напрячь стройбат, натывкав по генплану зданий, а самому свалить пить чай. Приходишь — база готова. Если ее враги не вынесут, конечно.
- Юниты — epic win! Красиво прорисованные, с кучей всяких открывающихся лючков и пушечек. С потрясной физикой движений. Но больше всего доставляло то, что ВСЕ стреляло по всему. Даже если на базе остались одни пушки ПВО, то вынести ее легкой бронетехникой не выйдет. ПВОшка ПВОшкой, но её ракеты дадут просраться и наземным целям. Равно как и наоборот — тяжелые лазерные турели не только бодро выносят танки, но также могут хорошо вломить и не сильно проворному бомбардировщику. Собственно, так и делилась стационарная оборона: быстро вращающаяся орудийная башня — ПВО, медленно ползущие в сторону цели стволы — наземная и морская оборона, причём чем медленнее, тем больше обычно били (однако слабое деление на землю\воздух всё-таки присутствует в некоторых модах, так что следует проверять заранее). Даже если у тебя в наличии только самолет-торпедоносец, созданный для подавления флота, то ты всё равно можешь метнуть в наземного врага торпеду. Главное подгадать с нацеливанием.
- Движок игры — твердокаменный вин с момента создания и по сей день. Скриншоты отдельно, конечно, выглядят так себе, но не скриншотами одними сыт геймер. О фокусах движка см. выше.
- Звук — неясно. Есть музыка, неплохая и даже пафосная. Б-гомерзкие «Да, командир!» при отдаче приказов юнитам полностью заменены на естественный шум двигающихся машин. Затяжные (получасовые и более) войны часто сопровождаются глюком, когда звуки стрельбы на том конце карты слышны так, как будто бои идут на соседнем экране.
- Баланс и т. п. — Несомненно, нарушен, но очень эпично и винрарно. В первом ТА всю рулила авиация, но в последующих версиях этот перекосяк был выровнен из-за появления более чем эффективных орудий ПВО, эффектно выпиливающих сколь угодно большие орды штурмовиков в считанные секунды. В последних модах у кореев и армов почти не осталось парных машин, как в оригинале ТА, что, собственно, и не даёт отправлять против наступающих эквивалентные по силе юниты. Есть забавный баг (по крайней мере, в непатченной СС) — уничтожив своего командира и проиграв миссию, можно переходить к следующей, [kekeke](#).

Сетевая игра

Неимоверно доставляет сетевая игра против человеческого оппонента. Реализация грандиозных лавин робото-бронетехники при поддержке самолётов. Топтание-катание среди тонн разбитых железных сородичей — финал почти каждой яростной наземной атаки. И всё, чем приходится наслаждаться, так это

игрой в задротском стиле, когда АПМ (APM — Action Per Minute) зашкаливает за 200, что характерно для истинных госу-отцов, коим неведомо чувство наслаждения от настоящего сражения в режиме стратегии.

Части игры

Официальные

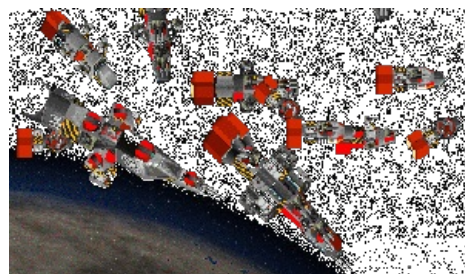
- Total Annihilation — собственно первая часть.
- Total Annihilation: Core Contingency — первый аддон. Содержал в себе массу вина, а именно: множество новых юнитов и строений, включая целый новый класс юнитов (на воздушной подушке), новые типы местности, новые карты для мультиплеера, ну и две новые кампании, [если это кого-то интересует](#). Среди новых юнитов значился некто Крогот: огромный боевой человекоподобный робот, для постройки которого треба специализированный завод и занимает она под час времени на нормальной скорости (минут 10-15 на максимальной с помощью всех имеющихся строителей). Но результат, в некотором смысле, оправдывает усилия, уверенно равняя с землей практически всё в радиусе досягаемости и стоически выдерживая попадания хоть ядрёной бомбы, хоть чего. Минус только один: воды боится и в транспортники не влезает — значит, на островных картах использование ограничено.
- Total Annihilation: Battle Tactics — второй аддон. Получился, к сожалению, довольно унылым, так как новые юниты можно было пересчитать по пальцам, а пачка сценариев для одиночной игры никому не нужна. Тем не менее, всё равно рекомендуется к установке.

Моды

Тысячи их, включая новые юниты, новые расы, моды о войне СССР и НАТО, моды по [Гандамам](#), моды о войне в космосе и еще множество других.

Ремейки

- [Spring](#) — собственно является универсальным движком с открытым исходным кодом для построения подобных стратегий, но большая часть как раз ремейки сабжа, состояние — игрательно, дорабатывается. Главные его достоинства — [opensource](#), кроссплатформенность — идет нативно на [мазде](#), [маках](#) и [линупсе](#). Доставляет не хуже оригинала, [я гарантирую это!](#) Недостаток — кампании отсутствуют, боты убоги.
- [ТА3D](#) — ремейк конкретно ТА с открытым кодом, тихо умер на стадии беты.
- [Unreal Annihilation](#) — еще один ремейк, официально мертвый, сайт не работает.



[Spring: Total Annihilation Trailer 2](#)
Один из первых трейлеров Spring'a.

Вообще же, ТА была достаточно криво склеена — баланс, AI и прочее очень скоро надоели геймерам, а патчи не сильно исправляли ситуацию. Пока в один прекрасный день хацкеры-любители не взломали ресурсы игры и тут — ВНЕЗАПНО — выяснилось, что в игре можно менять практически ВСЁ. Такие любительские моды как Uberhack, Switeck's Bugfix, Absolute Annihilation, значительно улучшили как внешний, так и внутренний мир игры. Алсо, моды до сих пор выходят. Одним словом, то, что любителям [C&C](#) и [WarCraft](#) было поднесено на блюдецке, суровым фанатам ТА приходилось ковать самостоятельно. Такие дела.

Total Annihilation: Kingdoms

После успеха первой части, разработчики решили выпустить продолжение, на том же движке, но с учетом недостатков предшественника. Сюжет у дополнения вполне мог потягаться с сюжетом серии [Warcraft](#) на тот момент, однако с игровой точки зрения данную поделку невзлюбили.

- Первой ошибкой была смена сеттинга с переносом действия в фэнтезийное средневековье. Движок, созданный для отрисовки угловатых боевых роботов, не очень хорошо подходил для изображения гоблинов и мечников, а невероятно продвинутая по тем временам физика оказалась в условиях средневековой войны практически не нужна. Карты, кстати, стали подозрительно плоскими.
- Четыре разные расы вместо двух почти одинаковых — это, безусловно, замечательно, но в результате баланс сил окончательно пошёл лесом. К примеру, ситуацию, когда на «морских» картах водная раса выносит всех остальных (потому что у них полный набор морских юнитов, а у остальных — по одному дохлomu кораблику), трудно назвать нормальной.
- Любителям одиночной игры тоже не повезло — кампания всего одна (за все расы вперемешку), и очень простая. Одну из миссий можно пройти, вообще не притрагиваясь к управлению.
- Поддержка [3D-ускорителей](#) (по тем временам — прогрессивный шаг для стратегии) ощутимо замедляет игру. [Да-да](#). Впрочем, это скорее сло-мо.
- Тупой AI. Очень тупой. Просто поверьте на слово.

А если серьезно, игра в целом неплохая, но слишком уж сильно отличается от первой части, и потому была не воспринята соответствующе.

Kingdoms: Iron Plague

К Королевствам действительно существует аддон, добавляющий пятую расу. Носит гордое название Iron Plague. Очень многие ругают его: по большому счету только за привязанность к сеттингу Kingdoms, который **не похож на оригинал**, а местами и из-за так и не вылеченного AI.

- Новая раса — Креон — **стимпанковый пафосный** возврат к истокам — вооружилась могучими броненосцами, танками и **тесла-солдатами**, которые рвали пехоту в клочья и без труда топили вражеские корабли.
- Поумнеть AI так и не поумнел, зато перестал делать вид, что ему нужны какие-то ресурсы для производства юнитов. Ну, и прекратил притворяться, что ему неизвестно о любых перемещениях ваших войск в секторе. В конечном итоге это выливается в то, что через пятнадцать секунд после начала миссии на вашу базу (где бы она ни была расположена) сплошным потоком прут **огромные орды** самых сильных юнитов, которыми располагает раса врага.

Но нет худа без добра: разработчики вовремя сообразили, где дыры зияют, и с патчами добавили старым расам новых существ, которые как-никак выправляют баланс. И на том хорошо.

Supreme Commander

Хождение по мукам закончилось-таки в 2007 году выпуском самой ожидаемой игрой для поклонников незабвенного творения — **ТА**. И хотя, из-за происков **копирастов** из Atari, официально данная игра не имеет отношения к ТА.

Основные фишки и отличия от ТА:

- Игра, в общем, сохранила свою главную особенность — неисчерпаемые ресурсы. На карте, как и прежде, разбросаны месторождения металла (де-юре — «материи»), и вы, ставя металэкстракторы на них, увеличиваете скорость добычи ресурсов, а электростанции (не считая «углеводородных») можно строить везде. Однако выпилены подводные источники металла и вообще подводные здания, что по сути является проемом, ведь в первой части можно было строить ПОЛНОСТЬЮ самодостаточные базы под водой, а армию наклепать из кораблей и водных самолетов. Ну, по крайней мере, можно по-прежнему начать на полностью голой земной карте и построить промышленность буквально из ничего, используя лишь выработку ресурсов в самом командире (а также «синтезатор материи» из энергии)(у иллюминатов есть «Идеал», реактор безграничных ресурсов). Из оригинала игра перенесла и возможность перерабатывать инженерами почти любые объекты на карте в митол\энергию, начиная от елочек\дубков и остатков от армии и заканчивая вражескими танками, стреляющими по вам во время переработки (сначала истощается лафйбар, и только потом — добывается лут).
- Графон в игре по тем времена был достаточно крузисен и радовал глаз даже самого придиричивого бати. Полная трехмерность и вращение карты сами собой разумеются, но разрабы добавили еще кое-что — сверхмастшабируемость для обозрения эпичного сражения. То есть легким движением колесика мыши вы отдаляете камеру от личной пушки, с которой ваш командир шмаляет по супостатам, до полного обозрения карты с высоты ~~ничего~~ полета спутника. В связи с этим была запилена система значков, позволяющая, не напрягая зрение и не приближая камеру, отличить танчик от самолетика или кораблика.
- Экспериментальные юниты, которые в ТА появились только в дополнениях, здесь стали нормой в сражениях. У каждой расы есть по паре огромных юнитов, которые стоят сотни металла и миллионы энергии, но при завершении постройки в одиночку могут ногебать целые армии. **Гайд в помощь**. Тут вам и танчик женского рода с четырьмя пушечками (которые, судя по дальности, свинчены с линкора), который из своей задницы способен производить танчики поменьше, и агромадная летающая царь-тарелка (ага, с именем «*Tsar*»), нависающая над войсками и сжигающая их лучом смерти (привет, стереотипы про инопланетян), и ~~советский~~ подводный авианосец-авиазавод, и ~~советский~~ спутник-убийца (не выпиливается, но сравнительно слаб и таки медленно перемещается)(хорош для атак на месторождения материи или хотя бы запугивания ИИ-врага).
- Силовые щиты. Головная боль каждого атакующего командира, ибо они обычным вооружением не простреливаются, имеют большой запас прочности, а будучи таки разбитыми интенсивными обстрелами, при наличии достаточных мощностей и помощи инженеров у противника восстанавливаются секунд за 6. Приходится идти в лобовую атаку и, терпя большие потери, заезжать за щиты и расстреливать врага. Хотя при наличии ТЗ «стратегических» бомбардировщиков проблема отпадает — одна бомбуэ полностью разрушает даже продвинутый ТЗ щит. Некоторые юниты снабжены **собственными щитами**, некоторые защищают ими **мимопроходилов**.
- К сожалению, выпилена система универсальности вооружения, теперь танк не может своей обычной пушкой разорвать в клочья штурмовик, имеющий неосторожность зависнуть на месте на секунду для стрельбы. Как следствие, даже при взятии огромнейших баз царь-тарелка из списка выше почти неуязвима.
- Как и в оригинале, здесь есть возможность маневрировать сотнями юнитов — лимит здесь до 500 объектов (а в скирмише можно выставить до 1000).
- Стрельба по точкам! Имея радары дальнего действия и дальнобойную артиллерию (царь-пушка у

одной из фракций прилагается), вы можете легко расстреливать врага, прежде чем он доберется хотя бы до первой линии обороны. WARNING: радары показывают лишь наличие вражеского объекта, так что не пренебрегайте визуальной разведкой. Армада из 150 точек, движущаяся на вас, может быть лишь обманкой из дешевых разведывательных паучков (и это без учёта генератора помех у некоторых юнитов), в то время как три почти незаметные точки в другой стороне будут экспериментальными роботами (которые тоже артиллерия), представляющими намного большую опасность.

- Новый сеттинг: 3 расы. Помимо подчиняющихся ИИшке технофашистов (красные «кибран»-ы) и расы «нормальные люди» (ОФЗ) есть Аeon [Illuminat](#), по сюжету подхватившие [Высшее Благо](#) головного мозга от инопланетян-«Серафимов».

Позже вышел аддон Forged Alliance, где добавили ещё одну расу (те самые инопланетяне Серафимы, [использующие часть Иллюминатов](#) как пешек) с небившимся ядерным оружием.

До сих пор (2018 год) существует и развивается активное комьюнити [faforever](#) с патчами игры, сотнями игроков, своим лобби, чемпионатами и прочими плюшками.

Утверждается, что движок SC написан на [индусском](#) коде православном [C++](#), однако механика игры практически полностью написана на скриптовом языке [lua](#), вследствие чего создание годных модов требует мозга, а обладателей даже самых современных ПиСи не перестают радовать неизлечимые тормоза на больших и гигантских картах. [Индусские](#) программисты сказали, что 6 гигабайт памяти и 4х ядерного процессора I7 920 недостаточно, но мы-то знаем, что игра просто не может использовать больше 2х ГБ памяти. Одним из патчей самовыпиливание игры при достижении 2ГБ заменено на тормоза.

Продажа прав и возможный ремейк

Еще в 2013 стало известно, что [Wargaming.net](#) из [Синявокай](#) выкупили у Atari авторские права на сабж. Тут же поползли слухи о возможном ремейке, тем более что новый Master of Orion уже анонсирован. Можно было бы заранее прогнозировать [фейл](#), но незадолго до этого Белорусы приобрели студию Gas Powered Games, [основанную Крисом Тейлором, создателем TA](#). Так что запасаемся попкорном...

Ссылки

- [Total Annihilation Universe](#) — самый популярный фан сайт по данной игре (забугровый).
- [Total-Annihilation.org](#) — русский фан сайт по данной игре.
- [TA Форум](#) — форум (русскоязычный) сайта, указанного строкой выше.
- [TA Чат](#) — чат по этой игре (большинство юзеров русскоязычные), юзается в основном для организации сетевых игр.
- [TA Universe FAQ](#) — подробный FAQ по игре, модам и всему прочему, включая описание правильного порядка установки.
- [Unit Review Central](#) — Много новых юнитов, с рейтингами и доставляющими рецензиями.
- [Planetary Annihilation](#) — духовный наследник, в бете (читай: недостаточная оптимизация и требования к железу). Теперь одной планеты мало — вся Солнечная система в железных руках самореплицирующихся механизмов, а астероиды используются в качестве кинетического оружия. Доставляет графикой и возможностью зачистки планет дождем из ядерных бомб. Ах да, астероиды выпиливают все планете.
- [TA Spring](#) — русскоязычное сообщество по SpringRTS (сетевая TA).



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!
The Journey to the End of Time This... This... This... Forged Alliance... Kental Collection... Kental Studio...

it's dangerous to go alone! take this. itpedia jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct

w:Total Annihilation en.w:Total Annihilation tv:TotalAnnihilation