



Tribuna Quark

www.ussventure.eng.br

19ª TrekCon Curitiba 2015



**Fãs-Clubes do
Brasil:**
Anime Friends 2015

Frota Venture:
Evolução das
Estações Espaciais

Conhecimento:
Medicina do
Futuro



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

STAR TREK VENTURE

www.ussventure.eng.br

O ESPAÇO... A FRONTEIRA FINAL!

Amigos leitores da Tribuna Quark, com muita alegria participamos do Evento 19ª TrekCon em Curitiba no ultimo dia 11 de julho, onde neste evento dedicado a memória do ator Leonard Nimoy, o Grupo USS Venture apresentou uma palestra sobre a Série Clássica.

A reportagem de capa traz uma visão de como foi o evento, mas posso adiantar que desde nossa ultima participação em 2012, o evento na cidade de Curitiba sobre cresceu em participação e organização, passando a fazer parte do calendário de grandes eventos de Jornada nas Estrelas pelo país.

A seção "Conhecimento Trekker" publica um artigo sobre como será a Medicina do Futuro com base no universo de Jornada nas Estrelas.

Na seção Frota Venture traçamos a evolução do Grupo USS Venture pela evolução dos projetos de suas Estações Espaciais no Second Life. A seção "Além dos Tricorders" tece comentários sobre como é viver "enclausurado" em uma Estação Espacial, e a Seção "Tripula Em Ação" apresenta os dispositivos tecnológicos do Universo Star Trek mais difundidos nas Séries.

Vale a pena conferir!!

Almirante MDaniel Landman

Índice

Reportagem de Capa	04
Mercado Quark	08
Momento Nog	08
Conhecimento Trekker	09
Fãs-Clubes do Brasil	13
Frota Venture	14
Tripula em Ação	21
Além dos Tricorders	22

WWW.USSVENTURE.ENG.BR

Expediente

Editor Geral:
MDaniel Landman

Revisores:
Borak Kirax
MDaniel Landman

Design Gráfico:
Lionel Mota

Artigos, Matérias e Colunas:
MDaniel Landman
Jeferson Alfonsin
Guilherme Radin
Elemer Piek
March7777

Fotos e Imagens:
Jeferson Alfonsin
MDaniel Landman

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

19ª TrekCon Curitiba 2015 Homenagem a Leonard Nimoy

Por Almirante MDaniel Landman

O evento anual do Grupo Federação dos Planetas Unidos – FPU de Curitiba está se tornando uma referência para a cidade de Curitiba e região, como também para todo o país.

Quando o Grupo USS Venture recebeu novamente o convite para participar do Evento de Curitiba, nos sentimos honrados, pois em 2012 este evento de Curitiba proporcionou a exibição do nosso Fanfilme USS Andor – Phoenix, e agora o retorno a este evento seria para a apresentação de uma palestra sobre a Série Clássica, dentro do evento que homenagearia o ator Leonard Nimoy, nosso querido Spock.

Para este evento de Curitiba, precisávamos montar um Grupo Avançado para estarmos presentes e poder divulgar ainda mais as atividades do Grupo USS Venture. Este Grupo Avançado contou com a colaboração do Tenente Comandante Borak Kirax, morador de Curitiba.



Almirante MDaniel junto com os integrantes do Grupo Federação dos Planetas Unidos de Curitiba

O evento foi realizado no Memorial de Curitiba, localizado no centro da cidade, com apoio da Secretaria de Cultura da Prefeitura de Curitiba, onde o evento já entrou para o Calendário Cultural Anual da cidade. O espaço realmente é muito bom com auditório e área externa para as exposições e stands dos Grupos Star Trek, e demais franquias e tribos, além de uma arquitetura arrojada, bem própria para um evento Star Trek.

Um dos pontos importantes a ser ressaltado no evento, foi a união e participação ativa da comunidade de fãs de outras séries e franquias, sejam de Star War, Star Trek, Dr. Who, etc... com espaço para todos!



Logo na abertura do evento foi realizada a exibição no auditório principal os dois episódios Unificação Partes 1 e 2 – Star Trek A Nova Geração, com a presença de Spock junto ao Cap. Picard e Data. Em sequência a palestra “Leonard Nimoy, uma lenda chamada Spock” proferida pelo amigo Roberson Mauricio.

Do lado de fora, na parte interna do Memorial, concentravam os Stands Star Trek com diversos itens em





exibição: miniatura de naves, roupas, uniformes, estátuas, bonecos, livros, revistas e pôsteres que deixam qualquer fã admirado.

Conforme já ressaltado, o evento conta com espaço para que outros fãs-clubes de Curitiba possam expor seus trabalhos e itens das suas respectivas séries ou filmes, tais como: Dr. Who, Senhor dos Anéis, Star Wars (Conselho Jedi Paraná) e Storm Swordplay.



Dentro do auditório a programação continuava com uma exibição de dança típica Bajoriana pela integrante do grupo Damballah Urban Tribal Dance, devidamente caracterizada de Líder religiosa Kay Winn, uma Bajoriana nervosa da Deep Space 9, e seu Orbe. Outro ponto auto do evento foi o Concurso de Cosplayers de personagens do universo GEEK / NERDS, com representantes dos diversos universos e séries de ficção, bem como séries de aventura também.



Almirante MDaniel e a Palestra sobre a Série Clássica

Depois do concurso, chegou a hora da participação especial do Grupo USS Venture com a palestra sobre a Série Clássica, parte do ciclo de palestras sobre as séries Star Trek. Nada mais justo que em um evento em homenagem ao ator de Spock seja realizada uma palestra sobre a Série Clássica.

O Almirante MDaniel Landman proferiu esta palestra com o auditório cheio e participativo, pois o tema era mais do que cativante para cada fã do Universo Star Trek. Ao fim do evento, podemos conferir que os fãs de Curitiba e o Grupo Federação dos Planetas Unidos estão de parabéns pelo evento, que a cada ano está maior, mais envolvente e sempre gratuito. Uma verdadeira união de pessoas que pensam em um mundo melhor para todos.

Gostaria de deixar um agradecimento especial à FPU de Curitiba pelo convite ao Evento e ao nosso Tenente Comandante Borak Kirax, que deu todo suporte possível ao Grupo Avançado da Venture presente em sua cidade natal.



19ª TrekCon Curitiba 2015 Fotos do Evento



19ª TREKCON

Homenagem a
Leonard Nimoy
Uma lenda chamada
Spock



**Quero o Banco de Dados da USS Venture
precisamos daquelas informações para
minha vingança!!**

www.ussventure.eng.br



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.

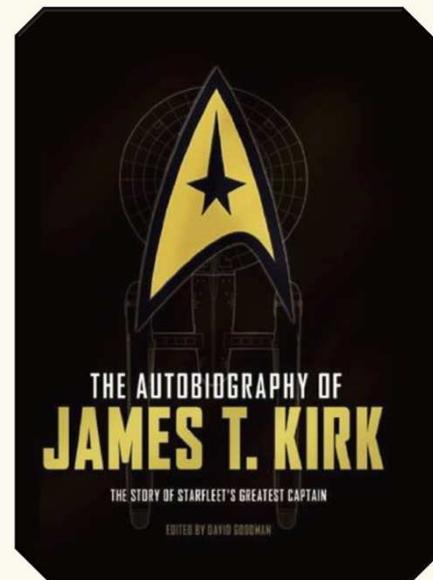
Mercado Quark

Eventos Star Trek – Um mercado Ávido por Novidades

As feiras, exposições e convenções mundiais de Jornada nas Estrelas se tornaram uma oportunidade para os fãs adquirirem produtos e itens que não encontrariam em suas cidades de origem, além de todo comércio em torno dos atores com fotos autografadas e almoços especiais.

Este é um mercado pujante e disposto a oferecer uma experiência única de compras e trocas de itens, bem no meio de um evento repleto de fãs que não costumam economizar, e para isso procuram disponibilizar itens e produtos novos, como foi o caso da COMIC COM de San Diego.

O próprio Capitão Kirk, William Shatner, apareceu no dia de abertura do evento para ler trechos de sua Autobiografia de James T. Kirk, promovendo o livro lançado por David Goodman. Este livro é como se fosse um livro de memórias, dentro do Universo Star Trek, narrando a vida do maior capitão da Frota Estelar, desde sua infância em uma fazenda de Iowa, sua juventude em Tarsus IV, seu período na Academia da Frota Estelar, sua ascensão meteórica na hierarquia da Frota Estelar, bem como sua ilustre carreira no comando da nave USS Enterprise. Obviamente o livro vendeu muito no evento, como todos desejavam



Momento Nog

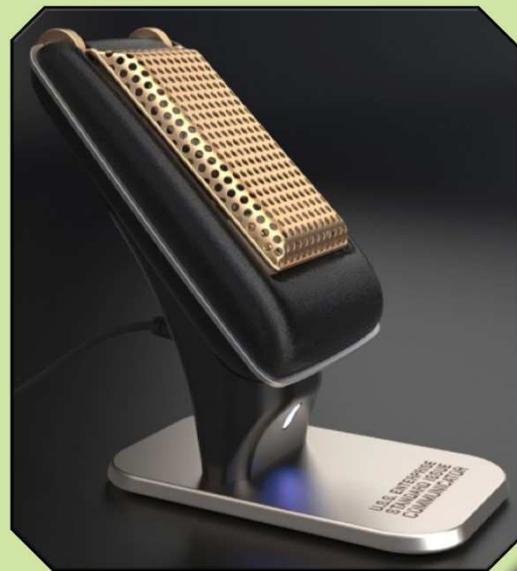
The Original Series Communicator Bluetooth

Outro item que fez muito sucesso na Comic Com de San Diego, foi a réplica detalhada do Comunicador, completamente operacional, desenvolvida pela Wand Company e colocada a disposição dos fãs no stand da ThinkGeek.

Este comunicador funciona como um Handset por Bluetooth ou wireless, e permite aos fãs de Jornada nas Estrelas de todas as idades realizar e receber chamadas telefônicas móveis, usando uma réplica exata do dispositivo de comunicação icônico que o Capitão Kirk e da tripulação da USS Enterprise

Cada comunicador irá custar US\$ 149,95 e já está em pré-venda na loja oficial "Star Trek Shop" podendo ser exportado para o Brasil futuramente. A previsão é que as primeiras unidades sejam distribuídas em janeiro de 2016.

http://shop.startrek.com/detail.php?p=866906&ecid=PRF-STRK-000669&pa=startrek.com_communicator_editorial_07072015





MEDICINA DO FUTURO

Por Guilherme Radin e MDaniel Landman



INTRODUÇÃO

As várias séries de Jornada nas Estrelas (Star Trek) mostraram a todos como poderá ser a medicina do futuro. Muitos dos equipamentos que já existem hoje, foram baseados na sala médica do Dr. McCoy, incluindo o tricorder médico, onde os primeiros protótipos surgiram nos estados unidos em 1999.

Foram apresentados a nós muitos procedimentos fantásticos, e até aquele momento inimagináveis aos nossos médicos. Como exemplo podemos citar a remoção dos implantes Borgs do capitão Jean-Luc Picard (The Best of Both Worlds – Part 2) feita pela Dra. Beverly Crusher.

Também durante a série fomos apresentados à excelentes médicos heroicos e austeros como o Dr. McCoy, que fazia o impossível para salvar seus pacientes sejam da Federação ou alienígenas inimigos, como a alienígena horta (criatura a base de silício) ou o Chanceler Klingon (Star Trek 6 - The Undiscovered Country).

O Dr. Bashir foi outro bom exemplo de abnegação e entrega ao Juramento (O Juramento de Hipocrates) quando se dedicava a salvar os inimigos Jem-Hadars da dependência genética no Ketracel White, ou quando salvou Odo e todos os Fundadores do Dominion da doença criada pela Seção 31 para destruí-los e terminar a Guerra contra o Dominion.





MEDICINA DO FUTURO

A série VOYAGER trouxe uma inovação tecnológica com a utilização de um doutor holográfico (HME - Holograma Médico de Emergência), que depois de substituir o médico morto, teve que ir além de sua programação e criar novos procedimentos médicos, salvar diversos tripulantes e entre eles a ex-Borg Seven of Nine, e virou um faz tudo na nave perdida no quadrante Delta, até a salvando em algumas ocasiões.

O Dr. Phlox da primeira nave estelar Enterprise, também se mostrou um excelente médico tratando e curando diferentes espécies, com procedimentos até certo ponto estranhos, como a utilização de sanguessugas, ventosas e outros animais alienígenas. Ele sempre tentava manter o moral da tripulação alto, principalmente durante a Guerra Xindi (um dos momentos mais difíceis para o Cap. Archer e sua tripulação).

A EVOLUÇÃO HUMANA

Ao lado dos tremendos avanços científicos e tecnológicos alcançados durante esses três milênios, no Futuro desenhado por Star Trek, a Medicina acompanhou todos esses avanços e melhorias de forma surpreendente. A expectativa de vida em 2360 é de 60 por cento maior para os humanos do Planeta Terra, significando um pulo de 75 anos para 125 anos. Foram exterminadas doenças que antes eram uma ameaça para o ser humano, medicamentos usados com extrema eficácia, em menor quantidade, além de tratamentos novos, baseados inclusive nas medicinas de outras raças adaptadas a configuração humana através de intercâmbios e informações coletadas pelas Naves Estelares da Frota.



Médicos terráqueos começaram a estudar exobiologia, tratando e curando outras raças alienígenas. A maior expectativa de vida aliada a uma visão maior do universo devido à exploração espacial, ajudou a moldar uma atitude na Terra com ênfase em não-interferência e igualdade em tratamento para qualquer forma de vida. O preconceito antigo contra o desconhecido foi eliminado a duras custas e conquistado o respeito a diversidade de povos e raças em grande parte por iniciativa da Federação. A manutenção a ampliação das antigas tradições, tais como o Juramento de Hipócrates, pode ser estendido ao Corpo Médico da Frota Estelar contribuindo para a Federação aliviar sofrimentos e oferecer ajuda para mundos tomados pela violência e doenças.





MEDICINA DO FUTURO

Os procedimentos médicos no 24º século, e principalmente as cirurgias, avançaram para se tornarem menos traumáticos e invasíveis possíveis, utilizando Exo-Bisturis Esterilizados e Separadores Sônicos para fazer incisões sem depender somente das mãos dos cirurgiões. As Ondas Alfa e Delta e os Indutores Somáticos são utilizados como anestésicos padrões nos pacientes não produzindo os efeitos colaterais adversos. Várias cirurgias podem ser feitas evitando a abertura completa do corpo do paciente. Equipamentos médicos usam campos de força e aceleradores regenerativos para curar pequenas feridas rapidamente. Para casos que requerem grande precisão, podem ser injetados nano-cirurgiões que são Robôs Médicos de tamanho microscópico na circulação sanguínea do paciente e podem ser controlados pelo médico através de um computador.

OS MÉDICOS FAMOSOS DE STAR TREK

Doutor Phlox (interpretado por Jonh Billingsley). Possui um sotaque alienígena característico pois é um Danunbiano, além disso é dono de um senso de humor totalmente excêntrico ao qual o resto da tripulação não consegue entender.



Transformou a enfermaria da nave NX Enterprise em uma coleção de objetos médicos bizarros, plantas, além de esporos alienígenas e câmaras de estase com pequenas criaturas vivas. Ele considera a humanidade extremamente fascinante.

Dr. Leonard McCoy (interpretado por DeForest Kelley), nascido na Terra, é um típico médico do interior, é extrovertido e apaixonado, não gosta muito de protocolos. Dedicado aos seus pacientes, muitas vezes é irascível, mas também amável e dócil. São comuns os seus desentendimentos com o Sr. Spock a bordo da nave USS Enterprise, o que dá um toque de humor aos episódios, pois um defende a lógica pura, enquanto que McCoy sabe que a lógica não é tudo e defende seu ponto de vista mais emocional.



Dra. Beverly Crusher (interpretada por Gates McFadden) nasceu em Alveta III, uma colônia da terra, onde após observar sua avó improvisar um tratamento a base de ervas para salvar a colônia, decidiu tornar-se médica.



Foi casada com Jake Crusher, primeiro oficial do Capitão Jean-Luc Picard e que morreu durante uma missão sob o seu comando, deixando-a só para criar o filho Wesley Crusher. Para poder estar junto com seu filho, aceitou o posto de médica chefe da USS Enterprise-D que permitiu

os familiares acompanharem os oficiais da Frota Estelar em missão no espaço profundo. Foi responsável pela eliminação dos implantes e nanoprobes Borgs do Cap. Picard, e gerou alguns papers importantes sobre a fisiologia Borg.





MEDICINA DO FUTURO

Dra. Katherine Pulaski (interpretada por Diana Muldaur), substituiu a Dra. Beverly Crusher como foicial médica chefe da USS Enterprise D, enquanto esta assumia momentaneamente Departamento Médico da Frota Estelar.

Não gosta do excesso de tecnologia, e odeia o a idéia de utilizar o teletransporte (embora este já tenha salvo sua vida). É muito simpática e também temperamental. No passado envolveu-se emocionalmente com Kyle Riker (pai do Primeiro Oficial Willian T. Riker).



Dr. Julian Bashir (interpretado por Sidding El Fadil), Oficial Médico da Federação, foi ele mesmo que requisitou o posto na longínqua Estação DS9, em busca de aventuras, pois gosta de desafios.

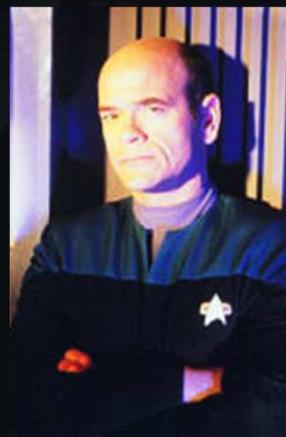
Julian especializou-se em múltiplas espécies e foi o segundo a se formar em sua turma, podendo ter escolhido outro lugar para trabalhar. Foi melhorado geneticamente pelos seus pais de forma ilegal, pois o procedimento era proibido pela Federação.



Foi um grande estudioso da fisiologia de novas espécies e raças, principalmente aquelas vindas do Quadrante Gamma pela Fenda Espacial. Foi um dos primeiros a estudar os Jem-Hadars e sua dependência genética do Ketracel White. Também salvou Odo e todos os Fundadores do Dominion da doença criada pela Seção 31 para destruí-los e terminar com a Guerra.

O Doctor EMH (Emergency Medical Program), Médico-Chefe da USS Voyager (interpretado por Robert Picardo), como o nome já diz, não é uma pessoa de verdade, mas um programa de computador temporário usado para auxiliar a equipe médica da nave.

No entanto, logo quando a nave USS Voyager chega no quadrante Delta o Primeiro Oficial, o Engenheiro-Chefe, além de outros, entre eles o Oficial Médico Chefe e a enfermeira morreram devido a transição abrupta para este quadrante.



Cabe ao DOC cuidar da saúde da tripulação de forma permanente. Embora possua dados sobre todas as pesquisas médicas da Frota, ele não se sente preparado para o cargo.

Até a 3ª temporada de Voyager, o EMH estava confinado à Enfermaria e ao Holodeck, porque sua holomatrix não se encontrava disponível por toda a nave. Mas, com a descoberta de novas tecnologias, pôde-se instalar um emissor portátil, o que permite livre acesso pela USS Voyager.

O mais importante é ressaltar o aspecto positivo da medicina de futuro apresentado pelo Universo Star Trek, onde a evolução humana irá impulsionar uma melhoria na qualidade de vida dos humanos, diferente do observados em outras séries televisivas SCIFI.

Artigo por: **GUILHERME RADIN e MDANIEL LANDMAN**
grupoussventure@gmail.com

Fontes: **Memory Alpha e Daystrom Institute Library**



Anime Friends 2015 Participação do Grupo STAR TREKKERS

Por César Augusto Cezaroni

Em dois sábados, o fã clube STAR TREKKERS organizou uma "Parada Trekker" que praticamente parou a feira **Anime Friends 2015**, realizada em São Paulo nos dias 10, 11, 12, 17, 18 e 19 de julho.

Com a participação de aproximadamente 15 membros caracterizados de Andorianos, Borg, Klingons, Vulcanos e, é claro, Humanos Federados, o passeio pelo evento que deveria demorar em torno de 30 minutos levou aproximadamente 2 horas!

O ponto alto desta parada foi o encontro com a "escolta trooper" de Dart Vader logo na entrada do evento, o que ocasionou uma enorme aglomeração de fãs de ambas as franquias. Todos solicitaram dúzias de fotos culminando com o "inédito" aperto de mãos oficial entre "Spock" e "Vader", misturando todos os personagens em uma foto histórica publicada em diversos meios de comunicação presentes e em mídias on-line como o portal G1. (<http://glo.bo/1Vhqo5c>)

Apesar de certa desorganização por parte dos responsáveis pelo Evento, o Fã clube Star Trekkers conseguiu novamente atingir seus objetivos principais onde, o maior deles de divulgar a franquia mostrando a todos que existem muitos trekkers no Brasil, foi plenamente atingido.

Em breve novos eventos serão divulgados e contamos com a presença dos trekkers brasileiros mostrando para todos que a harmonia pode ser alcançada.



A Evolução do Grupo USS Venture no ambiente do Second Life

Por Elemer Piek

A evolução do Grupo USS Venture dentro do ambiente do Second Life, pode ser medida sob vários aspectos: Dentre eles podemos citar a evolução das nossas naves que hoje contam uma tecnologia embarcada que tornam nossas missões e batalhas muito mais dinâmicas e interativas.

Outros aspectos que impulsionam, em muito, esta evolução são os equipamentos e uniformes desenvolvidos especificamente para o grupo, tais como: trajes espaciais, equipamentos científicos, armamentos, naves, ambientes, etc.

Dentro destes desenvolvimentos tecnológicos que buscam apoiar as atividades diárias, destacamos também a evolução das Estações Espaciais do Grupo USS Venture.

Neste artigo especial, vamos mostrar como aconteceu esta evolução das Estações, e quais aspectos foram levados em conta em cada modificação que, devido as demandas do Grupo, foram realizadas ao longo dos anos.



Há 6 anos, logo que a Venture nasceu no Second Life, se mostrou necessária a criação de uma Estação Espacial para alocar nossa estrutura primária. Na data estelar de 20080504 foi implementada a primeira fase da Estação de Treinamento Venture ET 71854 tendo sido desenvolvida para ser uma unidade de simulações operacionais e táticas da nave estelar USS Venture. Esta foi a primeira versão da Estação que consistia de um módulo da futura estação que pretendíamos construir, semelhante a Base Estelar 79, adaptada para a

realidade do SL. Este primeiro módulo era composto de vários ambientes funcionais renderizáveis.

A evolução dessa primeira estação gerou uma estação em forma de cogumelo, semelhante ao Universo Star Trek, onde em seu deck principal, contávamos com academia, bar do Quark, danceteria, sala médica, sala dos oficiais, sala de transportes, hangar de naves auxiliares, sala de reuniões, etc.



No deck logo acima tínhamos um hangar para naves de grande porte: nossas naves capitâneas (já mostradas em edições anteriores da TQ).

No deck imediatamente abaixo tínhamos a astronomia, com capacidade de renderizar uma grande quantidade de sistemas estelares (dentro do universo Star Trek) e ainda alguns pequenos ambientes de treinamento renderizáveis.



A Evolução do Grupo Venture no ambiente do Second Life

Por Elemer Piek

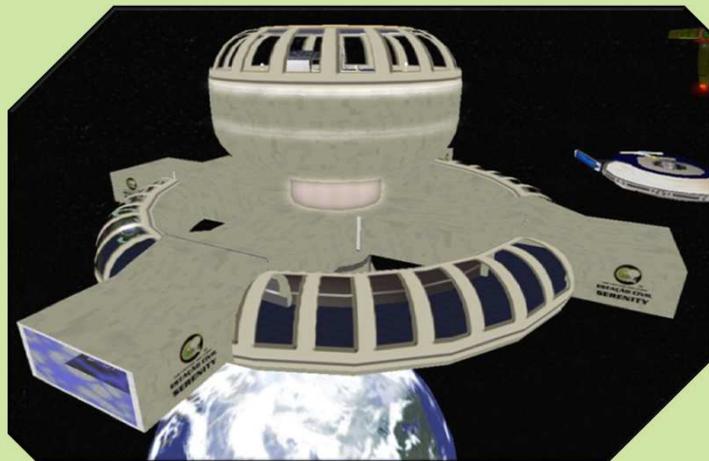
Sem falar que nos outros decks foram desenvolvidos ambientes para cada uma das divisões da Venture: Comando, Ciências, Engenharia, Tático, Comunicações e Operações. Nesta época, as salas das divisões eram locais onde se reuniam os tripulantes e conversavam sobre as atividades desenvolvidas por cada divisão. Por este motivo estes andares eram mobiliados somente com mesas de reuniões.

Todos os tripulantes estávamos muito felizes e contentes com esta estação. Entretanto o tempo foi passando e as necessidades foram se ampliando devido a própria evolução do Grupo.

Naquela época nos usávamos para nossas missões (RP) somente naves auxiliares de pequeno porte. Com o desenvolvimento da tecnologia para naves de grande porte se fez necessário criarmos docas externas em numero suficiente para que estas naves pudessem estacionar. Uma vez que esta modificação não era possível na Estação de Treinamento Venture, criamos uma pequena estação especial.



Nasceu ai a Estação Espacial DS3, uma pequena estação com o design modelo cardassiano que suportava acoplamento de 3 naves capitânicas contendo um deck com o bar para reuniões e abaixo uma pequena doca para naves auxiliares. Ao mesmo tempo em que se desenvolveu a DS3 também foi criada a Estação Serenity. Uma estação civil, com apartamentos para nossos tripulantes, contemplando áreas de lazer e áreas de exposições em seus anéis externos.



Mais uma vez todos da tripulação estávamos felizes e contentes com o conjunto formado pelas 3 estações. Entretanto o tempo foi passando e como era de se esperar do grupo, as necessidades foram se ampliando.

Verificamos que com três estações o grupo acabava se dispersando, cada qual utilizava a estação aonde suas necessidades eram satisfeitas e praticamente não encontravam com as pessoas localizadas nas outras estações.

Por exemplo, os cadetes que precisavam fazer aulas na academia, acabavam ficando na Estação de Treinamento Venture, ao passo que os tripulantes das naves de grande porte, acabavam ficando somente na Estação DS3, e ainda alguns tripulantes, nunca saíam da Estação Serenity.



A Evolução do Grupo Venture no ambiente do Second Life



Complexo de Estações Espaciais do Grupo USS Venture na data estelar 20100712

Chegamos à conclusão depois de algum tempo que deveríamos construir uma estação que contemplasse todas as funcionalidades das três em uma só.

Com esta ideia foi então construída a Estação Deep Space DS6 – Elim Garak, estação com design modelo cardassiano com apartamentos, docas para seis naves de grande porte e todas as facilidades encontradas dentro da Estação de Treinamento Venture.

Extremamente funcional esta nova estação uniu novamente todos em um único local e para que isso pudesse ocorrer de uma forma que uma atividade não interferisse nos demais, foram desenvolvidas várias tecnologias.

Um exemplo disso foi que na Academia, na antiga estação ET Venture, quando um cadete estava em aula, quem estivesse por perto receberia por escrito toda a matéria ministrada.

Ou seja, inviabilizava a união da academia com outras atividades e também apartamentos. Afinal ninguém gostaria em seu apartamento de receber a cada aula que um cadete fosse fazer todo o material no seu chat aberto (“chat aberto” é um recurso do Second Life onde o que é escrito neste espaço todos os avatares em uma determinada distância podem ler).

Tivemos de criar um equipamento chamado “tricorder da academia”, que quando o cadete usa este aparelho só ele conseguiria receber as informações da matéria ministrada não prejudicando quem estivesse fazendo outras atividades.

Esta tecnologia foi adotada também no deck de astronomia que agora além de mostrar os sistemas estelares, também poderia passar as informações do Sistema sem que este texto possa interferir em outras atividades próximas.



A Evolução do Grupo Venture no ambiente do Second Life



*Estação Espacial Deep Space DS6 – Elim Garak
Data Estelar 20150602*

Logo no início a procura por apartamentos na nova Estação DS6 foi imensa com todos querendo ter seu cantinho. Os 16 apartamentos lotaram em menos de uma semana e já existiam filas de espera.

Com o passar do tempo, a empolgação por ter seu apartamento numa estação espacial acabou, e os apartamentos foram vagando até um ponto que foi decidido transformar aquela área em um deck de engenharia com um grande gerador de fusão de cristais de Dilitium.

Falando assim parece que a decisão foi tomada da noite para o dia, mas para que este deck funcionasse de maneira real, foi necessário desenvolver a tecnologia de transporte de cristais, bem como geradores que somente funcionem quando inseridos em seu interior os cristais de Dilitium para fornecer a energia à Estação, semelhante ao Universo Star Trek.

Uma vez feita esta implementação, os cadetes em exercício se revezavam para trocar os cristais quando sua energia já estivesse baixa.

Foram criadas varias naves auxiliares para transportar os cristais dentre elas podemos citar a primeira denominada TUVIX e posteriormente o Modulo ATLAS.

Agora tínhamos uma única estação onde todos se encontravam dentro dela sem aperto, onde dava sempre uma impressão de movimento, ou seja, a estação sempre com gente por todo lado.

No anel externo, existe espaço para promover apresentações de arte que entretinham nossos visitantes e aumentem a cultura de toda a tripulação, como uma Exposição que me marcou até hoje com réplicas de quadros dos pintores impressionistas extraído de imagens do site oficial do museu do Louvre em Paris.



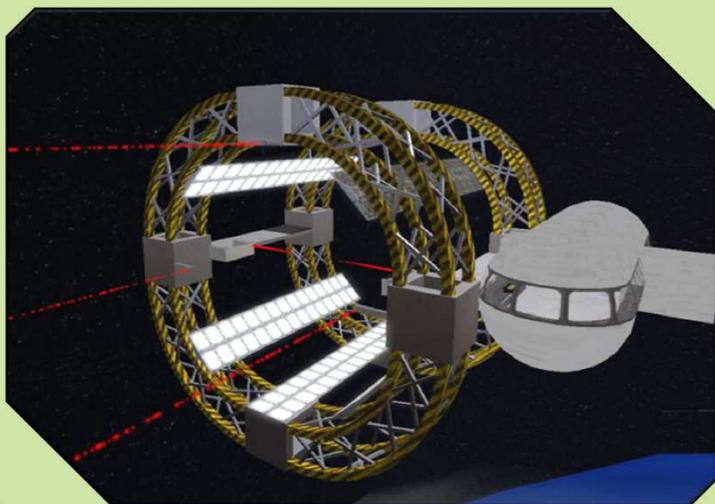
A Evolução do Grupo Venture no ambiente do Second Life

Por Elemer Piek

Como a natureza do grupo é sempre continuar seu caminho, uma grande evolução chegou a nossas naves capitânicas, que as deixaram mais ágeis e com o voo em modo físico. Com este recurso qualquer choque, com qualquer coisa no espaço poderia agora causar dano físico às naves.

Era o que faltava para que a atividade com naves de grande porte tomassem uma grande proporção, com tripulações fixas e bem treinadas, realizando missões ou apenas combatendo principalmente aos domingos a noite, testando seus conhecimentos e entrosamento. Aos vencedores o prazer da missão bem cumprida ou a vitória em um combate, onde para a tripulação derrotada somente restava reforçar o treinamento e se aperfeiçoar para reverter o quadro no próximo fim de semana. Isso sempre ocorre no limite do respeito e apenas para questões de divertimento.

Esta evolução tecnológica e operacional das naves mudou definitivamente o modo de participar do Grupo USS Venture, e obviamente foram surgindo novas necessidades. Foi criada então a Estação **DOCA**. Uma estrutura desenvolvida somente com a finalidade de concertar as naves danificadas em combates ou simplesmente pelo uso.



Esta nova realidade tecnológica embarcada em nossas naves torna mais evidente novas atividades, cabendo a tripulação de cada Nave Espacial, ao início ou ao término de cada missão, realizar uma manutenção.



Neste momento, apareceu mais uma necessidade: o de criar uma estação de pequeno porte para que as naves pudessem atacar fazendo empolgantes batalhas com suas naves, e posteriormente invadir, uma vez que as defesas espaciais da estação fossem vencidas.

Criamos uma pequena estação denominada **DUCAT NOR**, também com design cardassiano, toda construída numa forma que se possa invadir por escadarias e defende-la com phasers.

Esta estação conta com quatro torres de canhões que podem ser ativados como "manuais", ou seja avatares operam os canhões para alvejar as naves em movimentos de ataque, e também modo "automático", cujos disparos seriam feitos através de sensores.

O sucesso desta nova pequena estação foi tremendo e agora até mesmo quem não participava das tripulações de naves poderia fazer parte da missão: defendendo a Estação.



A Evolução do Grupo Venture no ambiente do Second Life

Teríamos naves atacando a estação e naves defendendo, e uma equipe dentro da Estação que operaria os canhões, realizaria reparos de engenharia e uma turma de segurança que evitariam qualquer invasão com seus phasers.

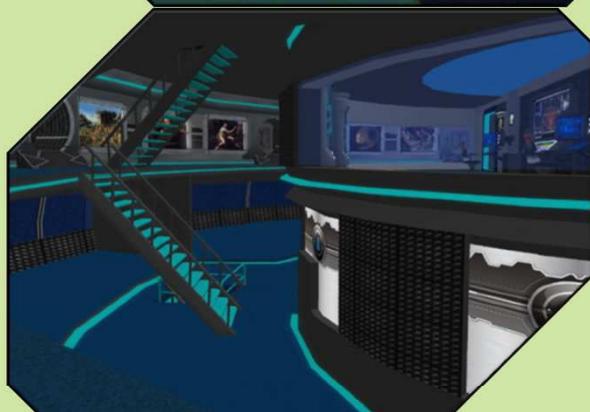
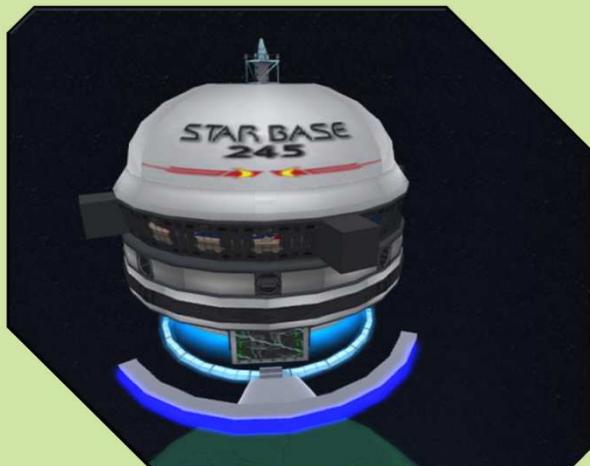
Cabe aqui um pequeno aparte, onde gostaria de explicar a expressão que "todos poderiam participar".

Para fazer parte de uma tripulação de uma Nave Estelar da Frota Venture tem de ter um certo comprometimento, treinos constantes com horários rígidos, e nem todos podem se comprometer com estas exigências. Neste caso, uma parcela da tripulação ficavam fora das tripulações das naves e acabavam não participando das missões científicas e de combate. Agora com a nova estação todos que estão logados no SL na ilha do Grupo USS Venture, podem participar.

Com esta evolução, a Estação DS6 se mostrou de certa forma ultrapassada, onde já está sendo criada uma nova Estação Espacial denominada **Star Base 245 (SB 245)**, que além de todos os benefícios contidos na Estação Espacial DS6, irá incorporar os benefícios tecnológicos desenvolvidos na Estação Ducat Nor e também os conceitos utilizados na Estação Doca substituindo estas duas estações.

Em sua cúpula já está operando um stand de reparo das naves de grande porte, o arboreto, salas de lazer e outras funcionalidades. Imediatamente no deck inferior, teremos a Academia, almoxarifado, vários ambientes redenzáveis, além dos canhões de defesa da Estação. No próximo Deck, onde num mezanino teremos espaço para exposições e as 8 docas de atracação direta de naves estelares, além da sala do comando, sala do almirante e sala da tripulação. Na área de baixo do deck teremos as áreas sociais e a sala de teletransporte, por onde o visitante chega a Estação. Descendo mais um deck temos a doca de naves auxiliares, os laboratórios científicos, área médica e a área tática com as celas. Por ultimo, o deck da engenharia com gerador da estação com toda tecnologia já descrita anteriormente.

Em um prazo estimado de 3 meses, esperamos que a SB 245 esteja totalmente finalizada, e nos deixe felizes e contentes com ela até a próxima evolução do Grupo USS Venture.



CAPITÃ !!! VOU TER
QUE ACESSAR A
USS VENTURE !!!
PARA MARCAR O
CURSO PARA CASA...



WWW.USSVENTURE.ENG.BR

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



Equipamentos Star Trek em Destaque

Por March7777

Em Jornada nas Estrelas, assim como na vida real, é necessário o uso de alguns equipamentos que tornam possível a realização de uma determinada tarefa, e neste artigo vamos falar um pouco daquilo que muitos de nós, fãs de Jornada nas Estrelas, idealizamos e buscamos que um dia se torne realidade.

Estes equipamentos são sempre destaques em praticamente quase todos os episódios de qualquer temporada:

TRICORDER



No universo de Jornada nas Estrelas, um Tricorder é um dispositivo manual utilizado para digitalizar uma determinada área ou foco de interesse, interpretando e exibindo dados aos usuários após uma varredura, com gravação isolinear de dados em chips.

Três das principais variantes do aparelho foram os usados em Star Trek pela Frota Estelar. O **Tricorder de uso geral** é um dispositivo utilizado para fins principalmente dos oficiais em áreas familiares. O **Tricorder médico** é usado pelos oficiais da medicina para ajudar a diagnosticar doenças corporais e coletar informações sobre um paciente. A diferença fundamental entre este e o **Tricorder geral** é um sensor manual destacável e de alta resolução, armazenada em um compartimento na parte da frente do Tricorder quando não em uso, tornando-o um pouco maior que um Tricorder geral. O **Tricorder Engenharia** é usado para aperfeiçoar a engenharia estelar. Existe a possibilidade de customização do aparelho criando variedades diversas de Tricorder para a utilização especial.

PHASER



Trata-se de uma arma onde a energia armazenada é difundida por fusão de forma a conseguir concentrar essa energia em um único ponto, que quando disparado, causa um dano maior no alvo. No phaser existem 02 modos principais: o **modo letal** e o **modo de tonteio** que serve apenas para imobilizar o alvo, causando uma paralisia por acúmulo de pressão contra seu corpo dando tempo para que seja possível imobilizá-lo, devido às diretrizes propostas pela Federação para uma boa convivência é aconselhável que os phasers sejam sempre usados em modo de tonteio. A energia necessária para “carregar” um phaser deriva da mesma energia que alimentam os motores de dobra de uma nave de grande porte da Frota, porém para a criação dos phasers foram usados métodos de controle de energia produzida na fusão de matéria e anti-matéria que resulta em um feixe de laser que é capaz de ultrapassar a luz.

O efeito de **tonteio** corresponde aproximadamente à 1/3 do efeito do modo letal, e para controle desse disparo foi necessário criar um mecanismo de “dosagem” que consegue controlar a liberação dessa mistura de forma a controlar a velocidade do deslocamento da partícula, o que interfere diretamente na intensidade do dano no alvo.

Os phasers serviram de expiração para o desenvolvimento das atuais armas thasers, utilizadas para imobilização e neutralização de bandidos e pessoas que estejam atrapalhando os transeuntes em alguns países da América do Norte e Europa.

O nome phaser foi inspirado no som feito por guitarras que recebia esse nome e se assemelha com o som dos disparos dos primeiros phasers que foram apresentados no seriado.





Enclausurados ? Ou não ?

Por Jeferson Alfonsin

Você que ama, adora ou simplesmente curte Jornada nas Estrelas já viu aquelas magníficas construções que ficam orbitando os planetas sendo um porto para naves estelares da Frota Estrelar, e afinal nunca teve a curiosidade de saber o que seria viver em um espaço confinado como este ?



Dentro do que conhecemos, viver em uma Estação Espacial parece ser divertido já que fica fora da Terra, ou de algum planeta da Federação, e portanto longe de problemas do cotidiano.

Se você pensa assim, iria certamente ter uma crise claustrofóbica no mínimo por viver tanto tempo em um lugar onde o oxigênio e a água são produzidos artificialmente, não há outra paisagem a não ser o espaço negro, profundo e imutável, vivendo sob rígidas normas de conduta e disciplina, onde cada pessoa está lá com um propósito e todos pelo mesmo fim.

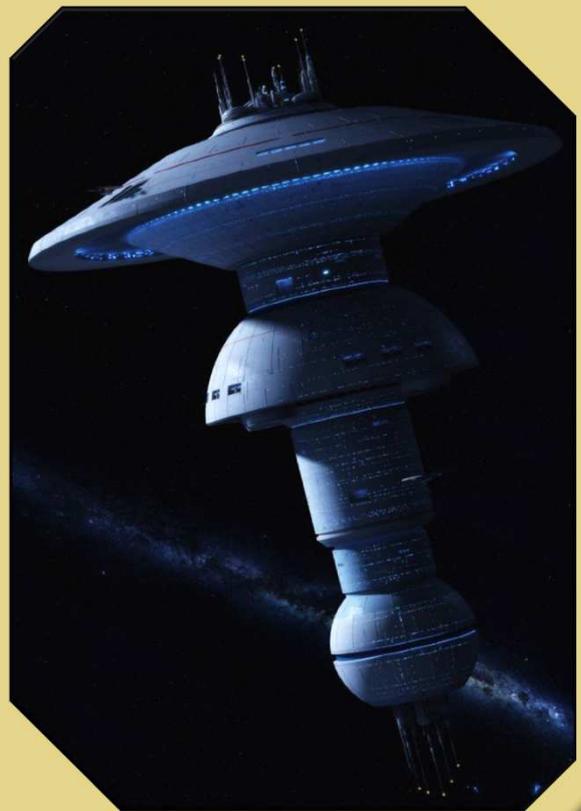
Mesmo que a estação seja com propósitos científicos, militares ou apenas civil, todas elas tem basicamente a mesma complexidade nas operações. E isto as torna difíceis de viver.

Evidentemente a grande maioria das estações possuem uma estrutura própria para abrigar vida sob condições confortáveis para que o objetivo da estação de estar naquele local, com aquele determinado propósito, possa ser realizada pelas pessoas que ali vivem de forma eficiente.

Mas e a questão do tempo vivendo no espaço ?

Lembrem-se que estas estações não possuem gravidade natural e que – imagine você – cada raça tenha uma necessidade específica para o suporte de vida como pressão atmosférica, alimentação e ar respirável (nem todas as formas de vida respiram oxigênio e expiram gás carbônico).

Imagine se acontece uma falha em algum sistema, sensor ou fonte de alimentação da estação !





**O e-mail institucional do
Grupo USS Venture mudou !!!!**

grupoussventure@gmail.com