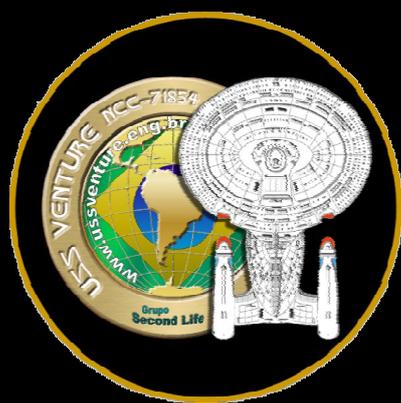


TRIBUNA QUARK



Data Estelar: 20110920

Ano 01 Número 02

www.ussventure.eng.br

ACADEMIA VENTURE: POSTO AVANÇADO DE CONHECIMENTO TREKKER



Frota Venture:
Entrevista: Capitão
Elemer Piek

Conhecimento:
O que é Matéria
Vermelha ??

Mercado Quark:
Um Mercado Livre
de oportunidades

EDITORIAL

O ESPAÇO...A FRONTEIRA FINAL!

Este é o segundo número de nossa revista eletrônica, onde estamos aos poucos em fase de adaptação e descoberta deste novo meio de comunicação. A Equipe é boa e estamos a cada dia evoluindo com o objetivo de trazer aos leitores o melhor conteúdo possível.

E nesta fase de aprendizado, nada melhor do que participar de algumas aulas na Academia da Frota, e essa oportunidade pode ser vivenciada no Grupo USS Venture.

Nossa reportagem especial desta edição vamos abordar um pouco sobre a Academia Venture. Um posto avançado da Academia da Frota Estelar no metauniverso do Second Life.

A grande notícia destes mês foi a compra de uma ilha completa, ou seja agora temos realmente nosso planeta Trivas no SL, vejam detalhes desta nova etapa do Grupo USS Venture.

Na seção "Conhecimento Trekker" está sendo publicado um artigo técnico sobre a Matéria Vermelha, este poderoso composto que pode destruir planetas inteiros, e a Coluna Antenados nos fala sobre as impressões de nosso colunista sobre o documentário "The Captains" recentemente lançado por Willian Shatner.

Vale a pena conferir!!

Almirante MDaniel Landman

Índice

Reportagem de Capa	04
Mercado Quark	07
Momento Nog	07
Conhecimento Trekker.....	08
Land Trivas	11
Eventos	11
Coluna Antenados.....	13
Frota Venture	14

Expediente

MDaniel Landman
Editor Geral e Revisor

Lionel Mota
Design Gráfico

Marcelo R. Soulstar
Repórter SL

Shran Zeid
Colunista

Shran Zeid
EdwardKirk Franizzi
MDaniel Landman
Fotos e Imagens

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





*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





ACADEMIA VENTURE: POSTO AVANÇADO DE CONHECIMENTO TREKKER

Por Elemer Piek

O Grupo USS Venture se orgulha por ter um posto avançado da Academia da Frota Estelar a disposição de nossos oficiais e cadetes. Esta fonte de conhecimento Star Trek foi descrita a seguir pelo Capitão Elemer Piek nesta reportagem especial.

Vamos começar falando um pouco da história da Academia Venture. Inicialmente foram criadas algumas aulas, e tínhamos um diretor da Academia que as ministrava de forma presencial, ou seja tínhamos horário marcado e apareciam o professor e os alunos, sendo a aula ministrada de uma forma descontraída.

Realmente as aulas eram mais proveitosas, mas o grande inconveniente era conseguir coordenar as agendas. Resolvemos que o professor que iria ministrar as aulas, é quem iria programar a agenda, o que também não deu muito certo, pois, por varias vezes, o único que aparecia era o professor.

A solução encontrada então foi colocar as aulas da academia de forma automática, dentro da Estação Venture. Desta forma, o autor da aula elabora o texto, a prova e prepara ou



Academia Venture: Posto Avançado na Estação Espacial DS6

baixa da internet as figuras ilustrativas. Todo este material fica a disposição do aluno 24 horas por dia dentro da estação, onde o cadete opta pela matéria e o computador cria holograficamente na sua frente um professor que

“Todo este material fica a disposição do aluno 24 horas por dia...”

explica a matéria e entrega a prova para ser depositada num receptáculo, e posteriormente corrigida pelo diretor da Academia ou seu assistente.

O principal objetivo da academia é familiarizar os tripulantes e cadetes com o conhecimento disponível do Universo Star Trek, inclusive propondo que as aulas sejam feitas até de forma coletiva, onde vários alunos assistem a aulas e discutem em voz alta sobre as diversas alternativas propostas nas provas e avaliações.



Reportagem de Capa



Todas as perguntas das provas e avaliações tem suas respostas inseridas dentro do texto, tornando assim uma atividade bem prazerosa. Hoje temos em nossa grade de aulas por volta de 35 aulas, as quais utilizam textos, livros dentro da academia, e até mesmo atividades nos laboratórios dentro da estação.

Esta interação com os laboratórios científicos dentro da estação pode ser exemplificada pela aula de astronomia básica 3, onde o professor da academia (holográfico) pede ao aluno para que ele retire a prova e para responder as questões se dirija ao laboratório de astronomia da Estação, e neste laboratório, por exemplo renderize o sistema Vulcano. Feito isso, o aluno poderá responder as perguntas da prova do tipo: Quantos planetas existem no Sistema?

Quando a avaliação se refere a um livro, por exemplo sobre a batalha wolf 359, o professor pede ao aluno que retire a prova e renderize neste mesmo local a biblioteca e opte pelo livro "Batalha Wolf 359" e lendo este pequeno livreto de no Maximo 20 paginas ele poderá responder a todas as questões da prova. Desta forma a academia ensina o aluno a aproveitar



Professor Holográfico da Academia

também outras facilidades existentes dentro da Venture.

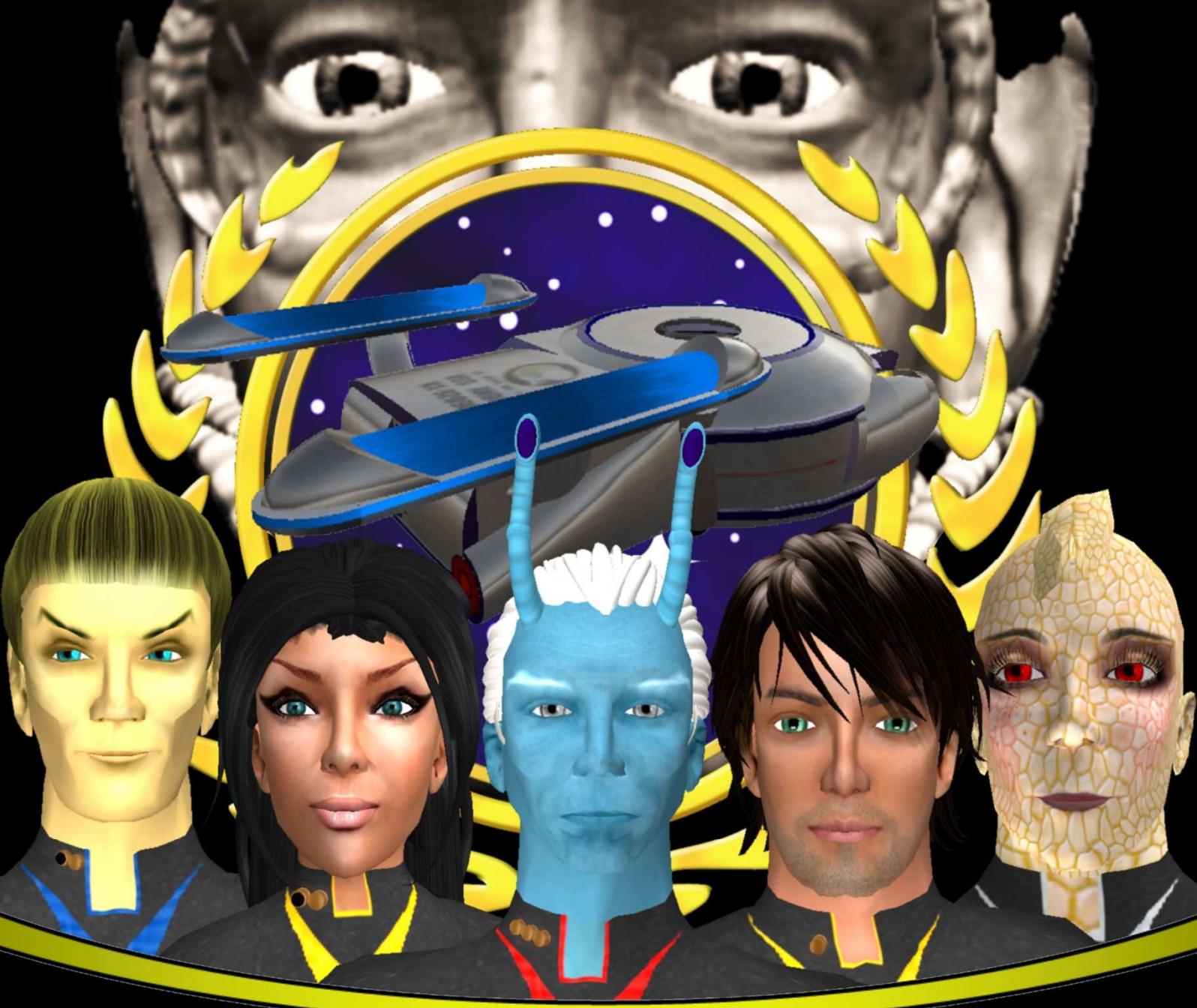


Quanto ao futuro da academia, pensamos sempre em ter um numero maior de aulas, onde conseguimos isso através de um sistema de banco de dados que registra no site da Venture, além das aulas pessoais que o tripulante foi aprovado, uma pontuação para o criador das aulas realizadas. Para incentivar a criação de um numero maior de aulas, resolvemos prestigiar os "criadores de aulas" com condecorações.

A Academia Venture sempre está em um processo de atualização de seus sistemas, antigamente quando um aluno assistia as aulas na antiga Estação Venture, todos que estavam próximos recebiam no "local chat" o texto da aula, atualmente na Estação DS6, este inconveniente foi resolvido com criação do tricorder da academia, possibilitando que somente o aluno que estiver portando o equipamento em suas mãos, receba os textos das aulas. Desta forma não atrapalha as demais atividades na Estação.

Cabe ressaltar que a nova academia dentro da estação DS6, tem um visual muito mais realista e bonito. Convido a todos experimentarem a nova Academia Venture e todo seu conteúdo Star Trek.





STAR TREK

ANDOR

PHOENIX - PARTE 1

EM BREVE



Star Trek® e todas as séries derivadas, assim como os personagens, são marcas registradas da Paramount Pictures, uma divisão da Viacom, com todos os direitos reservados.
Fã Filme feito por fãs para fãs.
SEM FINS LUCRATIVOS.

Mercado Quark



Um Mercado Livre de Oportunidades

Nesta edição o Mercado Quark vai falar de um outro mercado onde podem ser encontradas verdadeiras relíquias do Universo Star Trek. No site do MERCADO LIVRE, em uma simples busca pela referencia "Jornada nas Estrelas", são encontrados 700 produtos disponíveis para negócios entre fans de Star Trek. (<http://lista.mercadolivre.com.br/JORNADA-NAS-ESTRELAS>).

Incluídos neste total de itens, temos pôsteres, DVDs, bonecos, figuras, livros, revistas de colecionadores, games novos e antigos, naves para montar e tricorders, com preços muito variados para peças novas e também usadas. Lógico que os importados fazem parte da lista, mas não são itens recém lançados.



Obviamente todos nós sabemos que temos que ter certos cuidados para compras neste mercado Ferengi, vejam algumas dicas:

Verifique a qualificação do vendedor e sua pontuação, mas também dê uma olhada nos demais itens que ele está colocando a venda, se for itens que não tem nada a ver, caia fora!! Outra coisa importante, é que um bom vendedor sempre responde as perguntas em até 24 horas e quantas vezes forem necessárias. Tire sempre suas dúvidas sobre o produto com ele.

Evite comprar de vendedores que tenham menos de 95% de vendas concretizadas, e sempre que possível, dê preferência ao Mercado Pago. Este é como se fosse um "Pay Pal Brasileiro", onde você somente libera o dinheiro depois do recebimento.

Com essa dicas, aproveitem as promoções e gastem seus Latium com aquele item que está faltando em sua coleção.

Momento Nog



Bustos de Alta Qualidade – Titan Merchandise

No Momento Nog, você é a criança, e nesta edição apresentaremos os bustos de alta qualidade, recém lançados na Inglaterra, das lendas Star Trek William Shartner e Patrick Stewart nos papeis dos capitães James T. Kirk e Jean-Luc Picard.

A Titan Merchandise anunciou a produção de uma edição especial e limitada chamada "Star Trek Masterpiece Collection Maxi Busts", prometendo ainda dar continuidade com outros personagens.

Estes bustos são muito detalhados capturando a ação e heroísmo do destemido Kirk e o brilho militar cerebral de Picard. Os bustos tem cerca de 20,3cm de altura e 12,7cm de largura (se contar com o phaser na mão do Kirk e o dedo apontado do Picard temos 15,2cm de largura).





Afinal... o que é Matéria Vermelha?

A Matéria Vermelha é uma substância artificial instável, com distintas propriedades gravitacionais, dentre elas uma propensão a se condensar em singularidades quânticas, e foi descoberta no século 24 pela Academia de Ciências de Vulcano. A Matéria Vermelha é altamente instável e pode ser facilmente inflamada por métodos convencionais, tais como o calor, pressão ou um choque. Uma pequena quantidade de matéria vermelha contém energia suficiente para criar uma singularidade capaz de consumir um planeta inteiro.

As propriedades destrutivas da Matéria Vermelha são ampliadas pelo calor intenso e pela alta pressurização que uma estrela ou um núcleo de um planeta pode oferecer, tornando os efeitos da singularidade quântica catastróficos.



Para produzir a Matéria Vermelha é necessário o raro isótopo denominado Decalithium, difícil de ser encontrado. Apenas um minerador Romulano denominado Nero, conseguiu encontrar este isótopo em um planeta árido dentro do espaço Romulano, em quantidade suficiente para seu processamento.



Na data estelar 64333.4 (2387), a Estrela Hobus ameaça se transformar em uma Super Nova que consumirá vários sistemas solares. Esta estrela se localiza próxima ao planeta natal do Império Romulano. O Embaixador Spock, que estava vivendo em Romulus, desenvolveu uma teoria que ao lançar Matéria Vermelha, uma matéria extremamente volátil recém descoberta, dentro da Super Nova criará uma singularidade quântica no Espaço-Tempo, e este buraco negro artificial, consumirá todo poder destrutivo do fenômeno.

Para produzir a Matéria Vermelha era necessário o raro isótopo denominado Decalithium. O então minerador romulano Nero consegue minerar a quantidade suficiente do minério para produção da Matéria Vermelha. Porém o Conselho da Academia de Ciências de Vulcano nega a ajuda e o repasse de tecnologia a Romulus, o Embaixador Spock solicita ajuda da Federação para continuar com seu plano. Porém a Estrela Hobus entra em Super Nova e conforme a previsão destrói o Planeta Romulus. Nero e sua tripulação assistem o desastre e juram vingança a todos que de alguma forma negaram ajuda ao Império Romulano. O Fenômeno continuou a crescer ameaçando os sistemas estelares da Federação.





Conhecimento Trekker



O Embaixador Spock inicia sua missão para deter o fenômeno sabendo que não conseguiria mais voltar. Nero consegue transformar sua nave mineradora em uma arma mortal de combate.

Spock, utilizando a nave Medusa (Jellyfish), consegue lançar a Matéria Vermelha no núcleo da Estrela e conter uma catástrofe ainda maior. O Capitão Nero tenta deter Spock mas chega tarde, pois o Buraco Negro artificial gerado captura em seu campo gravitacional a nave Narada e a nave do Embaixador Spock, forçando as duas naves a emergir em uma viagem no tempo.



A Narada é lançada no ano de 2233 próxima zona neutra klingon dentro do espaço da Federação, porém a nave do Embaixador Spock entra no Buraco Negro em um instante posterior gerando uma diferença de 25 anos entre a chegada das duas naves ao passado.



Quando chega ao passado a Narada provoca o que parece ser uma Tempestade Elétrica no espaço chamando a atenção dos sensores da Federação que envia a USS Kelvin NCC 0514 para averiguar o fenômeno. Neste instante é gerada uma nova linha do tempo alternativa com o combate entre a USS Kelvin e a Narada. O Embaixador Spock emergiu do buraco negro 25 anos depois, em 2258, quando teve sua nave capturada por Nero. Nero, em seguida, usou a matéria vermelha que estava a bordo da nave Medusa para criar um buraco negro no núcleo do planeta Vulcano, que consumiu o planeta.



A nave Narada foi finalmente destruída, com todos os Romulanos a bordo, pela intervenção da tripulação da nave estelar USS Enterprise NCC 1701, que conseguem roubar a nave Medusa e o restante da matéria vermelha em seu interior. O então primeiro oficial Spock executa uma manobra e coloca a nave Medusa em rota de colisão com a Narada. O impacto direto contra a Narada, inflama a Matéria Vermelha e gera um imenso buraco negro artificial que destrói e engole a nave romulana.





Conhecimento Trekker

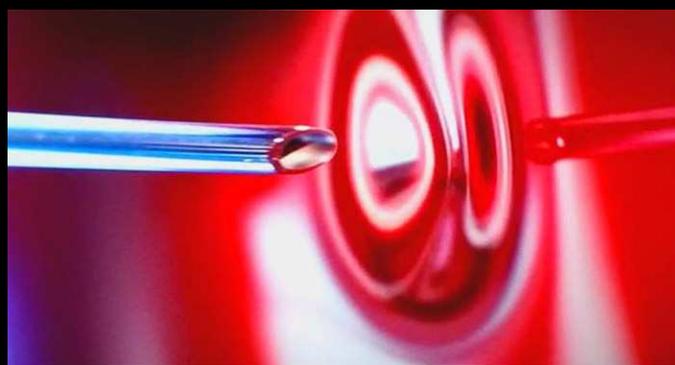


A maior consequência da utilização da Matéria Vermelha foi o retorno ao passado das naves Narada e Medusa que criou dois Universos Star Trek, e isso somente foi possível pela criação do Buraco Negro artificial para eliminar a supernova Hobus.

A partir da chegada da Narada é que a linha temporal foi migrada para esta nova realidade. Alguns cientistas já admitiam a existência de dois Universos de Jornada considerando o Universo Espelho, que seria uma linha de tempo divergente da conhecida. Se for assim, teríamos pelo menos três Universos ativos em Jornada nas Estrelas.



A Supernova Hobus ameaçava não somente destruir os sistemas próximos, mas também chegar a fronteira da Federação. Um fenômeno que iria sendo aumentado a cada estrela consumida. Portanto a utilização da Matéria Vermelha era imperativa para a sobrevivência de vários povos da galáxia.



Como já foi exposto anteriormente, para produzir a Matéria Vermelha era necessário o raro isótopo Decalithium, encontrado em alguns planetas e de difícil mineração, conseguido apenas pela experiência mineradora de Nero. Além desta fato, também é necessário um complicado procedimento de transformação e produção somente dominado pela Academia de Ciências de Vulcano do século 24. Ou seja, a matéria vermelha foi utilizada por Nero para destruir o planeta Vulcano no passado, justamente os criadores do processo de produção da matéria vermelha.

Outra dúvida geral, sem uma definição clara nesta linha temporal, é se o buraco negro gerado pela colisão das naves era também uma singularidade quântica temporal ou apenas um buraco negro. Caso fosse uma singularidade temporal, os restos da nave Narada podem ter sido enviados para um outro tempo ou época. Também não foi apresentado se o buraco negro foi selado ou ainda se encontra ativo nas coordenadas em que foi gerado.



Artigo por: MDaniel Landman
Fonte: Memory Alpha e site oficial Star Trek.com
Publicado no site da USS Venture na data estelar 20100830





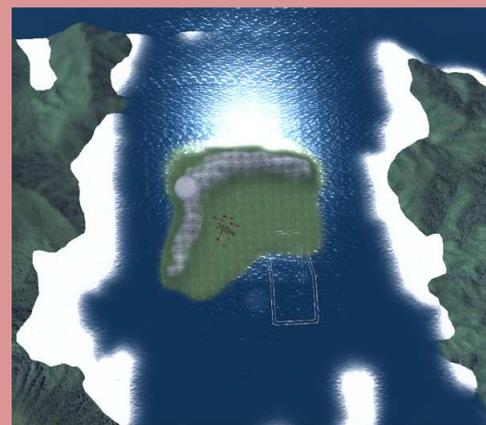
Por MDaniel Landman

As vezes pensamos que não podemos tirar nada de bom de eventos ou situações complicadas em nossa caminhada. Neste ultimo mês tivemos uma notícia que poderia comprometer nossa participação no Universo Star Trek no Second Life. Infelizmente recebemos a notícia que as ilhas Utopia Portugal, lugar onde estávamos hospedados, seriam desativadas em breve.

Numa ação rápida e eficiente, o Comando do Grupo se mobilizou e adquiriu uma ilha completa como propriedade do Grupo USS Venture SL. Agora temos uma ilha inteira, denominada Trivas, a disposição do Grupo para desenvolvermos nossas atividades de entretenimento, aprendizado e divulgação do Universo Star Trek.



Vista Panorâmica da Land Trivas



Mapa de Trivas

Aos poucos estamos montando o novo Universo Star Trek do Grupo, que acreditamos ficará melhor que a Land anterior. A Estação DS6 já está ativa e totalmente operacional, permitindo que as atividades rotineiras do grupo possam ser retomadas.

Também já está disponível aos tripulantes nosso "Sand Box" para auxiliar as construções e desenvolvimentos tecnológicos

e científicos do Grupo.

Outros ambientes foram modernizados como é o caso da Academia Venture e do nosso Holodeck: A Academia, montada na Estação DS6, permite a transmissão das aulas diretamente para os tricorders dos alunos e o Holodeck situa-se acoplado a um teletransporte, onde depois de selecionado o ambiente, o tripulante é tele-

transportado diretamente para o ambiente holográfico.

Outras novidades estão para serem implementadas ao longo dos próximos meses, porém agora sabemos com certeza que o Planeta Trivas será nossa moradia no metauniverso do Second Life por muito tempo, e que situações difíceis acontecem sempre para contribuir para formar algo muito melhor.

JEDICON São Paulo 2011 em 1/10/2011 - Conselho Jedi São Paulo - Rua Voluntários da Pátria, nº 547 - Santana – São Paulo, SP

3º Evento de Cosmos: Carl Sagan em 8/10/2011 – Estação Ciência – Rua Guaicurus, 1394 – Lapa – São Paulo, SP

34ª Confederação - F.F.E.S.P. em 23/10/2011 - Especial 45 Anos de Star Trek – Rua Tamandaré, 348 – Liberdade – São Paulo, SP



Fascinante ! É muito conteúdo Star Trek, Jim!!

www.usaventure.org.br



Artigos...

Fórum...

Tecnologia...

Dados Diversos...

Downloads...

Second Life...

Jogos Star Trek...

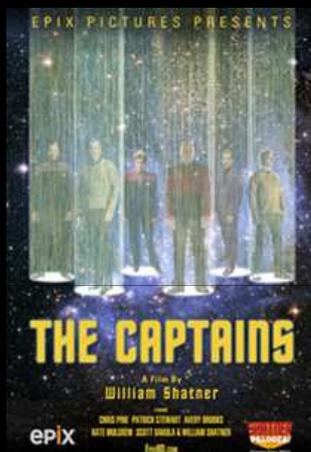
Sinopses de Episódios...



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



Documentário: "The Captains"



"The Captains" é um documentário lançado recentemente (julho 2011) no qual o bom e velho William Shatner entrevista cada um dos atores que interpretaram Capitães em Star Trek, além dele mesmo fazer uma perspectiva sobre seu papel, afinal ele foi o primeiro capitão em ordem de produção televisiva.

Os atores são respectivamente: William Shatner (James T. Kirk), Patrick Stewart (Jean-Luc Picard), Avery Brooks (Benjamin Sisko), Kate Mulgrew (Katherine Janeway), Scott Bakula (Jonathan Archer) e Chris Pine (James T. Kirk – filme novo). Outros atores que fizeram parte dessa jornada também participam na composição do documentário, como: Jonathan Frakes (William Riker), Nana Visitor (Kira Nerys) entre outros.

Participando ativamente de tudo no que se refere a produção do documentário (Diretor, produtor, apresentador etc...), Shatner viaja a várias cidades (inclusive vai a Inglaterra para falar com Patrick Stewart) para encontrar seus companheiros no posto mestre de uma nave estelar.



Não apenas Star Trek esta em debate, mas todo o contexto no qual eles se submeteram ao trabalharem na franquia, bem como suas carreiras antes de Star Trek, suas atividades atuais, entre vários outros assuntos.

A veia cômico-sarcástica que é característica do velho Bill Shatner esta presente, tanto em sua fala como em suas ações. Cenas do próprio Shatner passeando pelos eventos gigantescos de Star Trek, que os norte americanos produzem, brincando com o publico, ele humaniza ainda mais sua figura, que aprendeu a aceitar (nas próprias palavras dele) seu papel como ídolo de toda uma nação de fãs com o passar dos anos.



Apesar de alternar as entrevistas durante o documentário que dura em media uma hora e meia, a entrevista do Patrick Stewart é o gran finale e a chave do documentário, é nela que podemos ter uma idéia de porque William Shatner se empenhou tanto em produzir este material fantástico e de tão alto nível.

Enfim, "The Captains" é hoje um material obrigatório para todo o Trekker ter em sua estante de boxes, infelizmente o documentário ainda não saiu no Brasil, mas existem legendas alternativas rolando por ai, sendo elas sem fins lucrativos.

Coluna por: Shran Zeid
Imagens: TrekBrarsilis - <http://www.trekbrasilis.org>





ENTREVISTA COM O CAPITÃO ELEMER PIEK

por Marcelo Rodrigues Soulstar

TQ: Há quanto tempo o senhor esta na Venture?

Elemer: Bom estou na Venture desde o início, posso dizer que ajudei a fundar a Venture dentro do Second Life.

TQ: Antes de entrar para o comando; quais áreas o senhor se dedicou a trabalhar no Grupo USS Venture?

Elemer: Quando eu fui convidado pelo Almirante MDaniel para organizar em conjunto a Venture dentro do SL, eu fazia parte da UFS e lá eu tinha a patente de tenente comandante, como o Almirante fez questão de me incorporar na Venture com a mesma patente que eu tinha, entrei como tenente comandante. Na época éramos 4 fundadores da Venture: o Almirante, Borak, Shran e eu. Desta forma todos fazíamos de tudo um pouco. Quando o grupo começou a ganhar volume, efetivamente assumi o meu primeiro cargo na Venture que foi chefe da Divisão de ciências.

Mas a minha maior dedicação dentro do Grupo Venture sempre foi, tentar fazer a coisa o mais funcional possível, ou seja, quando você aciona um sensor dentro de uma nave, ele deve realmente funcionar como um sensor e não somente emitir um barulhinho, ele tem que passar informações sobre seu entorno.

TQ: Quais sugestões o senhor teria para melhoria do Grupo USS Venture?

Elemer: A única forma de melhorar o grupo é sem duvida investir em pessoal, afinal o grupo é feito por gente, e a qualidade do grupo esta ligada a qualidade da dedicação de cada um. Não existe uma fórmula para isso, administrar gente é bem complicado, ainda mais tratando-se de voluntários. Os voluntários muitas vezes assumem algum compromisso com o grupo, tal como comandar uma atividade, e por falta de tempo ou por qualquer motivo, deixam de executar esta atividade, com esta atitude quem utilizaria esta



atividade pode vir a desanimar. Além disso devemos ressaltar 3 tópicos importantes:

a) Atividades - Temos muitas em mente do tipo: grupos avançados para outras land; festas; palestras; treinamentos; aulas de construção e scriptação; desenvolvimento de novas raças (shapes e skins); desenvolvimento de novas táticas de batalha; criação de novas naves e veículos, etc...

b) Ocupar os Cargos - Tem uma grande diferença entre cargo e patente: patente é um reconhecimento do grupo por atividades que foram executadas pelo avatar e também uma forma organizacional de se administrar o grupo. O cargo por sua vez é a atividade que esta sendo desenvolvida neste momento, ou seja ser chefe de departamento é um cargo e tenente é uma patente.

c) Investimento em novos recrutas/cadetes - Este é o tópico mais importante do grupo, ele significa a renovação do Grupo, caso este tópico não tenha a suficiente atenção o Grupo acabaria com o tempo, pois é normal algumas pessoas saírem do grupo depois de algum tempo, e sem renovação daqui, a alguns anos teríamos somente 10 almirantes num Grupo sem atividades.

TQ: Quais são os seus planos para o futuro do Grupo USS Venture?

Elemer: O objetivo da Venture é divulgar o Universo de Jornada nas Estrelas, em especial entre os povos que falam a língua portuguesa.

Desta forma os planos para o futuro, sem duvida é fazer o Grupo cada dia mais forte e maior, promovendo a interatividade com os fans deste Universo.

TQ: Obrigado pela entrevista a este periódico.

