

Основы вселенной ВВГ

Обозначение основного сектора (ОР93 - индекс сектора по внутригосударственным обозначениям навигации (средний радиус основного сектора ~ 2 световых года +- 0.5 световых года)(По навигационным правилам Империи Аршелан основной сектор всегда многобуквенный/многобуквенный+циферный

ОР93

Обозначение промежуточного сектора (О93 - индекс сектора по внутригосударственным обозначениям навигации (средний радиус промежуточного сектора ~ от 1 до 25 световых лет +- 15 световых лет)(По навигационным правилам Империи Аршелан промежуточный сектор всегда однобуквенный / циферный/однобуквенный+циферный

О93

Принципиальная схема отображения секторов Империи Аршелан в 2д формате - ВВГ (вариант 1)

Принципиальная схема отображения секторов Империи Аршелан в 2д формате - ВВГ (вариант 2)

Приграничные сектора отображаются красным или бордовым

Звёздные системы всегда являются промежуточными системами с 1 исключением их обозначение всегда без циферное, но многобуквенное по окружающим секторам, все звёздные системы в плоскости восьмигранные в 3х мерной проекции их фигурная составляющая сохраняется, площадь 1 восьмиугольника равна всем восьмиугольникам сектора.

Размер сектора звёздной системы равен радиусу звёздной системы + 1,5 световых года

У не населённых систем радиус звёздной системы + 0.5 световых года

Звездные системы с малой подпространственной проходимостью (такие как звёзды темного класса (чёрные звёзды, чёрные карлики, черные гиганты, серые гиганты, серые карлики, пульсары, чёрные дыры, звёзды в туманностях, разрушенные звезды) разрушенные звезды или звезды проходимость которых равна проходимости межпространственного тоннеля на удалении звезды более чем на 75-100 световых лет от звезды с оптимальной проходимостью) равна радиусу звёздной системы - 0.3 световых года (+- 1,5 световых года) также такие звёздные системы на системе навигации отображаются как опасные звёздные системы, так как система под пространственного тоннеля определяет только испускаемое энергетическое излучение звезды, которое является маяком внутри подпространства, а вышеуказанные звёзды не являются излучателями в подпространстве и могут воздействовать только на то

пространство в котором находятся, опасность приближения к таким звёздам в режиме “ныряния” может привести к экстренному выходу из межпространство или отключению подпространственный привода/двигателя и заточению корабля до ремонта/гибели или когда внутренняя энергия корабля привысит давящее на неё подпространство без стабилизаторов и разрыхлителей и подпространство само не выкинете корабль в 1 из ближайших пространств или окончательно не сдавит корабль изничтожив его до атомов.

Межпространственное туннелирование представляет из себя смесь высокоэнергетического излучателя по мощности который примерно равен (математически) воздействию звезды на подпространство в короткий промежуток времени, для того чтобы начать так называемое завихрение пространства, после чего специальные дезинтеграторы разрывают плену завихрения тем самым открывая тоннель в пространство под пространством, которое в несколько раз меньше того пространства в котором находился корабль (далее реальное пространство) чем глубже корабль уходит в подпространство, тем меньше ему необходимо пройти пути внутри подпространства, также у звезд излучение которых распространяется на подпространство скорость прохода сокращается в несколько раз (от 10 до бесконечности), таким образом из совокупности факторов перехода под пространством, практически все торговые/транспортные пути всегда проходят по 1 и тому же маршруту через несколько звездных систем до точки назначения. Чем глубже корабль погружается в под пространство тем сложнее оттуда выбраться и тем больше шансов что корабль разорвёт, каждый световой день внутри подпространства примерно равен 1 световому году в реальном пространстве и на столько же давление внутри подпространства начинает давить на корабль проходящий сквозь него. Чтобы не было недопониманий хотелось бы добавить, подпространственная материя вполне реальный материал, напоминающий воду (H₂O), работает по тому же принципу чем глубже тем сильнее давит, за одним исключением дно у подпространства всегда на 1 уровне ~200000 световых лет, дно это расплывчатое понятие так как на этой глубине находится еле видимая пленка (материал отличающийся по свойствам от подпространственной материи) разделяющий несколько подпространств за которыми находятся реальные пространства, которые никак не могут пересекаться, у пленки есть дыры, через которые можно попасть в другое реальное пространство, нахождение таких дыр никому не известно (кроме одного - мир прихвостней Империи Аршелан, который большое исключение, так как его глубина нахождения из за под пространственной аномалии ~3,3 световых года, таким образом разрыв между пространствами в этом месте = ~6,7 световых лет, сам же мир так же исключение из правил мироздания, за счёт существования контракта хозяина-слуги, который никак не может объяснить ни одна наука нашего пространства)(существует теория о том что в подпространстве находится несколько пространств как с 1 стороны пленки так и с другой разделённые всё той же пленкой, но она не доказана) максимальная глубина “погружения” составляет 10-15 световых года для боевых кораблей и 3-7 световых года для гражданских кораблей, на другую сторону пленки так же ведут подпространственные и межпространственные ловушки и аномалии (все только природного типа) “ещё ни 1 корабль не возвращался с той стороны”.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/4175/1632738>