

DESCRIPCIÓN

Un agujero de gusano es un portal, una grieta en el espacio tiempo que conecta dos sistemas solares, estos misteriosos portales constan de dos puertas, una de origen y otra de destino. Tienen una vida limitada de 16 a 48 horas así como una limitación de tamaño y masa que pueden atravesarlos. Estos agujeros de gusano conectan New eden con Anoikis, un clúster distante en espacio desconocido situado a más de 1290 años luz de distancia. Este clúster está formado por alrededor de 2600 sistemas solares divididos en seis clases, a estos sistemas solares también se les denomina agujeros de gusano, por lo tanto veremos referirnos con el mismo término a los portales y los sistemas de Anoikis. Los portales, eventualmente, también pueden conectar dos sistemas de Nuevo Edén y la zona controlada por el colectivo Triglaviano: Pochven.

INFORMACIÓN

Si pulsamos mostrar información del agujero de gusano, nos aparecerá una ventana con su ID, descripción y varios bloques de texto con información precisa acerca de este agujero de gusano.

Los agujeros de gusano tienen dos ID una a cada lado del portal. La primera ID ofrece datos precisos sobre el agujero de gusano (ejemplo N110), consultables en las herramientas de inteligencia creadas por la comunidad de jugadores. Te dejo un enlace a la que en mi opinión es la mejor herramienta de consulta rápida sobre agujeros de gusano (en inglés, no conozco ninguna herramienta por el momento en español):

CONSULTA RÁPIDA AGUJEROS DE GUSANO 60

La segunda ID será siempre K162 para todos los agujeros de gusano, significa que el portal se abrió desde el otro lado del portal y nos encontramos en el destino, esta ID no ofrece ninguna otra información sobre el agujero de gusano.



Wormhole: Información



Wormhole K162 ← ID



Descripción

Agujero de gusano inestable en las profundidades del espacio. Los agujeros de gusano de este tipo suelen colapsarse en pocos días y pueden llevar a cualquier parte.

DESTINO ➡ Este agujero de gusano parece conducir a mortíferas zonas desconocidas del espacio.

VIDA ➡ Este agujero de gusano empieza a deteriorarse y probablemente no durará otro día.

MASA RESTANTE ➡ La estabilidad de este agujero de gusano no se ha visto significativamente alterada por las naves que lo atraviesan.

TIPO NAVES ➡ Las naves muy grandes pueden atravesar este agujero de gusano.

TEXTO	DESTINO
Zonas desconocidas	Clase 1, Clase 2 ó Clase 3
Peligrosas zonas desconocidas	Clase 4 ó Clase 5
Mortíferas zonas desconocidas	Clase 6
Seguridad alta	Sistema seguridad alta
Seguridad baja	Sistema seguridad baja
Seguridad nula	Sistema seguridad nula
Pochven	Pochven

TEXTO	VIDA
no ha empezado	más de 24 horas antes de colapsar
empieza a deteriorarse	4 a 24 horas antes de colapsar
está llegando al final de su vida útil	Menos de 4 horas

TEXTO	MASA RESTANTE
no se ha visto significativamente alterada	más del 50% de su masa
aún no ha alcanzado un punto crítico	entre el 10% y 50% de su masa
está a punto de colapsar	menos del 10% de su masa

TEXTO	TIPO NAVES
Las naves muy grandes	Todas las naves inferiores a Titán y Portanaves
Las naves grandes	Hasta crucero y Acorazado Nestor
Las naves pequeñas	Hasta Acorazados y Orcas
Las naves más pequeñas	Fragatas, destructores y Crucero interdictor pesado

CONEXIÓN

Cuando un agujero de gusano aparece en un sistema solar, se manifiesta como una señal cósmica, el agujero de gusano es inestable y solo es visible en el sistema solar origen, permanece cerrado e indetectable en el sistema de destino. Existen dos eventos que pueden modificar esta condición:

- Si una nave atraviesa el agujero de gusano, estabilizará el portal instantáneamente haciéndolo visible también en su destino con una ID K162 rastreable mediante el escáner de sondas.
- Si una nave inicia warp hacia la señal cósmica pero no atraviesa el portal, comenzará el proceso de estabilización del portal. El portal empieza a estabilizarse de manera aleatoria entre las 15 y 13 últimas horas de su vida útil. Pasadas estas dos horas de no haberse estabilizado, el evento alcanza un 100% de probabilidad, el portal se estabiliza y la señal cósmica pasa a ser visible en el sistema de destino con una ID K162 rastreable mediante el escáner de sondas.



POLARIZACIÓN

Cuando atravesamos un agujero de gusano las bobinas secundarias de nuestra nave quedan parcialmente polarizadas durante 5 minutos, si en ese periodo de tiempo hacemos el viaje de vuelta a través del mismo agujero, quedarán totalmente polarizadas y aparecerá un temporizador en el portal de ida, indicándonos el tiempo de espera hasta que la polarización se disipe y podamos atravesarlo nuevamente en esa dirección.

Solo podremos atravesar el agujero de gusano una vez cada cinco minutos en cada dirección, esto nos indica que tendremos dos temporizadores de 5 minutos independientes uno en cada lado del portal.

IDENTIFICACIÓN VISUAL

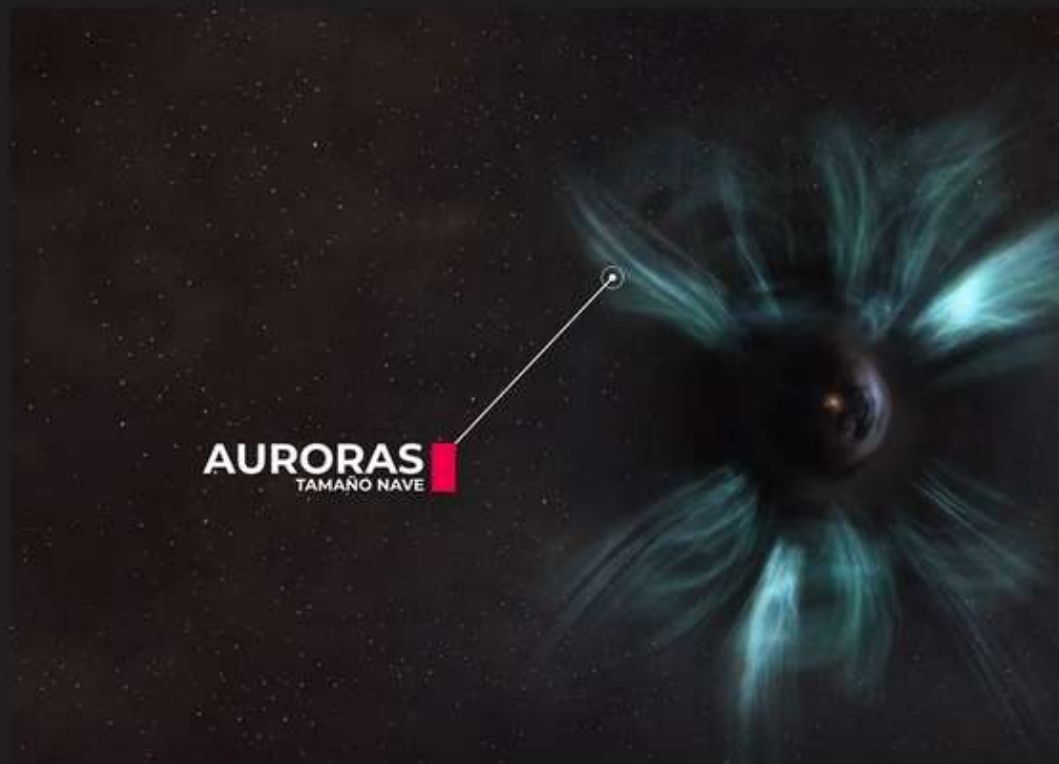
En la zona central de un agujero de gusano, podemos contemplar el reflejo de la nebulosa del sistema solar de destino.

IDENTIFICACIÓN VISUAL

En la zona central de un agujero de gusano, podemos contemplar el reflejo de la nebulosa del sistema solar de destino.



Las auroras alrededor del centro, nos indican el tamaño de las naves que pueden atravesarlo.



Aplicacion interactiva para saber los tipos de wormholes. <https://whtype.info/>