

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92
Х17

HALO WARFLEET: AN ILLUSTRATED GUIDE TO THE SPACECRAFT OF HALO

Original English language edition first published in 2017 under the title Halo Warfleet: An Illustrated Guide to the Spacecraft of Halo by Egmont UK Limited, The Yellow Building, 1 Nicholas Road, London, W11 4AN, United Kingdom.
Copyright © Microsoft Corporation 2017. All rights reserved. Microsoft, 343 Industries, the 343 Industries logo, Halo, the Halo logo, Xbox, Xbox 360, and the Xbox logos, are trademarks of the Microsoft group of companies.
Russian language translation © Microsoft Corporation 2021.

Х17 **Halo:** Боевой флот : иллюстрированная энциклопедия военных кораблей Halo / [перевод с английского М. А. Райтмана]. — Москва : Эксмо, 2021. — 96 с. : ил. — (Легендарные компьютерные игры. Энциклопедии и артбуки).

Перед вами уникальный путеводитель по космическим кораблям вселенной Halo, над которым работали создатели игры. Вы получите возможность в деталях рассмотреть важнейшие элементы самых известных кораблей франшизы, включая «Столп осени», «Бесконечность», «Тень намерения» и многие другие. Каждое боевое судно представлено в разрезе и сопровождается подписями, чтобы вы могли лучше понять внутреннее устройство кораблей и их важнейших элементов.

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издание для досуга

ЛЕГЕНДАРНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ. ЭНЦИКЛОПЕДИИ И АРТБУКИ

HALO: БОЕВОЙ ФЛОТ ИЛЛЮСТРИРОВАННАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ВОЕННЫХ КОРАБЛЕЙ HALO

Главный редактор *Р. Фасхутдинов*
Руководитель направления *В. Обручев*
Ответственный редактор *Е. Горанская*
Научный редактор *Е. Закиров*
Литературный редактор *С. Воронина*
Младший редактор *А. Захарова*
Художественный редактор *А. Гусев*
Компьютерная верстка *Е. Матусовская*
Корректоры *А. Баскакова, Н. Витько*

Страна происхождения: Российская Федерация
Шығарылған елі: Ресей Федерациясы

ООО «Издательство «Эксмо»
123308, Россия, город Москва, улица Зорге, дом 1, строение 1, этаж 20, каб. 2013.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Өндiрушi: «ЭКСМО» АҚБ Баспасы,
123308, Ресей, қала Мәскеу, Зорге көшесi, 1 үй, 1 ғимарат, 20 қабат, офис 2013 ж.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Тауар белгici: «Эксмо»
Интернет-магазин : www.book24.ru
Интернет-магазин : www.book24.kz
Интернет-дүкен : www.book24.kz
Импортёр в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».
Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Дистрибьютор и представитель по приему претензий на продукцию,
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»
Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талаптарды
қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС,
Алматы қ., Домбровский көш., 3-а., литер Б, офис 1.
Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz
Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.
Сертификация туралы ақпарат сайтта: www.eksmo.ru/certification
Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ
о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»
www.eksmo.ru/certification
Өндiрген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

Дата изготовления / Подписано в печать 06.08.2021.
Формат 70х100¹/₈. Печать офсетная. Усл. печ. л. 15,56.
Тираж экз. Заказ

12+

ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К НАМ!

БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

БОМБОРА – лидер на рынке полезных и вдохновляющих книг. Мы любим книги и создаем их, чтобы вы могли творить, открывать мир, пробовать новое, расти. Быть счастливыми. Быть на волне.

Мы в соцсетях:

[f](#) [vk](#) [o](#) [bombarabooks](#) [bomбора](#)
bomбора.ru

ISBN 978-5-04-100434-7

ISBN 978-5-04-100434-7



9 785041 004347 >

В электронном виде книги издательства вы можете
купить на www.litres.ru

ЛитРес:
один клик до книг



**ЧИТАЙ
ГОРОД**

book 24.ru

Официальный
интернет-магазин
издательской группы
“ЭКСМО-АСТ”

© Райтман М.А., перевод на русский язык, 2018
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2021



Содержание

Форма корабля. Предисловие Фрэнка О'Коннора	6
Путешественники	8
Пространство скольжения	10
Галактика	12
Звездолеты	14
Вооружение	16
Система защиты	18

СРЕДА ОБИТАНИЯ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА20

Колонии Земли	22
«Столп Осени»	24
Крейсеры	26
Штурмовики ККОН	28
Станция «Каир»	30
ЭСМИНЦЫ	32
Космические станции	34
«В Янтарь Одетый»	36
Фрегаты	38
Носители	40
«Бесконечность»	42
Десантные корабли	44
Разведчики	46
«Дух Огня»	48
Посадочные модули	50

СФЕРА КОВЕНАНТА.52

Миры в составе Ковенанта	54
«Высшее Милосердие»	56
Штурмовики	58
Палачи	60
«Истина и Примирение»	62
Наблюдатели	64
Десантные капсулы	66
Прокураторы (вспомогательные корабли)	68
«Тень Намерения»	70
Ударные корабли	72
Транспортно-десантные корабли	74
«Усердная молитва»	76

ОСКОЛКИ78

Драгуны	80
Корабли-орудия	82
«Утешающий Дух»	84
Боевые станции	86
Миротворцы	88
Глоссарий	90
Предметный указатель	94
Благодарности	96

Форма корабля

ПРЕДИСЛОВИЕ ФРЭНКА О'КОННОРА

Какими предстают перед нами корабли в рассказах и других художественных произведениях? Бесспорно, в легендах и преданиях им отводится огромная роль. Будь то гордый пинас или хольк с прочным корпусом, они дрейфуют по волнам воображения и легендам каждой культуры, каждого языка. Даже цивилизации, развивавшиеся среди пустынь, считали реку или море своего рода границей или даже даром и с помощью умений и смекалки пытались подчинить воду своей воле, устремляясь к новым горизонтам.

Корабль — это, безусловно, транспорт, но в истории и сказаниях корабль — еще и персонаж, и целый замок. Не важно, бороздит он воды океана или космические просторы, он может быть и домом, и живым существом. Местом, где происходят приключения, или гордым верным спутником в путешествии. Им дают имена, и благодаря этим именам они обретают такую разрушительную силу, масштаб которой нельзя отрицать, — имена, которые гремят сквозь время и пространство, находя свое отражение в фольклоре и литературе, — смелое путешествие

шаттла «Энтерпрайз», роковой дебют «Титаника», легендарные события, связанные с «Бисмарком» и «Баунти», «Ямато» и «Потемкиным», — яркие приключения и злоключения. Победы, трагедии и открытия.

Они нас поражают и бросают нам вызов, потому что в них очень ярко выражает себя человеческий гений. Это символ нашей способности преодолевать трудности этого мира и других миров. От простой, обтянутой кожей древней рыбацкой лодки из ивняка до разумных всеведущих исполинов, рожденных воображением Иэна М. Бэнкса, корабли захватывают наше воображение, потому что они — проводники в мир приключений и якорь, на котором держится драма, реальная и фантазийная.

А космические корабли? Что это, если не крайняя степень проявления наших стремлений к путешествиям и странствиям? Суда, не обремененные насущными заботами, такими как сила притяжения или скорость света. Места, где приключения начинаются, заканчиваются или разворачиваются во всю мощь среди звезд и бескрайних просторов.



СМОТРИТЕЛИ: Это искусственный интеллект в многофункциональной оболочке. Предтечи создали их для выполнения задач, слишком сложных для живых существ, например технического обслуживания Ореолов и координации боевых кораблей.

HALO уже пятнадцать лет придерживается традиций, сложившихся в фантазийном кораблестроении. Для наших художников, дизайнеров и генераторов идей источником вдохновения служат целые космические армады — от «Бака Роджерса» до «Космос: 1999», от «Звездных войн» до «Звездного пути» и других.

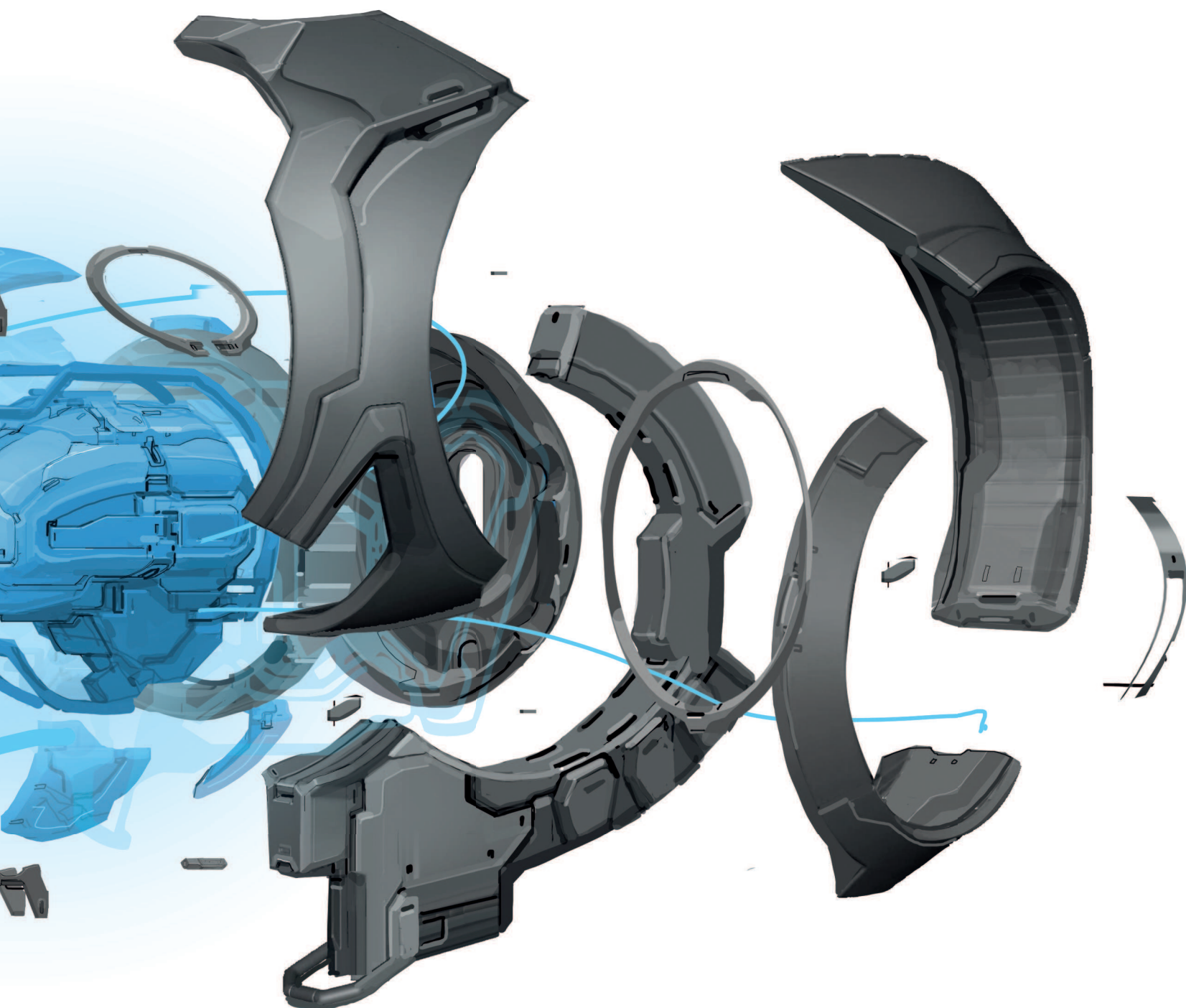
Наши корабли очень разнообразны — от небольших истребителей, таких как усиленный планёр, до величественных и невероятных по своей мощности космических кораблей Предтеч. Потребности, продиктованные самой игрой и ее огромной вселенной, подарили нам роскошный и многочисленный флот человеческих и инопланетных кораблей. И, безусловно, иногда процесс нас увлекал настолько, что мы создавали интерьеры, которым никогда не суждено было увидеть свет, или отрисовывали внешние детали, которые не попали в поле видения камер. Но, подобно настоящим кораблестроителям древности, мы вкладывали в них душу и стремились сделать корабли достойными тех имен, которые им давали.

Мы строим узкоспециализированные корабли, транспортные корабли, боевые корабли, маневренные истребители и целые летающие города. Мы строим мощные блокадопрорыватели и бригантины, быстрые тендеры и корветы. И мы любим их все.

Поэтому эта книга — признание в любви каждому из них. Романтическое восхваление и описание их формы, предназначения и задумки. Восторженный взгляд в высоту небес, туда, где сверкает корпус космического корабля и будто раскрывает суть мироздания, или осторожный, зачарованный шаг по гулким и пугающим переходам огромного авианосца.

Мы приглашаем вас присоединиться к нам в этой осторожной прогулке по коридорам и палубам наших любимых творений. И если какой-то корабль вам приглянется, не стесняйтесь его как следует рассмотреть.

ФРЭНК О'КОННОР
КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ ФРАНШИЗЫ HALO



Путешественники

Задолго до того, как обитатели Земли начали мечтать о жизни среди звезд, на пустынных планетах сажали семена представители инопланетных рас, достигали расцвета и приходили в упадок космические империи и в бескрайних просторах Вселенной разворачивались грандиозные сражения, которые вершили судьбы всех разумных существ, населявших Млечный Путь. Когда в 2291 г. н. э. люди научились пользоваться пространством скольжения, человечество стало путешествовать в далекие миры и раскрывать тайны древних цивилизаций.

ПРЕДШЕСТВЕННИКИ

Легендарные существа, которые заложили фундамент для существования разумной жизни в Млечном Пути.

Существа, известные как Предшественники, миллиарды лет назад прибыли в галактику Млечный Путь и стали творцами и защитниками всего сущего. Мечтатели и созидатели, разум которых был способен преодолевать любые преграды, Предшественники взрастили бесчисленное множество миров, создавая их из строительных блоков жизни, основали гигантские лаборатории из кристаллического вещества, проложили дороги в другие измерения, чтобы связать воедино свои великолепные творения, а затем начали грандиозный эксперимент по выведению и развитию новых разумных видов. Их цель неизвестна, но Предшественники во всех своих действиях руководствовались принципами Мантии Долга — философской концепции и свода этических норм, предписывавших защищать и беречь многообразие форм жизни, даже если это шло вразрез с их собственными интересами.

Прежде чем исчезнуть, Предшественники с помощью средств нейробиологии, сверхсложной науки, неподвластной менее развитым умам, изменили галактику, соединив рассеянные по космическому пространству металл, плоть и энергию. Предшественники перемещались между мирами на кораблях под управлением движителей знаний, а также совершали путешествия по звездным дорогам, нерушимым структурам, которые вели в самые глубокие слои пространства скольжения. Благодаря мощнейшему интеллекту и огромному терпению Предшественники сумели перестроить миллионы планетных систем и заселили их видами, которые впоследствии — спустя миллиарды лет развития, роста и эволюции — превратились в новые инструменты и соратников.

НАСТОЯТЕЛИ: Предтечи совершенствовали и развивали тело и разум, что превратило их в подлинных светочей науки, искусства и военного мастерства.



ДРЕВНИЕ: Какая-то часть воспоминаний и мечтаний Предшественников все еще не угасла где-то в дальних уголках пространства.

ПРЕДТЕЧИ

Сверхразвитая цивилизация, наследие которой продолжает оказывать влияние на все последующие культуры.

Предтечи были опытными строителями, гениальными мыслителями и бесстрашными воинами. Предшественники создали их, чтобы сделать своими помощниками и советниками. После исчезновения Предшественников Предтечи приняли на себя Мантию Долга и роль хранителей всей жизни в галактике, однако в конце концов их мудрость померкла в тени возросших амбиций. Находясь на пике своего могущества, Предтечи отправляли в межзвездные путешествия миллиарды космических кораблей, перевозили товары и пассажиров, а еще они насаждали свои взгляды на мир и галактику. Центром империи Предтеч, ойкумены, была богатая столица Мэйтриллиан, а сама империя охватывала более трех миллионов населенных миров.

Предтечи были мастерами путешествий в пространстве скольжения и спокойно преодолевали множество измерений, научившись вызывать геометрические искажения, и передвигались на способных менять форму кораблях из необычных металлов и жесткого света. Со временем сама галактика превратилась в их лабораторию и фабрику. Ойкумена создавала целые миры, искусственные интеллекты, черпала энергию из других измерений, колдовала над звездами и строила огромные порталы пространства скольжения, которые по своему действию, а может, и по масштабу были очень похожи на легендарные звездные пути. По мудрости и искусности Предтечам не было равных, или им так казалось.

Предтечи пали жертвой Потопа, с которым тщетно боролись несколько миллионов лет. Попытки уничтожить жуткого паразита привели к активации смертельного оружия — Сети Ореолов. Ореолы истребили всю разумную жизнь в галактике, лишив Потоп необходимых ему носителей. Победа далась путем разрушений, но все же это была победа. Выжили только те виды, которые в рамках Мер по сохранению внесли в списки, проиндексировали и укрыли в тайном убежище за пределами Млечного Пути. Уцелевшие Предтечи покинули галактику после восстановления разумной жизни. Они не вернулись.

КОВЕНАНТ

Альянс инопланетных рас, объединенных общим и лишенным оснований стремлением достичь запредельной божественной жизни посредством активации Ореолов.

Некоторые формы жизни сумели оправиться от воздействия Ореолов и восстановили свои позиции гораздо быстрее, чем рассчитывали Предтечи. В Млечном Пути, в Рукаве Ориона сан'шайуум и сангхейли стали первыми расами, которые начали предпринимать робкие попытки вернуться в космическое пространство: первые из них изучили устройство потерпевшего крушение в их мире корабля Предтеч, на котором и отправились в космос, а вторые открыли принципы сверхсветовой физики, благодаря чему получили доступ в пространство скольжения. Две расы, изначально настроенные друг к другу враждебно, нашли точку соприкосновения: и те и другие почитали исчезнувших Предтеч как богов. В итоге они подписали договор — Писание Союза. Так появился Ковенант, фундаментом которого стало религиозное учение под названием Великое Странствие, которое предполагало обретение всеобщего господства.

Ковенант был одержим поисками, изучением и защитой артефактов Предтеч, которые в итоге должны были указать местонахождение Сети Ореолов и тем самым открыть ковенантам путь к божественной жизни. На пути к возрождению технологий Предтеч сан'шайуум и сангхейли встретились с другими расами, часть которых им удалось убедить вступить в Ковенант, посулив спасение взамен на служение, а другие были вынуждены платить дань или уничтожались, если отказывались принимать за истину учение Пророков и препятствовали поиску Ореолов.

Хотя религиозные догмы и запреты не позволяли понять научную подоплеку, стоявшую за артефактами Предтеч, Ковенант достиг огромных успехов в копировании и практическом применении божественных реликвий. Космические корабли были оснащены быстрыми сверхсветовыми двигателями, мощным плазменным оружием и непробиваемыми энергетическими щитами, делая поиск памятников и инструментов целесообразным с точки зрения эстетической и практической ценности. Амбициозные руководители Ковенанта собирали огромные флотилии разведывательных и исследовательских кораблей, которые искали новые источники ресурсов, раскапывали божественные машины, оставшиеся после Предтеч, и пытались найти «Священные Кольца». И все же, несмотря на всю свою мощь, Ковенант распался, когда Пророки попытались захватить полный контроль над самими инструментами спасения и нарушить Писание Союза. Гражданская война до сих пор не утихла..

ВОССТАНОВИТЕЛИ: Хотя наследие Предтеч по праву принадлежало человечеству, людям еще предстоит открыть для себя и исследовать собственное наследие древности.



ПРОРОКИ: Сан'шайуум исполняли в Ковенанте роль духовных лидеров и руководителей, а сангхейли стали священными воинами и инквизиторами.

ЧЕЛОВЕЧЕСТВО

Со времени начала полетов в космос человечество прошло через множество испытаний, и впереди его ждет еще очень много трудностей.

Удивительно, что человечество, заключенное в мире без артефактов Предтеч, которые могли бы указать направление развития, и раздираемое бесконечной гражданской войной, все же сумело довольно быстро найти способы выйти в космос. Под давлением социальных и коммерческих факторов были предприняты первые попытки развития и колонизации планет Солнечной системы, а появление искусственного интеллекта многократно нарастило темп научно-технического прогресса во многих сферах, включая терраформирование и материаловедение. Когда Тобиас Шоу и Уоллес Фуджикава тайно разработали первый экспериментальный сверхсветовой двигатель, никто не осознавал, что не пройдет и века, как значительное количество людей покинет Землю и переселится на другие планеты. Эта массовая миграция получила название Domus Diaspora.

Хотя после первой волны колонизации темп технологического прогресса сильно замедлился, регулярно вспыхивавшие гражданские конфликты и интенсивная космическая торговля были причиной того, что сверхсветовые двигатели, термоядерные реакторы и оружие оставались приоритетными направлениями для научно-исследовательских разработок. Потребность в новых кораблях подстегивала развитие новых, более эффективных и экономичных технологий кораблестроения. Также развивались технологии перемещения в пространстве скольжения, делая возможным открытие новых звезд.

Долгие века люди считали себя единственными обитателями Рукава Ориона, но время не играло им на руку. Первый контакт и последовавшая многолетняя война с Ковенантом привели к миллиардам смертей и уничтожению множества миров. Когда война прекратилась, а человечество объединилось, колонизаторы и исследователи снова стали мечтать, планировать и путешествовать в новые, неисследованные миры.

Пространство скольжения

Пространство скольжения, которое часто называют гиперпространством, представляет собой сверхсжатую многомерную область, благодаря которой космические корабли и пакеты данных могут в кратчайшие сроки перемещаться на огромные расстояния в реальном пространстве. С помощью сверхсветовых двигателей корабли способны всего за несколько недель или дней преодолевать сотни, даже тысячи световых лет. Именно благодаря пространству скольжения стало возможным существование космического командования и межпланетных войн.

ВХОД В ПРОСТРАНСТВО СКОЛЬЖЕНИЯ

При активации сверхсветового двигателя возникает временный портал между измерениями. Чем слабее технология, тем менее гладко происходит вход и выход из портала и тем опаснее сам переход. Суда, не оснащенные сверхсветовыми двигателями, могут последовать за другим космическим кораблем, пока портал не закрылся. Корабли, оказавшиеся в пространстве скольжения, продвигаются сквозь черную пустоту, единственным источником света в которой служит только мерцание газов и обломков, тянущихся за судном из реального пространства.

СКОЛЬЗЯЩИЙ ПОТОК

Перемещение в пространстве скольжения представляет собой очень сложный процесс, который часто образно сравнивают с путешествием по «запутанному клубку» переплетающихся между собой измерений. Траектория движения строится в соответствии с очень сложными схемами сплетения квантовых нитей, корабль при этом, по сути, перепрыгивает между слоями пространства скольжения, пока не достигнет плоскости, пересекающей с пунктом назначения в реальном пространстве. Чтобы рассчитать время путешествия сквозь эти альтернативные подпространства, необходима исключительная интуиция или экстраординарная вычислительная мощность, позволяющая ориентироваться и выбирать направление движения в потоке.

ВРЕМЯ ПУТЕШЕСТВИЯ

Путешествия через пространство скольжения слабо связаны с измеряемым в «световых годах» расстоянием в реальном пространстве, и при перемещении через гиперпространство большую роль играют «течения» и эффект «искривления» времени. Кроме того, на определенных маршрутах может происходить крайне благоприятное наложение путей через пространство скольжения, что, если рискнуть и совершить соответствующий маневр в гиперпространстве, позволяет существенно сократить время путешествия. Еще больше усложняет ситуацию то, что расстояние между пунктами маршрута следования редко остается тем же самым при следовании обратным курсом, оно может внезапно измениться даже при постоянном мониторинге. Ковчег Предтеч и колония Жатва — это два примера таких пунктов назначения, когда время следования через пространство скольжения не соответствует пройденному расстоянию. До Ковчега, зная маршрут и удачные точки входа и выхода, можно добраться за несколько месяцев, хотя он расположен далеко за пределами галактики, что же касается Жатвы, то самый быстрый путь к ней занимает около года, несмотря на то что планета расположена практически по соседству с Землей.

ОПАСНОСТИ

Механическое повреждение сверхсветового двигателя может спровоцировать то, что люди называют «прекращением скольжения», при котором разрыв пространства скольжения возникает во внутреннем контуре двигателя и сворачивается сам в себя, вызывая резкое, неуправляемое расширение границ пространства скольжения на территорию реального пространства. Образовавшаяся воронка затягивает в себя все на своем пути. Во время битвы за Предел войска ККОН специально повредили сверхсветовой двигатель одного из своих кораблей, чтобы уничтожить принадлежавший Ковенанту сверхноситель «Длинная ночь утешения».

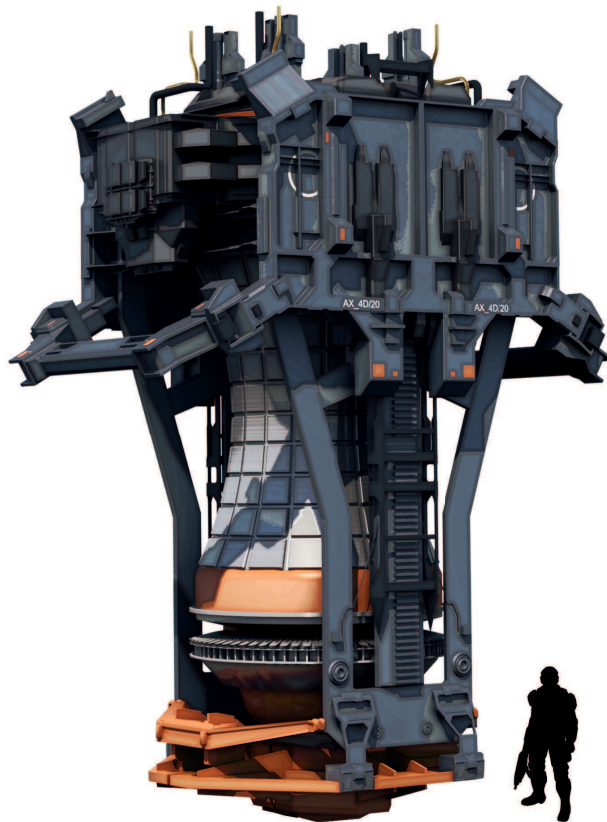
ВОЛНОВАЯ ПЕРЕДАЧА ИНФОРМАЦИИ

Сверхсветовая технология передачи информации опирается на использование «волнового пространства» — пространственных измерений, аналогичных пространству скольжения. Чтобы создать волновую связь, требуется огромный ресурс мощности, кроме того, скорость передачи данных будет ограничена, но на небольших космических расстояниях возможно общение в режиме реального времени. А еще эти системы дорогостоящи, сложны и подвержены искажениям, которые тем сильнее, чем больше расстояние. Даже самый мощный волновой приемопередатчик бесполезен, если расстояние до ретрансляторов и радиорелейных станций очень велико. С помощью технологии Предтеч можно установить волновые связи в пределах пространства скольжения, благодаря чему корабли будут получать координаты и сообщения о корректировках.

СВЕРХСВЕТОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ ЛЮДЕЙ

Сверхсветовой двигатель Шоу — Фуджикавы (СДШФ), названный так в честь своих изобретателей, разрывает пространственно-временную ткань, образуя квантовую сингулярность, что позволяет кораблю «ворваться» в пространство скольжения на ювелирно выверенной мощности. Внешняя оболочка СДШФ представляет собой массивный, очень прочный контейнер, напоминающий саркофаг, поскольку в рабочем режиме эти двигатели являются мощным источником радиации. Сверхсветовые двигатели Шоу — Фуджикавы уступали по своим характеристикам приводам пространства скольжения на вооружении Ковенанта: техническая архитектура СДШФ отличалась относительной простотой и бесхитростностью, давая большой простор для дальнейшего совершенствования. Однако СДШФ состояли на вооружении и войск ККОН, и других формирований, например пиратских кланов киг-яров.

Несовершенство технологии СДШФ вызывало ряд трудностей, таких как потребность в высокой импульсной мощности для активации двигателя, высокий уровень радиационного излучения и необходимость периоди-



СДШФ КОДЕН Серия IV, установленный на истребителе ККОН «Кронштадт» (DD-993).

чески проверять и перестраивать внутренние компоненты во избежание сбоев и выхода двигателя из строя. Большинство кораблей людей не оснащено бортовым ИИ, который бы следил за состоянием и корректировал работу двигателя, при этом внутренние механизмы СДШФ очень нестабильны. Гражданские суда следуют хорошо знакомым курсом и выбирают заранее намеченные маршруты в пространстве скольжения, чтобы свести к минимуму необходимость запуска двигателя, снижая риск повреждения его дорогостоящего внутреннего контура. Высокотехнологичные военные корабли отличаются более стабильными механизмами и наличием высокоразвитых ИИ, хотя абсолютно надежных СДШФ не существует.

СВЕРХСВЕТОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ КОВЕНАНТА

Сверхсветовые двигатели Ковенанта погружают корабли в самые глубины гиперпространства, в настолько неизведанные и ни на что не похожие измерения, что корабль непременно бы развалился на части, если бы не украденная у Предтеч технология в сочетании с качественно изготовленными преобразователями энергии и системами перевода. Благодаря невероятным технологиям и техникам Предтеч внутренний корпус сверхсветовых двигателей Ковенанта можно собрать только при участии хурагоков, гениальных инженеров, хотя внешние системы разработаны специалистами из расы сан'шайуум. Ученые из расы людей могли бы многому научиться у инженеров Ковенанта, которые нашли способ интегрировать технологии Предтеч в различные системы обработки данных и источники энергии.

Двигатели Ковенанта отличаются быстрой и безошибочной работой при движении по намеченному курсу, но для эффективного предварительного планирования или корректировки курса им не хватает высокоразви-

того ИИ, поэтому путешествия по незнакомым маршрутам превращаются в рискованное мероприятие. Опытные капитаны судов передвигаются короткими быстрыми «прыжками», чтобы зафиксировать новый маршрут и сократить возможность катастрофических ошибок навигации.

СВЕРХСВЕТОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ ПРЕДТЕЧ

Предтечи совершали самые разнообразные путешествия сквозь пространство скольжения — от поездок на частных гражданских транспортных средствах до перемещения огромных конструкций и военных установок размером с планету. Внутренний контур каждого сверхсветового двигателя Предтеч содержит небольшой осколок резонирующего в гиперпространстве кристалла, добытого из ныне утерянного ядра. Он провоцировал пространственно-временные аномалии, являющиеся неотъемлемой частью многих действий в пространстве скольжения. Благодаря этому время путешествия сокращалось в разы по сравнению с более примитивными технологиями, применяемыми человечеством и Ковенантом. Необычная природа кристалла и причина его влияния на пространство скольжения были недоступны пониманию даже самих Предтеч, поэтому никому не удалось воссоздать его.

Кроме того, Предтечи встраивали более простые, не активированные приводы пространства скольжения в сами порталы и транслокационные устройства, которые обеспечивали стабильный, надежный переход между заранее заданными пунктами назначения. Такие предустановленные маршруты лишали Предтеч свободы в выборе направления, но взамен гарантировали безопасность, стабильность и быстроту.



Внутренний контур сверхсветового двигателя с боевого крейсера класса CCS «Несущий безмятежность».



Кристаллический резонатор, найденный во льдах ледника Бабд Катха на Пределе.

Галактика

Галактика Млечный Путь очень обширна, в ней сотни миллиардов звезд, расположенных на огромном расстоянии друг от друга и соединенных запутанными маршрутами сквозь пространство скопления. Ограниченность ресурсов и другие препятствия привели к тому, что людям и Ковенанту удалось исследовать только несколько тысяч звездных систем в Рукаве Ориона. Остальная галактика остается неизведанной территорией, за исключением обрывочных сведений о ней, обнаруженных в хранилищах Предтеч или появившихся благодаря специальным исследовательским миссиям.

РУКАВ ПЕРСЕЯ

РУКАВ СТРЕЛЬЦА

ДАЛЬНИЙ РУКАВ В 3 КПК ОТ ЦЕНТРА

РУКАВ ЛЕБЕДЯ

ЗЕМЛЯ

СЕТЬ ОРЕОЛОВ

В галактике были размещены семь кольцеобразных установок, которые должны были уничтожить всю разумную жизнь и остановить распространение Потопа. Шесть из них до сих пор активны.



ОРЕОЛ БЕТА,
УСТАНОВКА 01



ОРЕОЛ ЭПСИЛОН,
УСТАНОВКА 02



ОРЕОЛ ГАММА,
УСТАНОВКА 03



ОРЕОЛ АЛЬФА,
УСТАНОВКА 04



ОРЕОЛ ДЕЛЬТА,
УСТАНОВКА 05



ОРЕОЛ КАППА,
УСТАНОВКА 06



ОРЕОЛ ЗЕТА,
УСТАНОВКА 07