Revista do Grupo USS Venture NCC 71854 – Distribuição Gratuita

TRIBUNA QUARK

Data Estelar: 20131223 Ano 03 Número 15

www.ussventure.eng.br

DIA TREK

UM EVENTO DO GRUPO USS VENTURE

Conhecimento: Os Holodecks e Holosuites

Momento Nog: Bonecos "bobble heads" de TNG

Além dos Tricorders: Computador?????

STAR TREK
VENTURE

www.ussventure.eng.br

O GRUPO USS VENTURE...
DESEJA A TODOS BOAS FESTAS!!!

QUE A VIAJEM PARA 2014 SEJA ESPECIAL E EM PAZ PARA TODOS OS MEMBROS DE SUA TRIPULAÇÃO, AUDACIOSAMENTE EM CURSO PARA NOVAS AVENTURAS E REALIZAÇÕES !!!

EDITORIAL

Data Estelar: 20131223

Ano 03 Número 15

O ESPAÇO...A FRONTEIRA FINAL!

Caros leitores, o Grupo USS Venture acaba de dar mais um passo na divulgação do Universo de Jornada nas Estrelas (Star Trek), e a revista Tribuna Quark estava lá para trazer a vocês como foi o primeiro Evento organizado pelo Grupo USS Venture.

Nosso artigo de capa apresenta como foi o evento “DIA TREK” realizado na cidade de São Bernardo do Campo no último dia 23 de novembro. A importância deste evento vem da composição do Grupo USS Venture, pois não somos um grupo regional e nossos membros estão espalhados pelo Brasil, tornando a realização de um evento desse porte, um desafio.

As demais seções desta edição foram especialmente produzidas para trazer o máximo de informação ao fãs do Universo Star Trek. Na seção “Conhecimento Trekker” publicamos um artigo sobre o “Holodeck”.

A seção “Além dos Tricorders” fala sobre a dependência dos computadores em Jornada. O “Momento Nog” apresenta os Bonecos “bobble heads” na Nova Geração, e a Seção “Mercado Quark” traz uma reportagem sobre o mercado americano em Nova York. Temos também a Seção Frota Venture com os locais especiais do Planeta Trivas.

Vale a pena conferir!!

Almirante MDaniel Landman

Índice

Reportagem de Capa 04

Conhecimento Trekker 09

Mercado Quark 15

Momento Nog 15

Além dos Tricorders 17

Frota Venture 19

Eventos 19

Expediente

MDaniel Landman
Editor Geral

Borak Kirax
Revisor

Lionel Mota
Design Gráfico

MDaniel Landman
Guilherme Radin
Jefferson Afonsin
Artigos e Matérias

Jefferson Afonsin
MDaniel Landman
Fotos e Imagens

Diversas Imagens foram retiradas de sites públicos da Internet e processadas para está publicação.

Star Trek® e todas as séries derivadas, assim como os personagens e material produzido, são marcas registradas da Paramount Pictures, uma divisão da Viacom, com todos os seus direitos reservados. Este periódico está sendo disponibilizado livremente ao público, e tem por finalidade apenas divulgar a série e compartilhar todo o conhecimento com as gerações futuras, sem fins lucrativos.

DIA TREK – Um Evento do Grupo USS Venture

Por MDaniel Landman

O mês de novembro de 2013 ficará marcado na história do Grupo USS Venture devido a realização de um dos nossos sonhos: Realizar um evento sobre o Universo de Jornada nas Estrelas.

No dia 23 de novembro este Grupo, que originalmente foi formado na Internet com membros de todos os cantos do Brasil, monta seu primeiro evento para os fãs com palestras e exibição do Fanfilme "Star Trek USS Andor – Phoenix – Parte 1 e 2" em tela grande na cidade de São Bernardo do Campo, São Paulo.

Para esse feito contamos com a ajuda e apoio do Grupo Trekker ABC Sci-Fi & Cia, que proporcionou que esse evento fizesse parte da Agenda Cultural oficial da cidade de São Bernardo do Campo, no teatro Cacilda Becker da própria Prefeitura Municipal.

Estavam presentes diversos amigos e tripulantes dos dois Grupos, além de outros fãs da Série que nesta tarde puderam conhecer um pouco da trajetória do Grupo USS Venture e conferir o Fanfilme produzido sobre o Universo Star Trek.

Almirante MDaniel Landman em palestra sobre o Grupo USS Venture

O Evento começou com uma palestra sobre o Grupo USS Venture, desde sua criação em 2002, até suas atividades desenvolvidas hoje, seja no site www.ussventure.eng.br , no metauniverso do Second Life, ou nas redes sociais.

> *"... conhecer um pouco da trajetória do Grupo USS Venture..."*

O próximo passo foi exibir publicamente, em tela grande de cinema, a primeira parte do Fanfilm aos fãs do Universo Star Trek presentes, afinal o filme foi produzido para eles, e o Grupo sempre aproveita essas oportunidades para a exibição do primeiro Fanfilme completo do Universo Star Trek.

Este fanfilme foi desenvolvido e filmado dentro do metauniverso virtual 3D do Second Life, onde são realizadas as maiorias das atividades do Grupo.

A segunda palestra do dia teve como título: “Uma Experiência Star Trek no Second Life”, onde foram apresentadas as possibilidades de vivenciar o século 24 agora, num ambiente tridimensional virtual ambientado na saga das séries de Jornada nas Estrelas e como o Grupo USS Venture participa deste universo virtual.

Esta palestra foi ministrada pelo Almirante Mdaniel Landman e pelo Capitão B7Web Xue que produziu alguns vídeos interessantes para ajudar a visualizar as possibilidades disponíveis, para que qualquer fã, possa vivenciar essa “segunda vida” com um oficial da Frota Estelar em missão no espaço Cardassiano.

Estes vídeos ilustrativos já foram disponibilizados no Canal do YOUTUBE do Grupo, onde também podem ser assistidas as duas partes do fanfilme e diversos outros vídeos produzidos pelo Grupo:

http://www.youtube.com/user/ussventure2002

Em seguida, foi exibida a segunda parte do Fanfilme “Star Trek USS Andor – Phoenix, pois estavam todos querendo ver a conclusão da história do Capitão Shran e sua tripulação.

A reação dos Trekkers que estavam presente foi ótima, cada um reagindo de acordo com o desenrolar a história, e o mais importante se divertindo com o filme.

O Universo Star Trek estava ali representado naquela história com desafios, mistérios, diplomacia e ação!!!

Ficou claro que o roteiro foi muito bem escrito de acordo com os melhores roteiros de Jornada nas Estrelas.

Os membros do Grupo Venture puderam sentir tinham completado mais um missão de divulgar o Universo Star Trek naquela tarde chuvosa de São Bernardo do Campo. Ao final pudemos distribuir exemplares da nossa Revista Eletrônica Tribuna Quark e DVDs do Fanfilme, com um conteúdo ampliado consistindo das entrevistas com o pessoal de direção, criação e elenco. A seguir temos o Cartaz do evento e fotos do dia.

cinema

Cacilda Becker é palco dos 50 anos da série Doctor Who

Para comemorar a data, o Grupo Trekker ABC Sci-Fi & Cia promove grande evento com exibições de episódios, debates, peças de teatro, sorteios e exposições

Doctor Who completa, em novembro, 50 anos de existência. A data desta antiga série de ficção científica para a TV, ainda em produção, não pode deixar de ser celebrada por fãs e simpatizantes. Por isso, o grupo Trekker ABC Sci-Fi & Cia realiza um mega evento, com exibições de episódios e especiais, debates, peça de teatro, concursos de cosplay, sorteios, brindes, exposições e muito mais.
As aventuras do Doutor, o último Senhor do Tempo do planeta Gallifrey, deixaram marcas na cultura popular inglesa. Entre os traços mais marcantes está sua nave, a Tardis, gigantesca por dentro, mas que por fora parece uma antiga cabine telefônica policial. Conheça todas as aventuras durante o evento. Mais informações: trekkerabc@gmail.com. Recomendação: 10 anos. Grátis.
Teatro Cacilda Becker.
Dias 30 e 1/12, das 10h às 19h

Star Trek: USS Venture
O grupo USS Venture existe, primeiramente, como um site (www.ussventure.eng.br). Seus primeiros membros fizeram uma simulação da nave estelar USS Venture NCC 71854, classe Galaxy, da Federação Unida dos Planetas. Este grupo de fãs cresceu e se desenvolveu, assim como o site, tornando-se uma fonte de referência do universo de Jornada nas Estrelas em língua portuguesa. Em 2008, o grupo de fãs brasileiros foi implantado no Second Life para que seus membros pudessem experimentar uma vida Star Trek, tendo um local para se encontrar, se sentirem confortáveis e desenvolver missões de treinamento operacionais e pessoais. Este evento apresenta os resultados deste trabalho.

GUIA DA CIDADE 72 NOVEMBRO/2013

GUIA DA CIDADE 73 NOVEMBRO/2013

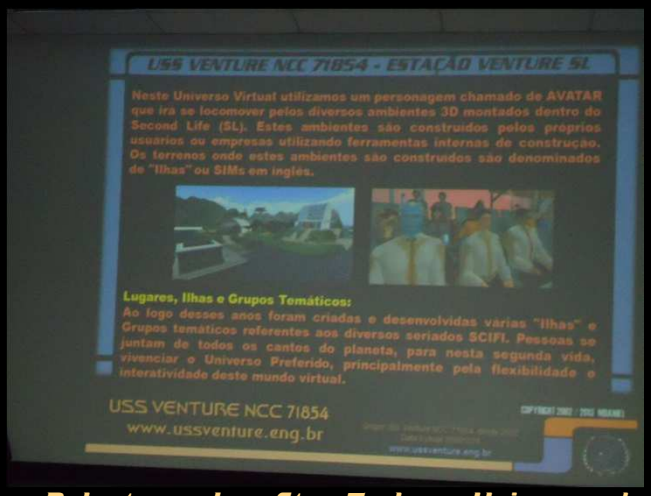
cinema

Guia Cultural Oficial da Cidade com o Evento e o Grupo em destaque

NOVEMBRO 2013 | 10 ANOS | GRÁTIS
STAR TREK
USS VENTURE
DIA TREK – GRUPO USS VENTURE
ANDOR
PHOENIX - PARTE 1
PHOENIX - PARTE 2
Dia 23 (sábado) das 14h às 17h
- Palestra sobre o Grupo USS Venture e suas atividades.
- Primeira parte do Fanfilme Brasileiro "USS Andor – Phoenix (parte 1)"
- Palestra "USS venture no Second Life"
- Segunda parte do Fanfilme Brasileiro "USS Andor – Phoenix (parte 2)"
Teatro Cacilda Becker
Praça Samuel Sabatini, s/nº, Centro. Tel.: 4336-8315/4348-1081.
Mais informações: www.saobernardo.sp.gov.br/cultura
Receba nossa programação cultural por e-mail, enviando uma mensagem para cultura.divulgacao@saobernardo.sp.gov.br, com o assunto: incluir
SECRETARIA DE CULTURA
SÃO BERNARDO DO CAMPO
Uma cidade cada vez melhor de se viver

Reportagem de Capa

Membros do Comando do Grupo USS Venture



Palestra sobre Star Trek no Universo do Second Life

Capitão B7web Xue apresentando os vídeos

Capitão B7web Xue e Almirante Mdaniel respondendo a perguntas dos fãs

Membros do Grupo USS Venture

Membros dos Grupos USS Venture e Trekker ABC Sci-Fi & Cia após o Evento

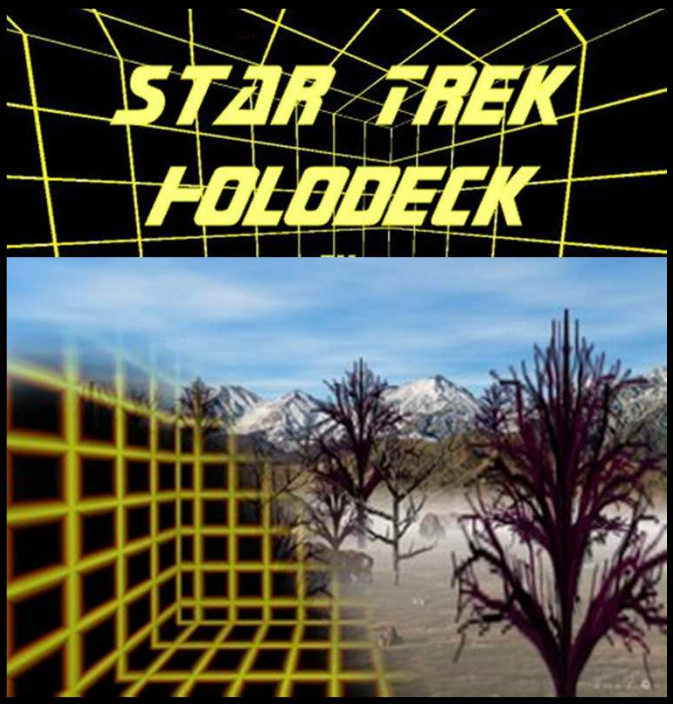
Artigos...
Fórum...
Tecnologia....
Dados Diversos...
Downloads...
Second Life...
Jogos Star Trek...
Sinopses de Episódios...

A USS Venture em sua contínua missão de divulgar o Universo Star Trek em língua Portuguesa.

www.ussventure.eng.br

HOLODECK e HOLOSUITE

Por Guilherme Radin



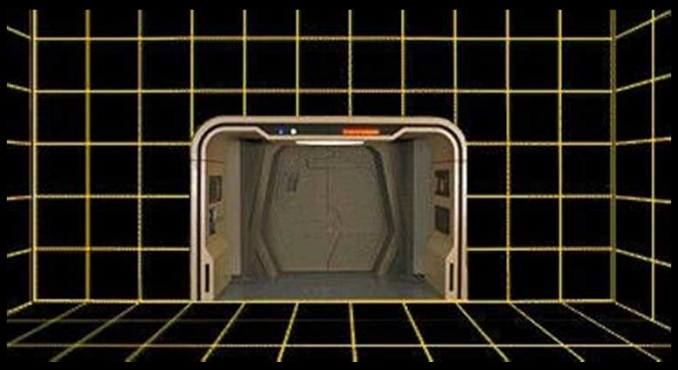
Publicamos a seguir mais um artigo técnico e ficcional sobre os diversos conceitos tecnológicos apresentados dentro do Universo de Jornada nas Estrelas. Desta vez enfocaremos o HOLODECK e as HOLOSUÍTES, equipamentos recreativos e de treinamento atualmente instalados em naves e bases estelares da Federação.

O objetivo é de fornecer um conteúdo técnico informativo, sua aplicabilidade no Universo de Jornada nas Estrelas, não somente de pela Federação como pelas demais raças, e em que ponto estão os estudos que possibilitarão que essa tecnologia possa vir a ser aplicada em nosso futuro.

Este artigo foi escrito pelo nosso colaborador Guilherme Radin para o site do Grupo, tendo sido elaborado com o auxílio de uma pesquisa em diversas fontes disponíveis, em português e em outras línguas.

Holografia é uma forma de se registrar ou apresentar imagens em três dimensões, e os Hologramas e Holoimagens são as imagens geradas por essa tecnologia. O nome holografia vem do grego HOLOS: todo, inteiro; e GRAPHOS: sinal, escrita, pois é um método de registro "integral" com profundidade. Além disto o holograma possui uma característica única, em apenas um pequeno pedaço existem informações sobre toda a imagem registrada a partir de um certo ângulo.

Em jornada nas Estrelas um Holograma é a Imagem que se forma através de figuras de interferência de ondas eletromagnéticas emitidas por um emissor holográfico, onde cada pedaço do holograma contém informações suficientes para reconstruir a imagem inteira. O emissores holográficos instalados nas naves estelares podem também tornar os hologramas tangíveis, como se fossem sólidos, através da implementação de feixes de campos de força. Ao longo das Séries os Hologramas foram utilizados de várias formas, projetados sobre painéis, mesas de reunião, laboratórios médicos e científicos, porém o local onde esses hologramas foram amplamente utilizados para gerar realidade virtual, ficou conhecido como Holodeck.

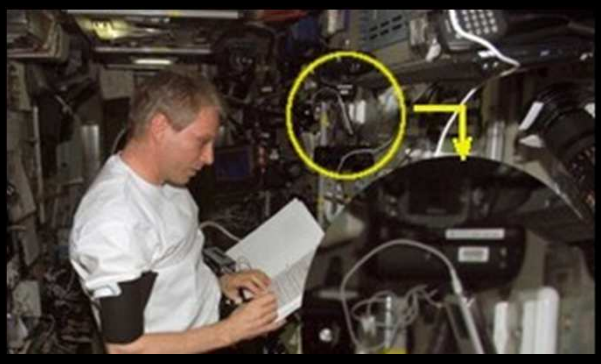


O Holodeck é uma das mais fascinantes tecnologias do Universo de Jornada. Para qualquer um já familiarizado com o nascente mundo da realidade virtual, seja através de videogames ou dos mais sofisticados e modernos computadores de alta velocidade, as possibilidades oferecidas pelo Holodeck são particularmente sedutoras. Quem não gostaria de entrar completamente em seu mundo de fantasia em um simples piscar de olhos?

O Holodeck rapidamente se tornou um dos maiores "vícios do século 24" na Federação. Sua primeira aparição foi na Série Animada TAS exibida em 1974 no episódio "The Practical Joker", mas só entrou com força no Universo de Jornada no episódio piloto da Série: A Nova Geração.

O DESENVOLVIMENTO DO HOLODECK

Desde o desenvolvimento do motor de dobra por Zefram Cochrane, em 2063, o tempo de duração dos vôos interestelares por naves terrestres se tornou longo o suficiente para entediar os astronautas, mas curto o bastante para não justificar procedimentos de conservação criogênica da tripulação. Nessas condições, distrações para os participantes de missões interestelares eram quesito mais do que obrigatório.



Até antes do advento da dobra, entretenimento era uma necessidade. Durante os primeiros voos orbitais na Terra e missões até a Lua, tripulantes ouviam fitas cassete com suas músicas favoritas, e controladores de voo periodicamente passavam versões resumidas dos jornais do dia. Documentação de estudo e gravações de vídeo eram transmitidas para estações orbitais e postos avançados planetários até a primeira parte do século 21. Mas com as longas viagens dos primeiros cargueiros interestelares, a necessidade de diversão para manter a tripulação apta física e psicologicamente se tornou ainda maior.

O desejo de experimentar estímulos visuais, sonoros e táteis, normalmente encontrados numa nave espacial, abateram pioneiros em toda a Galáxia por centenas de anos. Para as tripulações humanas do século 22, o principal entretenimento ainda era a exibição de velhos filmes. Mas o contato com outras civilizações demonstrou o quanto projeções de imagens controladas por computador poderiam satisfazer de forma mais eficiente o desejo das tripulações de espaçonaves por ambientes estimulantes e, em adição a certos materiais esportivos e de recreação, prover uma agradável recriação da realidade.

Várias técnicas acústicas e visuais foram aplicadas por cientistas da Terra e da Federação Unida de Planetas através dos

anos, até que a segunda metade do século 23 abriu caminho para uma série de avanços em campos de força miniaturizados e dispositivos de projeção. Sem trazer grande impacto na massa da espaçonave e seu volume, eles possibilitaram a criação de simulações ultra-realistas e críticas para a operação da nave. A partir dos anos 2330, o sonho do Holodeck começou a ganhar vida.

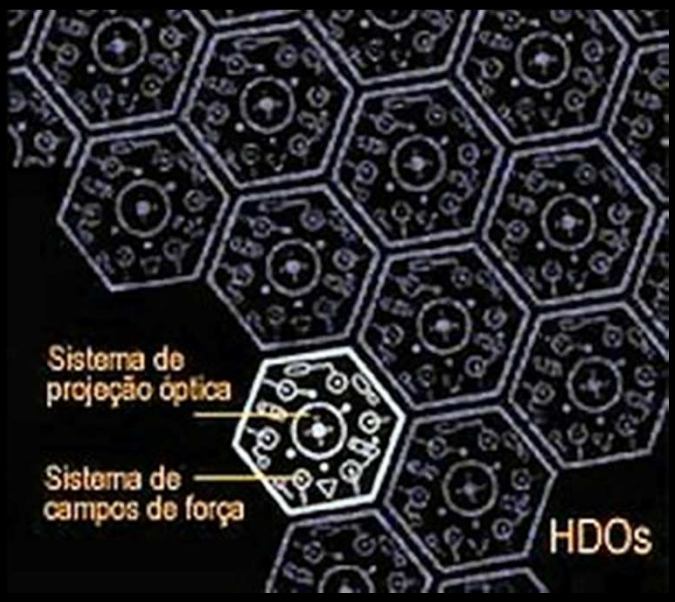
Os Holodecks não estão confinados ao seu uso somente nas naves estelares, mas também podem ser instalados nas Estações Espaciais da Frota, onde normalmente são chamados de Holosuítes. Na Estação Deep Space 9 tem um certo número de Holosuites no segundo andar do bar do Quark. Elas provaram serem especialmente populares entre seus frequentadores, pois Quark tem varias simulações programadas sobre vários temas. O funcionamento tanto de um Holodek quanto uma Holosuite são semelhantes.

Os Holodecks e Holosuites utilizam dois subsistemas principais: o de imagens holográficas e o de conversão de matéria. O sistema de imagens holográficas cria ambientes e paisagens realistas. O sistema de conversão de matéria cria os objetos físicos a partir dos suprimentos centrais de matéria-prima da nave. Em condições normais, um participante de uma simulação holográfica não deve ser capaz de distinguir um objeto simulado de um real.

O holodeck também gera impressionantes recriações de humanóides e outras formas de vida. Tais personagens animados são compostos de matéria sólida arranjada por replicadores baseados na tecnologia de transporte e são manipulados por raios tratores extremamente articulados, controlados por computador. Os resultados são “marionetes” excepcionalmente realistas, que se comportam quase exatamente iguais àqueles exibidos por seres vivos, dependendo, é claro, dos limites do software envolvido. Replicação de matéria baseada nos sistemas de transporte é, obviamente, incapaz de reproduzir um ser vivo funcional.

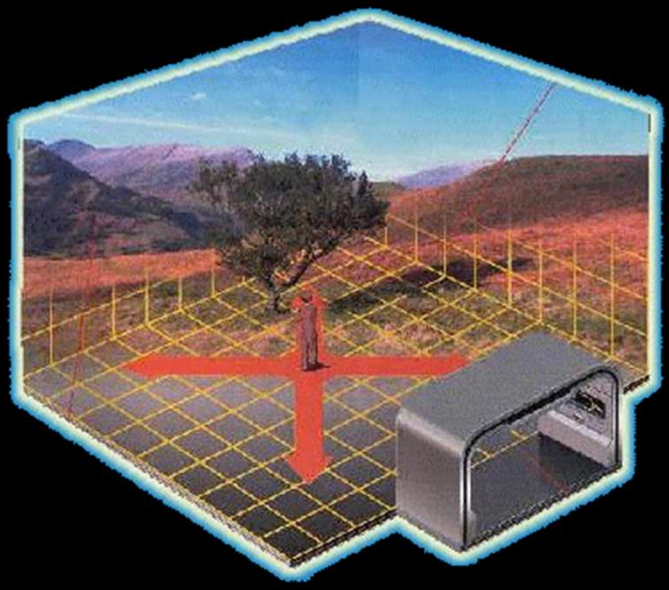
Objetos criados no holodeck não podem ser removidos do ambiente simulado, mesmo que pareçam possuir uma realidade física devido à energia dos campos de força. Objetos criados por replicação de matéria possuem realidade física e podem, sim, ser removidos do holodeck, lembrando apenas que não estarão mais sob o controle do computador uma vez retirados da simulação.

O mecanismo básico por traz do holodeck é o holo-diodo omnidirecional (HDO, ou OHD, na sigla em inglês). O HDO compreende dois tipos de dispositivos micro-miniaturizados que projetam uma variedade especial de campo de força. A densidade de HDOs em uma superfície holográfica é de 400 por cm², alimentados por uma tomada de eletroplasma de média potência. Paredes inteiras são cobertas por HDOs, manufaturados num processo barato de impressão de circuitos em rolo.



Uma superfície de holodeck típica compreende doze camadas sub-processadas, totalizando 3,5mm, fundidas a um difusor térmico-estrutural leve, que em média tem 3,04cm de espessura. Os materiais primários do sub-processador/emissor incluem material supercondutor. Cada HDO individual mede 0,01mm. O mecanismo da rede óptica digital, através dos quais os HDOs recebem impulsos, é similar ao que alimenta painéis display menores, embora as paredes grandes sejam divididas em seções, mais fáceis de controlar e com velocidade maior, cada uma com 0,61m². Sub-seções dedicadas do computador principal controlam esses “monitores” do tamanho de salas.

Além da habilidade de projetar imagens coloridas estereoscópicas, os HDOs manipulam campos de força em três dimensões para possibilitar aos visitantes “sentir” objetos que na realidade não estão lá. Este estímulo tátil fornece a resposta adequada que alguém esperaria de uma rocha no chão ou uma árvore crescendo numa floresta. Os únicos fatores limitantes ao número e aos tipos de objeto apresentados pelo computador são memória e tempo para recuperar ou calcular do início o padrão de um objeto, seja ele real ou imaginário.



A versão “ótica” de um HDO emite uma imagem completa do ambiente ou paisagem, baseado em sua localização em relação ao painel completo. O visitante, no entanto, vê apenas uma pequena porção de cada um dos HDOs, quase que como um olho de mosca operando de maneira inversa. Quando o visitante se move, as porções visíveis dos HDOs mudam, alterando a perspectiva. Em realidade, a energia emitida não é como uma emissão eletromagnética visível qualquer, mas sim padrões de interferência polarizados. A imagem é reconstruída onde os padrões se interceptam na lente ou olho de qualquer receptor visual.

A versão “campo de força” cria um pequeno e dirigível campo de força. Os seus “primos” maiores são os familiares raio-trator e defletor de navegação. Sob o controle do computador, uma grande quantidade de HDOs produz um campo de força com efeitos substanciais. Se o holodeck, por exemplo, está criando uma grande pedra, o computador primeiro cria a superfície tri-dimensional da rocha. Isso é alcançado comandando certos HDOs para interceptar seus campos nas coordenadas do objeto. Se a intensidade do campo estiver ajustada para prover a dureza mineral adequada, o objeto vai parecer uma pedra ao toque. Uma grande biblioteca de substâncias reais está disponível, e ajustes padronizados podem ser solicitados por motivos experimentais.

Os campos de força maleáveis e as imagens de fundo permitem ao visitante experimentar volumes e distâncias aparentemente maiores do que a sala do holodeck poderia comportar fisicamente. O ambiente pode ser “rolado” se desejado, ou ajustado para ter limites, indicados por barreiras sensíveis e lembretes auditivos da proximidade das paredes reais.

Os Hodecks foram instalados em várias naves e bases estelares da Frota Estelar.

Nas naves da classe Galaxy, como a USS Enterprise-D, os tripulantes podem visitar 4 holodecks principais no deck 11. Adicionalmente, 20 salas menores e individuais com simuladores holográficos estão situadas nos decks 12 e 33.

Num ambiente de trabalho tal qual uma nave da Federação, segurança é de fundamental importância e é aplicada a todos os sistemas. Pelo fato do ambiente de uma nave ser tão controlado, o escape emocional associado a simulações controladas de perigo real já foi demonstrado ter um grande impacto na manutenção do bem estar psicológico da tripulação. Altas velocidades e forças são normalmente criadas por ilusões sensoriais. Embora salva-guardas contra acidentes e danos corporais estejam programadas no computador, alguns cenários podem resultar em inevitáveis arranhões e hematomas, mesmo para usuários com prática. Perigos impostos por formas de vida “perigosas” podem parecer altamente reais e preencher a maior parte das expectativas.

A NOVA GERAÇÃO

Como já comentado acima a Série Nova Geração apresenta, oficialmente, essa nova tecnologia ao Universo de Jornada nas Estrelas já no piloto da Série. Durante suas sete temporadas vários episódios foram dedicados ao desenvolvimento de histórias envolvendo hologramas e holoprogramas dentro dos diversos Holodecks da nave.

DEEP SPACE NINE

Na Estação Deep Space Nine estão instaladas diversas Holosuítes do Bar do Quark. Essas Holosuítes são de tecnologia Cardassiana, adaptadas às características dos Holodecks da Federação na questão de programação e segurança. Elas são mais versáteis que os Holodecks pois podem ter suas dimensões alteradas conforme as necessidades dos usuários, ou usar várias Holosuítes para rodar um mesmo programa como vermos no episódio "Take Me Out to the Holosuite", onde duas tripulações divididas em duas Holosuítes disputam um jogo de Baseball interagindo entre si.

O maior destaque holográfico de DS9, foi o cantor e dono de cassino holográfico Vic Fontaine, que além de ele saber que era um holograma, também conseguia se comunicar com a tripulação, mesmo eles estando fora do holodeck, e seu maior feito foi unir Kira e Odo. Vic foi programado por Felix para ser totalmente interativo com os participantes do programa, sendo muito perspicaz sobre a natureza humana. Felix deu o programa para o seu amigo, Dr. Julian Bashir, que o instalou em uma das Holosuítes no Quark's Bar. O programa servia para melhorar a alto estima da tripulação durante a guerra contra o Dominion, onde teve papel fundamental na recuperação do Alferes Nog depois da perda de uma das pernas em batalha.

VOYAGER

O maior acerto da Série Voyager foi, sem dúvida, o doutor holográfico. Com a morte do medico chefe, o HME (Holograma Médico de Emergência) teve que assumir o posto logo no primeiro episódio. No inicio ele ficava apenas restrito à enfermaria e aos holodecks, onde teve como assistentes, Kes e depois o Ten. Tom Paris (o piloto da nave). Sua relação com Kes era calma, mas com Paris, eles viviam em atrito, tanto que Paris fugia de suas funções o máximo possível para não encarar o Doutor.

Na terceira temporada ele consegue um emissor holográfico móvel do futuro (tecnologia do século 29 da federação) que o permitiu sair da enfermaria, e até participar de missões avançadas.

Artigo por: Guilherme da costa Radin
grborgten@yahoo.com.br

Fontes: Memory Alpha e site oficial de Star Trek

Mercado Quark

O MERCADO AMERICANO E BLACK FRIDAY STAR TREK

Um amigo acaba de viajar para New York e não ficou muito animado com as lojas de colecionáveis nas ruas de Manhattan, encontrou apenas muitos itens antigos, mas poucos itens comerciáveis referentes ao novo Filme Star Trek – Além da Escuridão. A falta de logística e visão de marketing mesmo para o mercado americano chega a ser impressionante. Nas grandes lojas de magazine apenas os kits de naves da KRE-O podem ser achados com facilidade, ele inclusive trouxe dois desses kits para este editor.

Em compensação, nos sites de lojas virtuais de colecionáveis americanos pode-se encontrar diversos itens tanto antigos das diversas séries, quanto referentes ao novo filme da franquia. Um deles é o ENTERTAINMENT EARTH

Este site encaminha os itens comprados para o Brasil, mas não estão incluídos os impostos daqui quando você faz a cotação do envio pelo correio.

O mais impressionante é que este sites de colecionais lançaram diversas promoções na "Black Friday" americana, vejam o exemplo na imagem ao lado.

Momento Nog

Bonecos "bobble heads" da Nova Geração

Agora os trekkers vão ter à disposição os novos bonecos da série Star Trek: A Nova Geração com a coleção de 8 bonecos bobble heads (cabeças dobradas) que juntos formam a ponte de comando da U.S.S. Enterprise 1701-D, fabricados pela Bif Bang Pow!.

Encontram-se em pré-venda os quatro primeiros bonecos da coleção Star Trek: The Next Generation Build-a-Bridge: Wesley, comandante Riker, La Forge e o Klingon Worf. Estes bonecos são feitos de resina e medem aproximadamente 18 cm de altura, incluindo a base. Cada boneco da coleção custa US$19,99 na pré-venda da Entertainment Earth, que aceita encomendas do BRASIL.

Clique aqui para acessar a loja:

ENTERTAINMENT EARTH

A USS Venture precisa de você !!
Venha e aliste-se nesta tripulação
www.ussventure.eng.br

Coluna Além dos Tricorders

Por Jeferson Alfonsin

Computador...computador...por que não me responde???

Computador...computador...me responda... por que não me responde ?? O que faço?

Uma pergunta altamente significante nos derruba quando nos perguntamos: o que seria nosso universo Star Trek sem os computadores?

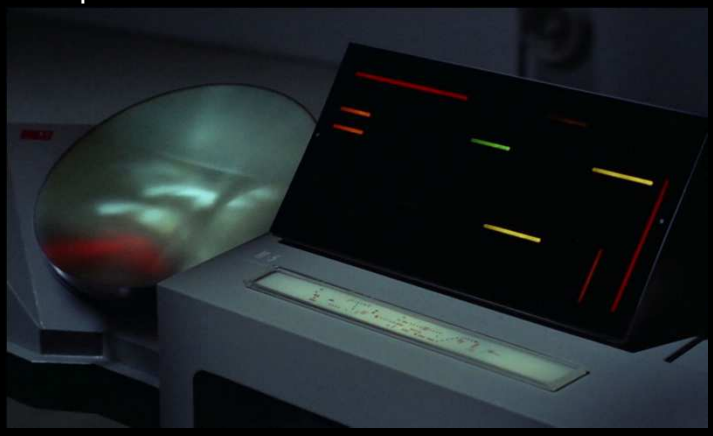
Em tudo eles estão envolvidos: nas naves, estações, trajes espaciais, replicadores de alimentos e em grandiosas bibliotecas (LCARS), mas muito mais do que isso: equipamentos que ajudam na realização das funções realizadas pelos personagens deste fantástico universo.

Mas então por que eles simplesmente não estão a frente das operações? Por que simplesmente não assumem a dianteira das operações realizando tarefas importantes?

Curioso pensar assim não? Já que, até mesmo nossos mais amados personagens "computadores" também são isso: mais um membro do enredo das infinitas missões realizadas. Falo do Tenente Comandante Data de TNG e o médico da tripulação de VOY, o "simpático" Doc!

Vemos várias situações em outros "universos" onde quando um computador assumiu o controle total das operações, algo sai errado, e a missão só não vai "para o espaço" por que tem a intervenção humana (vide o compuador HAL 9000 de "2001 Uma Odisséia no Espaço, o computador que controla a nave principal em Wall-e, e muitos exemplos descritos no livro de Isaac Asimov, o clássico "I Robot").

A ênfase maior com relação a este assunto é abordada de forma magistral no episódio da série clássica "The Ultimate Computer – O Computador Definitivo – Ep 24, Segunda temporada.



Neste episódio um revolucionário computador é desenvolvido pelo Dr. Richard Daystrom chamado "Unidade multitrônica M5" com a proposta de assumir praticamente todas as rotinas de funcionamento de uma nave estelar para que as pessoas pudessem se dedicar a coisas mais importantes como arte, exploração e filosofia.

Esta proposta é tão motivadora que a Frota Estelar envia o Comodoro Wesley juntamente com uma força de ataque realizar jogos de guerra contra a Enterprise controlada pelo M5.

Coluna Além dos Tricorders

Após a instalação do M5 começam as atividades de testes mas o Cap. Kirk não confia na execução do equipamento. Todas as funções dadas ao computador são realizadas com maestria e de fato, com mais eficiência que os humanos.

Até o momento que o computador começa a tomar ações que condenam sua implantação como destruir deliberadamente um cargueiro que passava, se auto proteger para que não seja alterado matando um tripulante da Enterprise, bem como os tripulantes das naves dos jogos de guerra.

O M5 estava tão obstinado em seu propósito que não aceitava mais nem as ordens de comando de seu criador! Quase a ponto de destruir a última nave da Federação ainda em bom estado, Kirk utiliza de sua psicologia para "trazer o computador a sua razão" conhecendo o perfil psicológico do Dr DayStrom.

O projeto é então encerrado e como vemos no decorrer de todas as séries, nunca um computador assume totalmente as operações e mesmo tão sofisticado como os sistemas LCARS precisam das "ordens" dadas por humanos.

Há duas menções neste episódio que chamam atenção e que fazem pensar do por que estou abordando este assunto:
Uma foi dita por Spock em uma troca de opiniões entre Kirk e ele:

"Computadores são excelentes e eficientes servidores, mas eu não tenho desejo de servi a um deles. Uma nave estelar também depende da lealdade a um homem, e nada pode substituí-lo."

E entre o Cap. Kirk e o Dr. McCoy em um momento de reflexão, Kirk comenta:

"Quando Dr. Daystorm comenta que o M5 pode controlar tudo na nave, Kirk diz que existem certas coisas que homens terão que fazer para permanecerem homens.
E o computador irá tirar isso."

Talvez por isso mesmo nunca vimos os computadores assumirem totalmente o controle de determinadas situações em uma nave estelar.

Nem mesmo os Borgs, inimigos ferrenhos da Federação são totalmente computadores, precisam de sua parte biológica para funcionarem com mais eficiência.

Isso tudo serve bem para nossa época atual, onde o dia a dia está cada vez mais sendo levado para o lado da tecnologia, sendo esquecido os valores mais humanos como estar com a família desfrutando a companhia um do outro.

Fica aqui a dica: vale a pena?? Então volto a perguntar:

Computador? Computador? Por que não me responde??

Fonte: Documentário "Trekkies-1997"
Imagens: retiradas da internet

Frota Venture

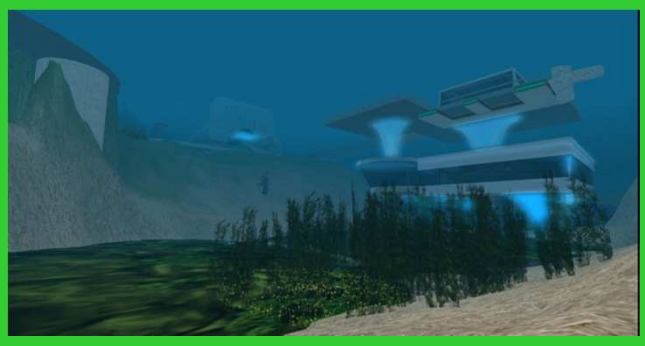
Lugares para Relaxar no Planeta Trivas

Desde que a Frota Venture assumiu a Estação Espacial DS6, em órbita do planeta Trivas, várias expedições científicas foram realizadas para mapear a fauna e flora deste planeta.

Vários lugares interessantes, especiais e visualmente lindos foram encontrados, onde as tripulações da naves da Frota Venture podem relaxar depois das diversas missões importantes e estressantes.

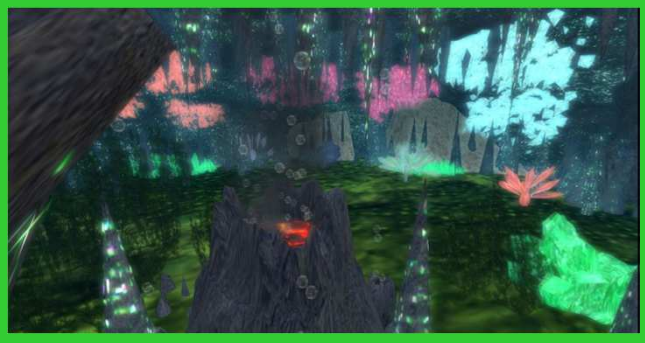
Abaixo seguem imagens de alguns desses lugares especiais no Planeta Trivas.

Vista do Por do Sol nos Alojamentos do Planeta Trivas.

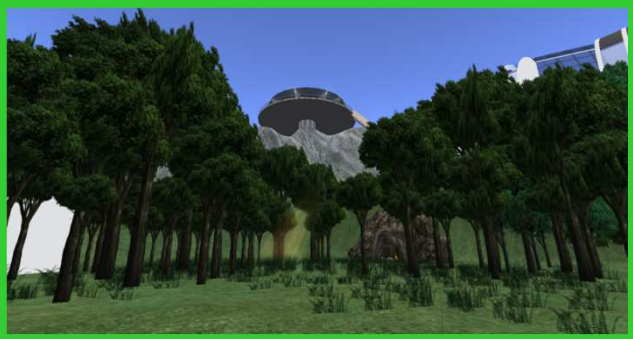


Fundo do Oceano de Trivas com o Laboratório Sub-Aquático

Praias do Oceano de Trivas.



Caverna Sub-aquática no fundo do Oceano.



Floresta Encantada e Gruta no Planeta Trivas

Cantinho das Ondas para Meditação.

Eventos

Encontro do fã clube Jornada nas Estrelas - FFEMG. em 31/01/2014 – 19:30 às 21:30hs – Matriz Casa Cultural – Rua Guajajaras 1353, 30180-101 Belo Horizonte, MG

Cerimônia de Promoção e Entrega de Medalhas – em 09/02/2014 – 20:30hs – Prédio da Federação no Planeta Privas.

O ESPAÇO...
A FRONTEIRA FINAL!
VOCÊ ESTÁ A BORDO DA NAVE ESTELAR
USS VENTURE NCC 71854 - CLASSE GALAXY
DA FEDERAÇÃO UNIDA DOS PLANETAS

STAR TREK
VENTURE

www.ussventure.eng.br