

Варп — 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: [сваляно все в одну большую кучу, не понятно ни хуя](#).

На [странице обсуждения](#) могут быть подробности.



Анонимус!

Возможно, ты перепутал раскладку, желая написать: Варп.

Варп (также «ворп», «уорп» — от англ. Warp — искривленность, извращенность, отклонение от норм) — нужным образом пожатканное пространство-время (как, например, в [Star Trek](#)). Иногда называется **гиперпространством** (или просто «гипер»), что уже совсем гон. Гипер, пространственно-временные лазы (т. е. тоннели), нуль-переходы и т. д. — совсем другие темы и способы.

Полезности варпа

Во многих научно-фантастических сеттингах варп описывается как [HEX](#), которая помогает преодолевать гигантские расстояния между звездными системами в приемлемые сроки. (Например за месяцы а не за годы.)

Иногда словом «варп» называют сам процесс перенесения (варп-скачок, см. [EVE](#)). (Варп, как иная реальность в [WarHammer](#) (он же там варп-пространство и имматериум), в которую корабль уходит, прежде чем появиться в другом месте, рядом с варпом и близко не лежал. Альтернативно используется термин «гиперпространство» или «гипер», кому как нравится, что есть гон, — или «гипер» это именно гипер и никакой не варп. Если провести аналогию движения на варпе с крейсерским ходом посудины на подводных крыльях, то полет в гипер это уже как крейсерский режим экраноплана.) Наиболее такой вариант варпа как эта «другая реальность» описан все-таки в Вархаммере. Причем там для варп-дальнобойщиков предусмотрены аж три способа путешествия с помощью сабжа:



Welcome to warp zone!

1. Прыжок. Может совершаться на небольшие расстояния, преимущество — отсутствие [специально обученного](#) варп-водилы. Доступен многим.
2. Тоже прыжок, но только дальний. Преимущество — если кривая вывезет, можно одним махом преодолеть всю вселенную значительно быстрее скорости света туда и обратно, чем породить Time Paradox. Недостатков столько, что непонятно, как его вообще используют: необходим навигатор, возможен риск захавывания экипажа демонами и превращения корабля в космический летучий голландец. К тому же кривая вывозит не всегда... Великолепный пример вышел с орками: один крутой Варбосс собрал свой Waaagh и дернул в варп. Вынырнул в тот самый момент, когда сам он (Варбосс) из прошлого собирал Парней и Шутты. Справедливо решив, что еще одна Мега Шутта ему пригодится, кокнул сам себя. В результате весь Waaagh был выдернут из времени и уничтожен. Само событие жутко доставило имперским механикусам и инквизиторам
3. Древние организовали свой способ варп-транспорта, вебвэй (рус. паутина.) это сеть туннелей, проложенных прям через варп. Своего рода варп-аналог метро — что-то похожее, но не варп — мы видим в [Андромеде](#). Преимущества — никакого риска рандома, стопроцентная надежность [доставки](#), минус — нельзя приехать в любую точку вселенной, только к выходу. Минус однако же не один, ибо «метро» давно попортилось: некоторые выходы стали вести не туда, никуда, или вообще хуй знает куда. В самой же паутине поселились Темные Эльдары — племя антисоциальных эльфообразных инопланетян, практикующих БДСМ и гуру. Скорость путешествия зависит от пропускной способности данной ветви паутины, бывали случаи когда на паутину вставляли искусственные миры Эльдар + можно за три дня в паутине пройти пол-галактики.
4. Тау не имеют псайкероу и вообще с варпом не дружат, так что запилили свой способ перемещения — во время прыжков их корабли не полностью погружаются в варп, что относительно безопасно, но отнюдь не так быстро. Также следует заметить, что корабли тау имеют намного большие размеры, чем имперские с аналогичным вооружением, так как двигатели у синерожих намного крупнее.

Также существует некая странная технология протоссов из Starcraft, под названием «warp-in» (переведено как вызов), но она уже не есть варп. Поделка протоссов из Starcraft есть протоссовская реализация [Звездных врат](#). Корабли, правда, используют как раз варп, а зерги открывают баалшие порталы через него же.

Помимо транспортных целей, варп может использоваться как оружие. В серии Unreal Tournament можно

невозбранно телепортироваться с помощью транслокатора во врага, но для исполнения нужен скилл. В Starcraft 2 Beta протоссы невозбранно (до первого годного анти-эйра) юзают юзали вундервафлю неясного принципа действия, именуемую Warp Ray — излучатель искажения (ныне «Излучатель Пустоты» а.к.а. «Грелка» [1]). Впрочем, это все опять-таки брызги, ибо боевое использование варпа тоже раскрыто в Warhammer. Итак:

- В WHFB есть такая субстанция, как варп-камень. Используется крысолюдьми Скейвенами для запыла чудовищных вундервафель [из спичек и желудей](#), а по сути — простейшего лазерного оружия.
- Энергию этого вашего варпа невозбранно используют псайкеры для сотворения сильного колдунства.
- Из варпа стройными рядами могут выходить демоны Великой Четверки.
- Эльдары активно используют варп-пушки, образующие в точке выстрела портал в [Адъ и Израиль](#), засасывающий все внутрь.
- Орки для этих целей используют Shokk Atakk Gunz, стреляющие специально обученными снотлингами, которые неведомым образом открывают портал в варп и отправляют мишень в далёкие ебень. Как и вся техника орков, достаточно часто выпиливает и своих пользователей.

В Dragon Age есть Тень, аналог варпа в вахе. Она тоже служит источником силы магов и рассадником демонов. Особенно доставляют места больших кровопролитий, где граница между реальным миром и Тенью истончилась, и демоны косяками прут потусить в материальный мир, [овладевая](#) всем живым и не очень. Но, в отличие от вахи, Тень не является ментальной помойкой, порождённой гадкими мыслями миллиардов жлобов и битардов (не совсем верно, так как само происходящее в Тени является отражением мыслей смертных, искажённое тем, как их понимают демоны и духи). Тень существовала задолго до материального мира, в ней кроме демонов живут духи, воплощающие светлые чувства (доблесть, справедливость, милосердие, сострадание и др.). В отличие от демонов, они не стремятся оттянуться в материальном мире, но, тем не менее, порой здорово помогают смертным.

В «Дозорах» [пейсателя](#) и в играх по мотивам есть [своя](#) версия варпа — Сумрак, куда имеют доступ Иные и прочая нечисть. Время в Сумраке течет медленнее, а на самых низких слоях, к тому же, находится загробный мир. Особо неудачливые маги и [новички](#) могут там застрять на веки вечные.

В Master of Orion II есть [НЭХ](#), позволяющая совершать межзвёздные перелёты. И зовётся она то гиперпространством, то подпространством, то варпом (у учёных и инженеров рас из Master of Orion II очевидно шарики за ролики заехали). И с ней связаны многие технологии:

- Собственно межзвёздные перелёты (двигатели кораблей имеют варп-ядро (как в [Star Trek](#)!?!));
- Эмиссионная система наведения ракет на это самое ядро (очевидно на варп-след корабля). При снятом щите такие ракеты гарантированно выпиливают любой корабль;
- Системы связи и сенсоры, позволяющие засечь чужой флот в гиперпространстве;
- Варп-интердиктор замедляет вражий флот на подлёте к планете, на которой построен и включен. А варп-диссипатор не позволяет кораблям противника сбежать;
- Протонные торпеды летят через подпространство и потому попадают мгновенно (но имеют ограниченную дальность стрельбы);
- Через подпространство же стреляют и фазоры, за счёт чего пробивают щиты;
- Наконец тайм-варп фасилитатор, убер-девайс, дающий возможность кораблю действовать два раза за ход.

В StarControl 2 кроме подпространства существует ещё и надпространство.

В страшноватом триллере «Сквозь горизонт» (он же «[Горизонт событий](#)») исследовательский корабль, активировав такой вот варп-двигатель, чтоб прыгнуть в другую точку галактики, исчез на 7 лет, а потом вынырнул обратно около Нептуна. Связи не было, пришло только одно сообщения с дикими воплями. Группа спасателей прибыла на место, и оказалось, что корабль побывал в аду, алсо, в Варпе. Весь экипаж, одурев, быстренько себя перерезал, пережрал (мясорубка прилагается). На кораблике затаилась адская сущность (~~в виде гномика~~), которая посредством страшненьких видений и жутковатых «несчастных случаев», так себя и не показав, выпилила практически всех спасателей. Кончилось тем, что половина корабля вместе с адской сущностью и главным героем улетела обратно в ад (варп), а другая половина — осталась на орбите, что спасло двух спасателей (возможно также, что адская сущность корабля осталась и на другой половине корабля). В общем, милое, ориентированное на детей, описание сложностей полёта без поля Геллера с иллюзорным хеппиэндом (ага, концовка как бы намекает, что и в оставшейся части корабля не всё чисто, так что, скорее всего — только потратили зря спасателей).

В других играх и произведениях тема иного измерения тоже активно муссируется, но какое-либо использование ради профита и ништяков там не практикуется.

Warp IRL

Как ни странно, мой любопытный друг, варп имеет право на существование и в этой вселенной, давая надежду sci-fi дроверам (таким как ты) и лулзы нердам-физикам. Конкретно — червоточины. Ещё конкретнее — те, через которые может пролезть фотон и что крупнее. [ОТО](#) не разрешает и не запрещает такие явления, да и на вопросы, связанные с time paradox, нет однозначно трактуемых ответов. Тем более даже теоретически нет возможности придумать, как эту хрень открыть и (самое главное) сделать стабильной. Потребуются дикие, просто [дикие](#) запасы энергии, это при том, что, несмотря на весь матан,

энергия на нашей планете добывается по старинке — сжиганием сотен все же в большей степени угля, а термоядерная энергия хорошо работает в теории, а вот на практике из затруднений главная — выгода от продаж сотен нефти. К тому же, неясно чем стабилизировать червоточину, которая, того гляди, схлопнется быстрее чем яйцеголовые смогут вообще туда сунуть научные приборы или отправить в один конец полезный груз. Единственное, что её стабилизирует — экзотическая материя с отрицательной плотностью, в нашей вселенной известна лишь одна хрень с такими свойствами — тёмная энергия, которая есть само пространство и то, на огромных масштабах. Но даже если червоточину получится создать, это вызовет изумлённого песка, потому что через нее посредством сил гравитации начнут действовать друг на друга планеты, звезды и целые галактики, что приведет к изменению их положения, а это чревато. Кроме этого есть еще много парадоксов, если хотите, можете погуглить.

Так что, несмотря на заманчивость идеи, ученые пока не нашли ни одного способа сделать червоточину, как и ни одной подходящей природной хрени (**черные дыры** — отдельный разговор), но можно быть уверенным, что если ты, читатель, будешь учить **матан** и работать на **коллайдере**, то с вероятностью выше нуля ты соорудишь свою собственную дыру и поведёшь человечество в новые дали. Или выпилишь, один хрен.

Принципиальную возможность того, что гиперскоростной привод для космического корабля можно создать, опираясь на явления, вытекающие из общей теории относительности и **теории струн**, доказал **Мигель Алькубьерре** в 1994 году. Позднее его идеи развили сумрачные пиндостанские ученые Джеральд Кливер и Ричард Обоуси из университета Бэйлора в Техасе. Правда, это не такой варп, как **мы** его понимаем... Хотя, если вы фанат Стар-Трека, то вы обнаружите сходство разработок Алькубьерре (который заинтересовался этой темой именно после просмотра сериала) и Обоуси с тем, что было в сериале.

Вкратце, Warp Drive создаёт вокруг корабля замкнутый пузырь с отдельным «куском» пространства-времени, позади же него привод заставляет пространство-время расширяться, а впереди — сжиматься. Это приводит к перемещению пузыря вперёд со скоростью, которая может быть выше скорости света. При этом условии, что скорость света физически нельзя превысить, — выполняется. Луч, находящийся вблизи корабля с включённым приводом (то есть внутри пузыря), точно так же улетит вперёд, как и в обычной ситуации. Однако сам пузырь с изолированным куском пространства сможет прибыть к какой-нибудь удалённой звезде намного раньше, чем туда доберётся свет, стартовавший с Земли одновременно с Warp-кораблём. Чтобы поместить корабль в такой пузырь, требуется экзотическая отрицательная энергия (кстати, позарез нужная физикам и для создания машины времени).

Где взять вундер-энергию для вундервафли:

Эффект Казимира: Сей эффект в том, что между двумя проводящими пластинами, расположенными на расстоянии порядка нескольких десятков или сотен нанометров, рождаются только виртуальные фотоны с длинами волн, кратными расстоянию. Вне пластин - любые виртуальные фотоны. Так флуктуации вакуума толкают пластины навстречу друг другу. Эффект этот подтверждён экспериментально. И он (в теории) мог бы помочь космическим путешественникам, поскольку, утверждают Кливер и Обоуси, физическая интерпретация эффекта Казимира такова: во внутренней области между пластинами как раз существует отрицательная энергия.

Warp в Warhammer

Первоначально представлял собой девственно чистое подпространство, заполненное **психически активным веществом**, и назывался «Имматериум». Однако грязные мыслишки представителей разумных рас со временем начали искажать Варп, превратив его в некое подобие интернетов. Именно таким образом из особо навязчивых мыслей и идей, довлеющих над человечеством, родились в нём **демоны** и Боги Хаоса, изредка прорывающиеся во внешний мир в Оке Ужаса. Особо хорошо подключенные к варпу псайкеры могут не только черпать оттуда **сотни энергий**, но и призывать вышеописанных товарищей оттуда, что Хаоситы делают специально, а у имперцев это **выходит само собой**.



Судя по звезде Хаоса, это тут...

Кто виноват в том, что варп **уже не торт** — отдельная тема для **дискуссий**. Известно, что скатываться в говно он начал слишком рано, чтоб обвинить в этом людишек. С другой стороны — трое из «Большой четверки» (а конкретно Нургл, Кхорн и Тзинч) — творения человеческих умов. Однако, рожало эту троицу человечество очень долго, старательно и аккуратно, а вот эльдары породили Слаанеш быстро и стремительно, а Слаанеш первым своим воплем открыло Око Ужаса, чем одновременно засрало солидный кусок и галактики, и варпа (и уничтожило всю эльдарскую империю). Короче, и человечеству, и к остроухим можно много чего предъявить, но **на самом деле** — началось все куда раньше, началось все во время Войны в Небесах, когда Древние настолько увлеклись эпичным махачем с К'Тан и Некронтирами, что прозевали зарождение в варпе «Поработителей» — бета-версий демонов, которые сформировались **из эмоций и страданий** разумных рас всей галактики. **Так-то**.

Смотреть также:

- [Warhammer](#).

- [Вархаммер-словарь](#).

Интересные факты

- Души большинства разумных существ после смерти таки попадают в края богатые демонами. Впрочем, это вовсе не обязательно — существует предостаточно способов этого избежать. Эльдарский народный метод — засейвить душу в специальный камешек. Можно накормить своей душенькой какого-нибудь бога или демона. В конце концов можно сдохнуть в радиусе действия ауры антипсайкера-парии, что с душой происходит в таком случае даже сам Тзинч не знает, но есть мнение, что душа просто [делится на ноль](#).
- Варп — поставщик тонн суперхтоничного оружия. Есть например особые гранатки, которые открывают мини-портал в варп и засасывают туда половину вражеского взвода. Еще больше доставляют орочи шокаттак-пушки, запускающие через варп снотлинга, материализующегося в самом неподходящем месте. Алсо — этот самый орочий девайс может с переменной успешностью пальнуть вместо снотлинга самим орком, вызвать [over 9000](#) демонов, открыть портал в варп и еще кучу вещей, непредусмотренных конструкторами.
- Варп — поставщик диковинных [боевых зверушек](#). Далеко ходить не надо — хаос всюю юзает демонов для борьбы с имперскими солдатами, а варп-чудовища от темных эльдаров могут устроить [Адъ](#) на отдельно взятой планете. Правда варп-зверье может быстро выходить из под контроля и тогда о защите своей жопы надо думать уже и незадачливому дрессировщику.
- Для безопасного перемещения в Варпе звездолеты Империиума и Хаоса оснащены генераторами поля Геллера, которые создают вокруг корабля пузырь реальности и предотвращают захват души экипажа демонами, а превращение самого корабля в [одержимый демонами корабль-призрак](#). Однако гарантия безопасности и бесперебойности работы поля не 100% и при возникновении неполадок с оным для обитателей наступают [чудные времена](#). Хаоситы тоже попадают под раздачу: демонам плевать на взгляды, им нужны лишь [души](#) (хотя в отношении всяких [чемпионов](#) и пр. [VIP'ов](#) стоит сделать исключение).
- Фильм [«Сквозь горизонт»](#) показывает, что бывает с кораблями, не имеющими генератор поля Геллера. Причем в [мягкой, милой, детской форме](#).

Алсо

- WARP (<http://warp.wtf/>) - геймерское кресло необычной формы с возможностью полной кастомизации и прочими плюхами американско-русского производства
- Варп ([Warp](#)) — былинный новаторский рекорд-лейбл электронной музыки, основанный ещё в 1989 году. В данный момент на нем выпускаются сумасшедшие люди, вроде [Aphex Twin](#), [Autechre](#), [Squarepusher](#), [Plaid](#), [Wisp](#) и т. д.
- Варп ([Warp](#)) — Имя главного героя в японской расовой аниме [Kaiba](#)
- Warp — небольшая игра, разработанная EA на движке Unreal. Типичная бродилка-головоломка, ГГ — няшная инопланетная НЭХ, которая умеет телепортироваться (откуда, видимо, и название) и весело разрывать челоовеков.
- Warp Factor X — мера скорости в [Star Trek](#), обозначающая корень третьей степени из того, во сколько раз была превышена скорость света ([Пруфлинк](#)), следовательно, чем X больше — тем быстрее летишь. Такая формула была в TOS и корабли могли достигать какой угодно скорости. Но в 24 веке шкалу переделали так, что варп 10 — бесконечная скорость. Разогнались до 10 исключительно в [Star Trek: Voyager](#) в совершенно ебанутой серии [Threshold](#), после которой сами авторы подумали «ЧЗХ мы сделали?».
- Warp — Название семейства винрарных ОС [OS/2](#) начиная с 3-й версии (в IBM использовали имена из [Star Trek](#) в качестве внутренних названий релизов, прuffy в английской википедии).
- Time Warp Fascilator — убердевайс в [Master of Orion 2](#), где корабль, экипированный данным плодом сумрачного гения, делал два хода подряд.
- В [Starcraft](#) юниты и здания у протоссов не строятся, а прибывают на поле боя через варп. Так же несколько раз встречаются порталы между мирами, которые на пендосском называются Warp Gate.
- H&K Warp Factor — расовая гитарная педаль с неплохим перегрузом.
- В [Battle Toads](#) и [Super Mario](#) перемещалка между уровнями называется «Mega Warp».
- [Zodiac Mindwarp](#) — музыкальный коллектив восьмидесятых, славный в то время треш-клипом про [угар](#) в пансионе для благородных девиц, учинённый глэмогуманоидами неясного происхождения с нечеловеческими целями.
- WAAAAAARP ZOOOOOONE — это неизвестные ебе^W дали в игре [Super Meat Boy](#), где играешь за других героев из других игр и за старые версии [Meat Boy](#).
- В [Star Wars: Empire at War](#) Империя может использовать способность [препятствующего крейсера](#) мешать противнику отступать в [гиперпространство](#). В модификации АСМ 2.4 дешёвый аналог есть у всех.
- В [Sword of the Stars](#) у «дельфинов» (лиир) имеется заикающийся варп двигатель телепортирующий корабль с частотой в несколько гигагерц. Приятной особенностью такого двигателя является то что противник может промазать с некоторой вероятностью.
- В «Рейде» Глена Кука корабли способны погружаться в варп подобно подводным лодкам.
- ВАРП - Всемирная Ассоциация Русской Прессы, теперь понятно от куда берутся все скандалы, интриги и расследования.

[Warp Records - I Smell Quality Smells like...Warp](#)

- В Sins of a solar empire есть 4 варианта путешествий в гиперпространстве: между любыми простыми космическими телами, после улучшения между звёздами, где полёт быстрее, через червоточины, где вообще мгновенно, но только в другую такую червоточину заранее не известно какую и технология расовых завоевателей Vasari. У Vasari: все строения можно спрятать в это самое гиперпространство, там они неуязвимы, но ничего не производят; флагман-набегатель сам прячется, летит, не стреляет, не уничтожим; флагман-авианосец жонглирует своими истребителями сквозь варп на небольшие расстояния, помогая им уйти от чужих атак; орбитальный ангар прячет в гиперпространство чужие эскадрилии и просто держит их там на время, является великой имбой, способной поймать все истребители и бомбардировщики сразу, что черевато для кораблей доставивших их; настроив на разных планетах одной звёздной системы стабилизаторы (этакие варп врата) можно пускать флот между ними, что на картах с одной большой звёздной системой та ещё имба, эти же врата за ресурсы призывают рандомные корабли из тёмного флота Vasari; в дополнении Rebellion титан лоялистов прыгает на внушительные расстояния в рамках гравитационного колодца.
- В [The Transformers](#) присутствует персонаж Скайварп ([Skywarp](#)), развлекающий всех в округе скидыванием первых встречных с лестниц, ибо сам способен телепортироваться (а также захватывать с собой товарищей и [грабить корованы!](#)!11).
- В тех же самых [The Transformers](#) понатыканы врата ([Space bridge](#)). Врата прокладывают путь через [Transwarp](#) - некую прослойку между вселенными. Принцип работы врат прост: одновременно активировать две штуки в двух разных точках (в точке отправления и в точке прибытия) или прописать пункт назначения в принимающих вратах и - ву-ал-я! - ~~прямо~~ вы на месте. Активно использовались во всех известных вселенных ТФ-канона.

В [Eve Online](#):

- Все корабли в EVE-online в пределах солнечной системы перемещаются Warp`ом, со скоростью от 0.75 до 24.3 а.е. в секунду(чем меньше и суровее корабль, тем быстрее). Подробно про принципы варпа в Еве [читать \(тут\)](#).
- Warp Disruptor(также "диза") — девайс, не дающий вражеским кораблям уебать через этот самый варп.
- Warp Scrambler(aka "скребок") — ещё один девайс того же назначения. Вдвое урезана дальность, зато он заодно отрубает MWD у противника, не давая ему летать на скоростях под 5 км/с.
- Interdiction Sphere Launcher — ставится на корабли класса [заградители](#), при активации выплевывает фиговину, которая не дает никому в радиусе 20 км свалить в варп. Фиговина действует две минуты.
- Warp Disruption Field Generator — ставится на корабли класса [тяжелые заградители](#), при активации никто в определенном радиусе(20 км и 24 км в улучшенной модификации) не может свалить в варп. Действует пока не отрубится или корабль не собьют. Также модуль может быть снаряжен «скриптом», который заставит действовать только на одну цель, зато удвоит дальность и позволит держать любой корабль, даже тот, что обычно к подавлению невосприимчив (Например- титан).
- Mobile warp disruptor (aka "бубль", "мобилка", "пузырь", "шайтан")- сбрасываемый космический модуль, работающий как и описанный выше скрамблер и диз, но только по площади\объему. Ставится на якорь любым нищевродом, прокачавшим скилы Anchoring.
- Warp Core Stabilizer — модуль, позволяющий контрить "бубли", "скребки" и "дизы". По вполне понятным причинам запрещен в фракционных войнах.
- Warp 4 - энергетический напиток [\[2\]](#)
- WaRP Graphics - издательство, которое выпускало годный фэнтези-комикс ElfQuest, олдфаги знают его как [Сага о лесных всадниках](#)

См. также

- [Sci-fi](#)
- [Чёрная дыра](#)
- [Теория струн](#)
- [Star Trek](#)



Космос

2012 год All your base are belong to us Avatar Battlestar Galactica Dune 2 Elite EVE Online
 Exo-Squad Google Earth Homeworld Kerbal Space Program Lexx Macross Mass Effect
 Master of Orion No Man's Sky Space Station 13 Spore Star Control Star Trek StarCraft
 StarGate VGA Planets X-COM Алиса Селезнёва Аллоды Онлайн Аштар Шеран
 Большой взрыв Вавилон-5 Варп Вархаммер Венера Война миров Вселенные люди
 Гагарин Галактика Гандам Голактеко опасности Гуррен-Лаганн Доктор Кто
 Жестокая Галактика Звёздные войны Звёзды Зона 51 Инопланетяне Кин-дза-дза
 Космическая гонка Космическая опера Космические рейнджеры Ктулху
 Кыштымский карлик Лунный заговор Любительская астрономия Люди в чёрном Маззи
 Марс Мир-Кольцо Молитва Шепарда Мунспик Мэттью Тейлор Незнайка на Луне НЛО
 Обитаемый остров Песни Гипериона Плоская Земля Плутон Птааг Рептилоиды

Светлячок Солярис Сферический конь в вакууме Тёмная энергия Тали Трансформеры
Участок на Луне Фаза Луны Футурама Хищник Циолковский Чёрная дыра
Челябинский метеорит Чужой Шелезяка Шпайш машт флоу Юггот Ящерики

[w:Варп](#)