TRIBUNA QUARK

Data Estelar: 20140715 Ano 03 Número 18
www.ussventure.eng.br

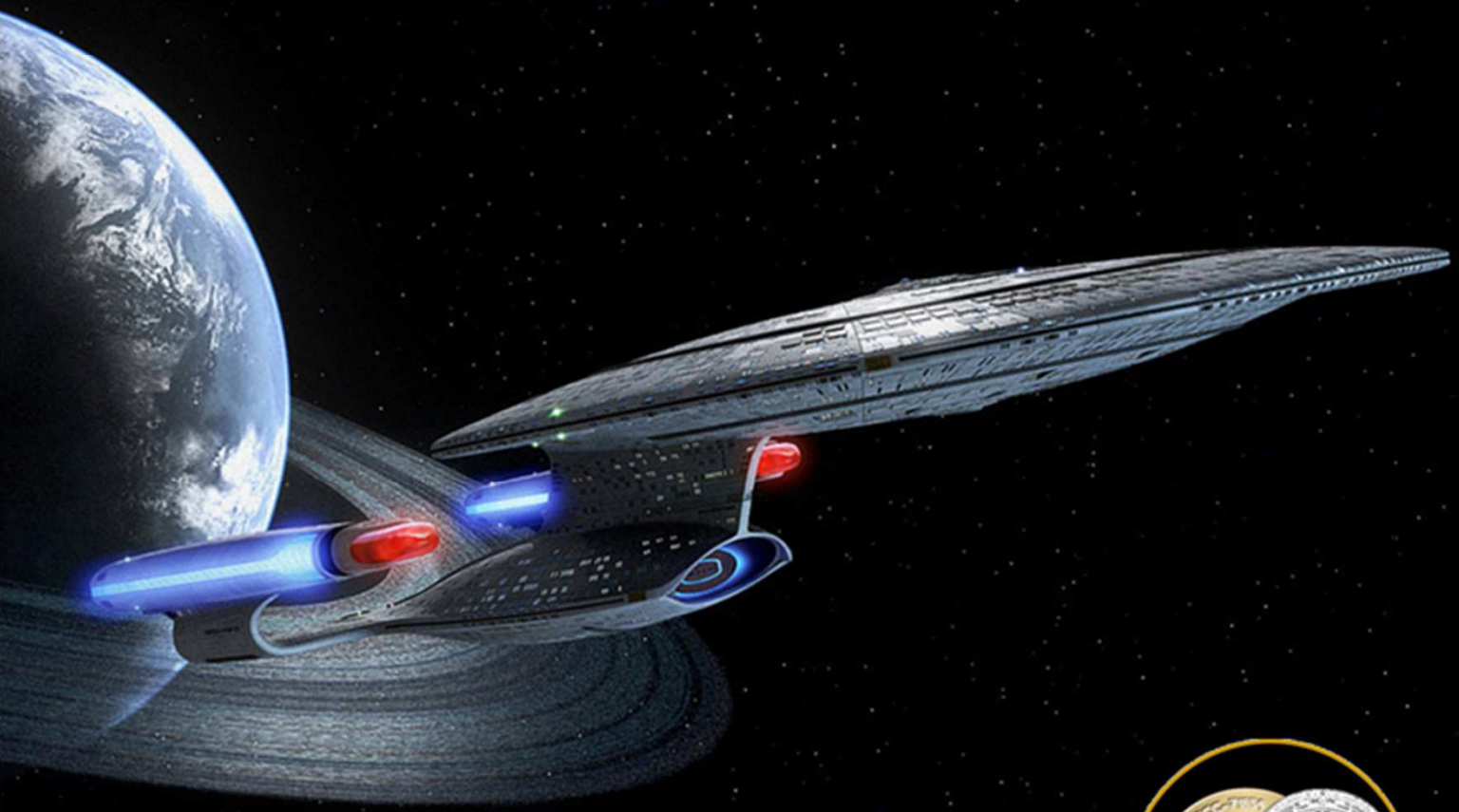
AS NAVES DA FROTA VENTURE

Conhecimento: Comunicações Subespaciais

Mercado Quark: Uma Livraria do espírito Star Trek

Além dos Tricorders: As Famílias de ST

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

EDITORIAL

Data Estelar: 20140715

Ano 03 Número 18

O ESPAÇO...A FRONTEIRA FINAL!

Amigos, a nossa reportagem de capa vem apresenta as naves estelares construídas pelos membros do Grupo USS Venture para o serviço na Frota venture na missão em Trivas.

Estas naves são completamente operacionais e possibilitam viver uma realidade Star Trek do século 24 no mundo virtual 3D do Second Life. Participar de uma missão à bordo dessas naves é uma experiência única e nos aproxima dos ideais e virtudes de Star Trek

Na seção “Conhecimento Trekker” publicamos um artigo tecnológico sobre as “Comunicações Subespaciais”. Um tema pouco explorado do Universo Star Trek, mas importantíssimo para possibilitar a exploração espacial.

Na seção Frota Venture nossa Tenente Tvashtar Uriza esteve presente ao evento “Exposição Túnel da Ciência Max Planck” que aconteceu na cidade de São Paulo, no Planeta Terra.

A seção “Além dos Tricorders” vai refletir sobre a importância da presença da Família nas tripulações das naves e bases estelares. O “Momento Nog” apresenta as máscaras para adultos de Locutus of Borg, Nero e do Worf, e a Seção Mercado Quark deixa um elogio a Livraria que entendeu a necessidades dos fãs brasileiros em ter acesso a itens Star Trek aqui no Brasil.

Vale a pena conferir!!

Almirante MDaniel Landman

Índice

Reportagem de Capa 04

Conhecimento Trekker..... 11

Mercado Quark 18

Momento Nog 18

Além dos Tricorders 19

Frota Venture 22

Eventos 22

Expediente

MDaniel Landman
Editor Geral

Borak Kirax
Revisor

Lionel Mota
Design Gráfico

MDaniel Landman
Jefferson Afonsin
Tvashtar Uriza
Elemer Piek
Artigos e Matérias

Jefferson Afonsin
Tvashtar Uriza
B7Web Xue
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.

AS NAVES DA FROTA VENTURE

Por Elemer Piek e Jeferson Alfonsin

INTRODUÇAO

Temos o entendimento que “Ficção Científica” é uma forma de ficção que lida com o impacto da ciência verdadeira, ou imaginada, sobre a sociedade ou indivíduos. Dentro de conceito podemos envolver os mais diversos segmentos envolvendo a questão das ciências.

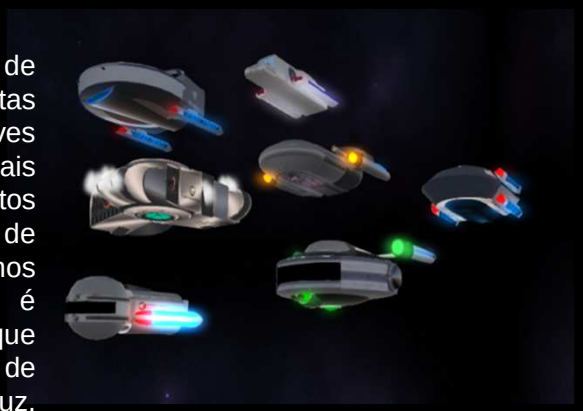
Mas sem dúvida, mesmo este segmento ser de grande amplitude de atuação, quando mencionamos a expressão “ficção científica” imediatamente nos remete a imagens de espaço sideral, estações espaciais e, em especial, naves espaciais...

A ideia de poder cruzar o espaço sideral é uma das coisas que mais motiva o ser humano em matéria de exploração onde vemos em milhares de filmes e séries ser abordado com pessoas vestindo trajes espaciais ou dentro de invólucros de animação suspensa ou criogenia, gigantescas naves levando décadas para se deslocarem, ou com poderosos motores impulsionando cruzadores espaciais ou, dentro de nosso universo Star Trek, através de motores que utilizam a chamada “tecnologia de dobra espacial” fazendo naves com tripulações que chegam a superar mais de 800 pessoas viajarem a velocidades superiores a da velocidade da luz.

Isto nos permitiu conhecer novos mundos com novas civilizações, novos conceitos, novas formas de vida e novas culturas.

Nada disso, porém, foi possível de realizar se não fossem por estas grandes estrelas: as naves espaciais que, com os mais diversos formatos e conceitos conseguem manter o suporte de vida para que pudéssemos descobrir que o universo é grandioso a tal ponto que descobrimos que uma forma de vida pode ser apenas seres de luz, energia ou outra forma de matéria.

Acreditamos que Star Trek foi a franquia de séries de ficção científica que mais diversificou no conceito de naves estelares já que, através da Federação Unida dos Planetas, conhecemos centenas de civilizações que possuíam capacidade de explorar o espaço com suas naves, bem como as oportunidades de estarmos em outros quadrantes da galáxia e lá conhecermos ainda mais concepções destas maravilhas tecnológicas.



Reportagem de Capa

Naves com voo verdadeiro tornam a aventura mais real e mais próximo ao universo de Star Trek.

Dentro do Second Life, encontramos um grande número de pessoas que criaram naves espaciais (dentro do universo Star Trek ou não) que são grandiosas, belíssimas e cheias de recursos que chegam a riqueza extrema de detalhes.

Porém, por mais diversos motivos, dentre eles o tamanho físico das mesmas x capacidade física das “lands”, as naves não se movem, ou se movem com uma terrível característica que faz a nave parecer se “quebrar” ao se mover. Outra questão que uma nave tão grande precisa de uma numerosa tripulação o que faz que as pessoas estejam todas engajadas no momento de criar alguma missão (RP) para a diversão de todos.

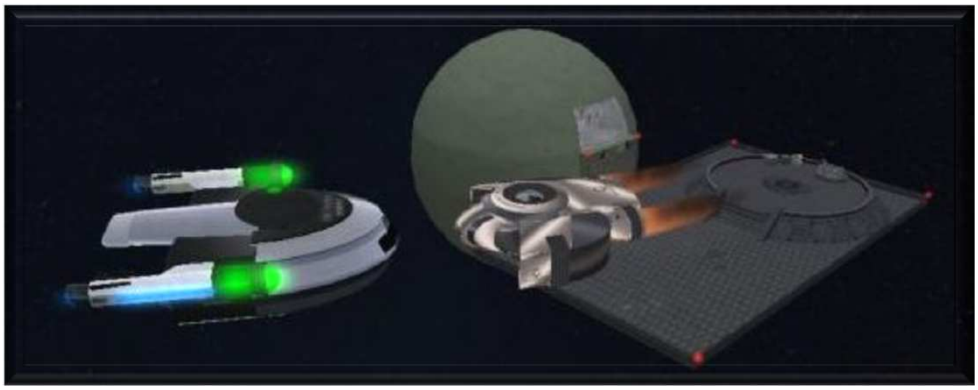
Como subterfúgio técnico, algumas destas naves fazem aparecer grandes globos entorno delas com a movimentação de texturas para dar o efeito ilusório que a nave está em movimento.

Em outros casos somente ocorre a “teatralidade” onde as pessoas, estando no mesmo ambiente como uma ponte de comando, simulam que estão em missão.

As pessoas que “fazem” a USS VENTURE acontecer não se sentiram confortáveis com estes conceitos e conseguiram, através do desenvolvimento contínuo de novas técnicas, mesclarem todas estas ideias e tornar a experiência de “viver” Star Trek a níveis quase reais com naves de tamanhos adequados para suportar tripulações de até 6 pessoas,

Escudos de proteção contra disparos de phaser, estações de ciências com sensores realmente atuantes, estações táticas com armas com diversos tipos de bullets (balas), invisibilidade, naves auxiliares, salas médicas, engenharia, laboratórios, salas de reuniões, e outros incríveis recursos que fazem com que as missões (RP) que são realizadas na Frota Venture se torne uma experiência fantástica e divertida.

Portanto aperte seu cinto, baixe seus escudos e boa leitura!!!



REFERÊNCIAS TÉCNICAS

No Universo Star Trek, as naves são imensas construções que suportam uma tripulação na ordem de 800 tripulantes. Dentro do Second Life, a realidade da Venture é bem diferente;

A começar pela limitação dos "terrenos", que tem um tamanho máximo de 256 m² tornando-se totalmente inviável construir uma nave funcional, em tamanho real, afinal, se fossem usadas as mesmas proporções, seriam utilizadas de 3 a 4 terrenos para construir uma única nave, e evidentemente, não poderia voar.

Depois de vários estudos com testes de dirigibilidade, chegou-se à conclusão que uma nave deve ter, por volta, de 20 metros de comprimento e a mesma medida também na largura.

Com o formato da nave nestas dimensões, voar dentro de um terreno torna-se uma atividade muito gratificante. Este conceito de tamanho também evoluiu, pois existiram naves nestas dimensões, que externamente eram bem feitas, mas eram muito apertadas internamente, sem praticidade.

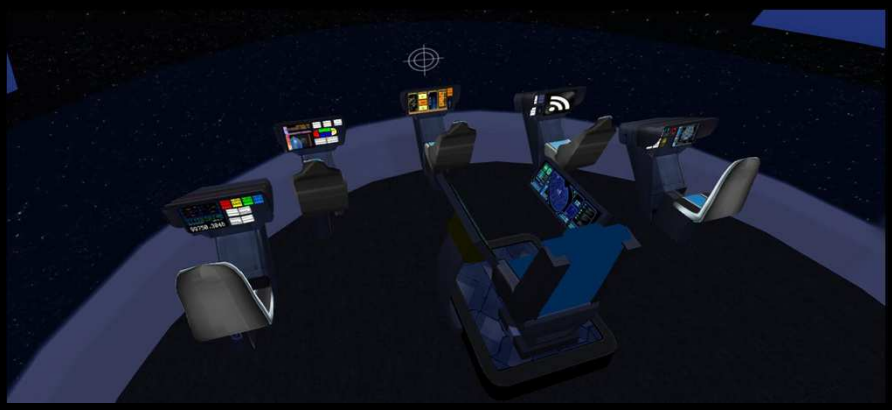
Foram criados vários formatos de naves até conseguir uma nave que fosse agradável por fora, bonita e prática por dentro.

Outro conceito que está intrinsecamente ligado à forma das naves é o conceito da "visão de tiro" dos operadores de armas.

Para disparar uma arma é necessário que um tripulante esteja sentado num terminal dentro da nave e, o disparo é feito com mira manual, de modo que o ângulo de visão deste tripulante faz toda a diferença numa batalha.

É importante saber que as naves tem uma dimensão aproximada de 20 metros por 20 metros e, ergonomicamente, a tripulação que a opera é composta em média de 5 a 7 tripulantes.

Reportagem de Capa



Exemplo da ponte de comando de uma das naves.

O conceito multiusuário foi adotado e os tripulantes são atuantes, sendo que cada posto dentro da nave tem funções que somente aquele tripulante pode operar. O Piloto dirige a nave, o Posto de Ciências é responsável pelos sensores de médio alcance, além de lançar os satélites localizadores e lançar as sondas de longo alcance, etc.

Já o Posto de Engenharia, aciona os motores de impulso e dobra, alterando as velocidades da nave, aciona também o transdobra, além de poder efetuar vários reparos nas naves.

Mas sem dúvida, o posto mais interessante é o de Comando, que apesar de não manipular nenhum equipamento, tal qual um maestro frente à orquestra, comanda a nave tão somente dando as instruções para cada tripulante.

É fascinante ver que tudo é semelhante à realidade, ou seja, os sensores funcionam efetivamente, dando informações precisas aos tripulantes, as armas causam danos às outras naves, levando até a desintegrá-las em pleno espaço, sem deixar de falar nas estações espaciais que possuem mecanismos capazes de restaurar as naves que sofreram danos em batalhas.

No interior da nave, sempre há um grande espaço reservado para as naves auxiliares, que adentram e saem da nave-mãe acessando docas de atracagem. A diversidade de naves auxiliares existentes, algumas com a capacidade de transportar de 1 a 4 tripulantes, retratam suas inúmeras habilidades e capacidades, cabendo ao Capitão determinar qual nave deverá ser utilizada em cada missão, bem como, quais acessórios.

Relacionando, mas não limitando, as naves auxiliares podem ser naves do tipo caça somente (usadas em combates), naves de trabalho (para transporte, auxílio médico, efetuar pequenos reparos, etc.).

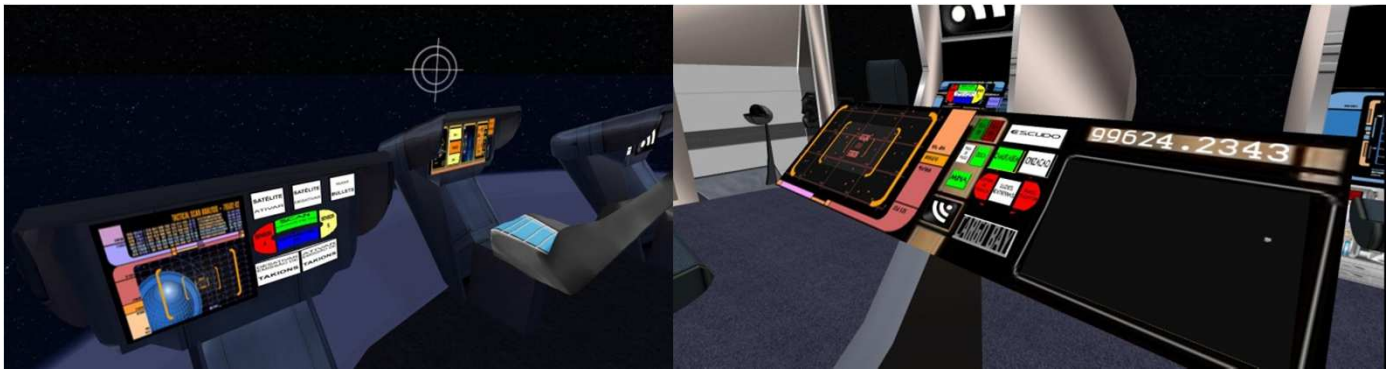
Ilustrando, existe a Tuvix, nave de trabalho, criada por Elemer Piek, que reboca carga de transporte, reboca equipamentos médicos e tropas, podendo funcionar em módulo aquático, como uma lancha e em módulo terrestre, como um trator, além de contar com um canhão de proteção operado por um tripulante.

O módulo Atlas, uma nave de transporte, desenvolvida por Larss Eber, transporta a carga em seu próprio bojo, dispensando o uso de reboque, o que torna o processo mais rápido e seguro. Versátil, trabalha em três modos de pilotagem, módulo “hover” (rápido e muito prazeroso de pilotagem), módulo “fly” (que permite manobras mais complicadas, tais como, “looping”, “stoll”, parafuso, “looping” invertido, etc., as quais são recomendadas somente para pilotos com muita experiência), e o modulo carga (transporte mais lento e seguro).

A nave caça de combate Star Fox, desenvolvida por Melissa Kirax, um monoposto manobrável com uma velocidade impressionante e dois poderosos canhões.

Entre outros equipamentos desenvolvidos para auxiliar as mais diversas missões, é preciso citar as mochilas de empuxo, desenvolvidas por B7web Xue.

Nave auxiliar saindo da doca da USS Adventure



Visão dos painéis de operações das naves onde cada botão tem uma função especifica fazendo o operador daquele posto ter real atuação na missão

Para dar suporte a toda sua tripulação, as naves da Frota Venture contam com enfermarias completas, engenharia, salas de reunião, etc. Sendo necessário que cada uma passe por um processo de homologação, ou seja, que cumpra uma série de requisitos técnicos e conte com uma tripulação fixa. Uma nave homologada deve cumprir uma rotina, com pelo menos duas missões por mês, objetivando a manutenção dos tripulantes em constante treinamento para aperfeiçoar suas habilidades individuais e coletivas no trado das naves.

As demandas técnicas não se restringem somente às naves, pois para assumir um Comando é necessário ter a patente de Tenente Comandante, ou ser Chefe de Divisão.

Como dito anteriormente, o Capitão é o maestro da orquestra, dentro de uma nave, fazendo com que cada nave tenha um perfil diferente de trabalho e atuação.

Vamos agora conhecer cada uma de nossas Naves.

NAVES DA FROTA VENTURE

USS ADVENTURE - NCC 74508

"Buscando novos caminhos..."

Comandante: Comodoro Elemer Piek

A Adventure foi a primeira nave a ser construída sob o conceito de nave funcional e desde 01/01/2010, vem sofrendo frequentes atualizações. Seus conceitos e funcionalidades foram incluídos em todas as demais naves da Frota Venture. Além de criar tecnologia, a Adventure também treinou Comandantes, devido ao sistema de revezamento entre todos os postos. Cada tripulante da Adventure depois de aprender todas as funções inerentes ao posto que ocupa na nave, troca de posto para adquirir novos conhecimentos de outros postos. Esta prática inclui também o posto de Comandante, ou seja, depois de conhecer cada posto da nave, o tripulante se torna Comandante Interino, criando as missões e comandando a nave, tarefa esta que lhe dá conhecimento para num futuro também homologar e comandar sua própria nave. Estes foram os casos da Rerum e da Sui'dara, com os comandantes Jeferson e Kharan, que hoje com suas naves, comandam com muita prática suas tripulações. A Adventure se denomina uma nave de pesquisa, apesar de ter uma característica bélica devido à fantástica posição de seus canhões.

USS NAUTILUS - NCC 38187-A

"O pensamento lógico pode levar você de A a B, mas a imaginação te leva a qualquer parte do Universo ".

Comandante: Capitão B7web Xue

A USS Nautilus NCC-38187-A foi comissionada em 31/10/2010, foi inspirada na USS Sagitário uma nave classe Archer, e seguindo a tradição da classe que era uma nave de pequeno porte e pequena tripulação em relação a outras classes de naves do Universo Star Trek, a Nautilus através de seu Comandante B7web Xue, reduziu maioria das formalidades normais de classificação e hierarquia o que gera um senso maior de família dos membros da Tripulação.

Por exemplo, toda a tripulação da Nautilus normalmente usa um macacão preto simples, apenas um patch com o nome da nave no peito esquerdo. Em virtude do seu modelo batedor, as missões executadas tem. Preferencialmente. características bélicas e com frequência são realizadas missões exploratórias e científicas.

USS ANDOR - NX 92095

"A união faz a força"

Comandante: Shran Zeid

Esta nave foi Comissionada em 01/08/2010, a Andor se destina a missões de exploração, ocasionalmente também enfrenta combates, mas a diplomacia é a ferramenta mais utilizada em suas disputas. Além da execução de todas as missões dadas pelo Comando da Venture, a tripulação da Andor foi responsável pela criação do Fã-Filme em dois capítulos (grande sucesso dentro e fora da Venture, filmes estes exibidos em quatro Capitais Brasileiras e motivo de várias entrevistas).

Este trabalho foi um projeto que durou aproximadamente nove meses para ser concluído e deixou todos com um gostinho de quero mais.

USS PRIMOR NCC 1822013

Comandante: Não há.

A Nave primor foi construída por B7web Xue e não foi e nem será homologada. Foi construída com a finalidade de treinamento de cadetes, como uma nave escola, assim o seu comando é rotativo, não tendo também uma tripulação fixa.

Comporta dois poderosos canhões e todos os ambientes necessários em uma nave homologada, podendo executar com perfeição missões científicas, bem como bélicas.

USS SUIDARA NCC 7808

Com: Ten Com Kharan

Suidara significa "coruja" em Tupi-Guarani

Comissionada em 15/06/2014

A Nave Suidara foi construída por B7web Xue, para ser uma nave de pesquisas e exploração, com a finalidade de adquirir conhecimento, por este motivo, adotou o nome de coruja em Tupi-Guarani, que é o símbolo do conhecimento.
Seu Comandante é muito experiente, por já ter assumido anteriormente o comando interino na Adventure, agora conta com uma tripulação de alferes recém formados, mas bem preparados para assumir esta grandiosa missão.

USS KALYMA NCC 72846

Comandante: Anderson Danton

A USS Kalyma é uma nave de médio porte, enviada à Trivas pela Federação afim de auxiliar a Frota Venture na área de pesquisas científicas e desenvolvimento de nova tecnologias.

Tendo sido construída para fins científicos, pelo Sr. Anderson Danton, a USS Kalyma, em caso de presença hostil depende quase totalmente da defesa feita pelas naves de combate da Venture. As mesmas que tendem a receber novas tecnologias que forem desenvolvidas e testadas na USS Kalyma.

Como podemos observar a Frota Venture esta muito bem equipada, deixando um equilíbrio de forças capaz de enfrentar qualquer ameaça no Setor de Trivas.

USS RERUM – NCC 61913

"O Universo e tudo o que há nele..."

Comandante: Ten Jeferson Alfonsin

O nome "RERUM" vem do Latim e significa "Universo". Nave classe Cerberus possui quatro naceles o que dá a ela um grande desempenho de manobras necessário para as atividades ao qual ela se destina que é o de exploração em áreas ainda não conhecidas da federação. Para isto conta com dispositivos importantes de análises científicas, sensores, satélites, cartografia estelar e como está em lugares novos, conta com uma gama de recursos de defesa e ataque. Está em fase final de homologação pois sua tripulação está sendo treinada na academia da Venture, pelo diretor da Academia, no caso o próprio Tenente Jeferson.

WWW.USSVENTURE.ENG.BR

A USS Venture na palma da mão

APLICATIVO
USS VENTURE

Disponível para Apple iOS 6, Android 2.3.5 e Kindle Fire. Download através do QR Code ao lado ou pelo endereço:

http://ussventure.mobapp.at

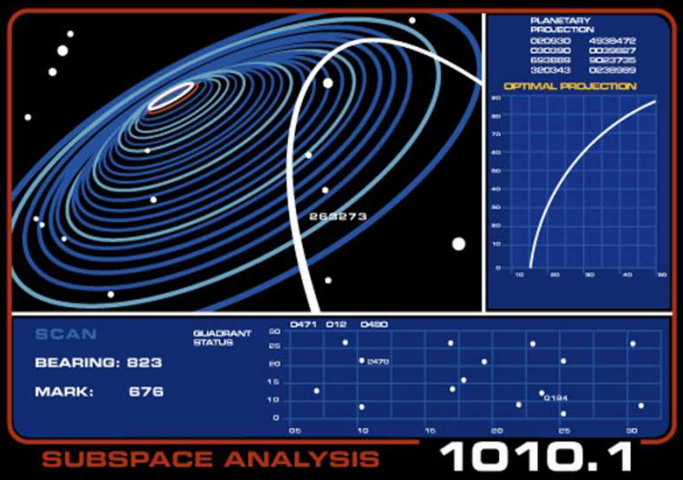
COMUNICAÇÕES SUBESPÁCIAIS

Por Mdaniel Landman

O Grupo USS Venture publica mais um artigo técnico e ficcional sobre conceitos tecnológicos apresentados dentro do Universo de Jornada nas Estrelas (Star Trek). Neste artigo focaremos as Comunicações Subespaciais entre as naves e a Frota Estelar. Os Sistemas de Comunicação são de suma importância para a exploração espacial, uma vez que permitem o contato com o universo, seja com outra nave ou planeta alienígena, ou com as tripulações naves e bases estelares da Frota Estelar.

Primeiro vamos falar um pouco sobre o Manto Subespacial. No universo de Jornada nas Estrelas (Star Trek), o subespaço é uma característica do espaço-tempo que permite trânsito mais rápido que a luz, seja na forma de viagens interestelares ou de transmissão de dados e informações.

Dentro do que se denomina "manto do subespaço", baseado na física quântica, predominam leis físicas diferentes das do espaço normal.

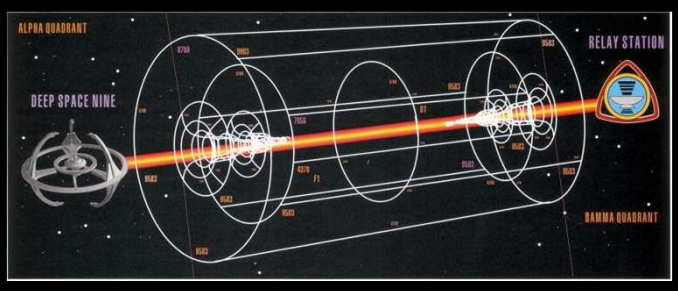


Nas séries de Jornada nas Estrelas, comunicações subespaciais são um meio para estabelecer contato quase instantâneo entre pessoas e lugares que estão a anos-luz de distância. A física de Jornada nas Estrelas descreve velocidade infinita (expresso como Dobra 10) como uma impossibilidade de velocidade infinita. Dessa forma, mesmo as comunicações subespaciais, que supostamente viajam a velocidades superiores a dobra 9,9, podem levar horas ou semanas para chegar a certos destinos distantes.

Porém, como os sinais subespaciais não se degradam com o quadrado da distância como acontece com outros métodos de comunicação que utilizam bandas convencionais do espectro eletromagnético (ondas de rádio, por exemplo), os sinais enviados a partir de uma grande distância (e até superior a 70 mil anos-luz) podem ser esperados de chegarem ao seu destino em um tempo previsível e com degradação relativamente pequena (a menos que haja alguma interferência subespaço aleatória ou anomalias espaciais).

No Computador Central da USS venture temos outros artigos que descrevem e apresentam as teorias do subespaço e suas considerações que permitem as viagens de dobra, sensoreamento, universos paralelos, etc. Acessem:

WWW.USSVENTURE.ENG.BR

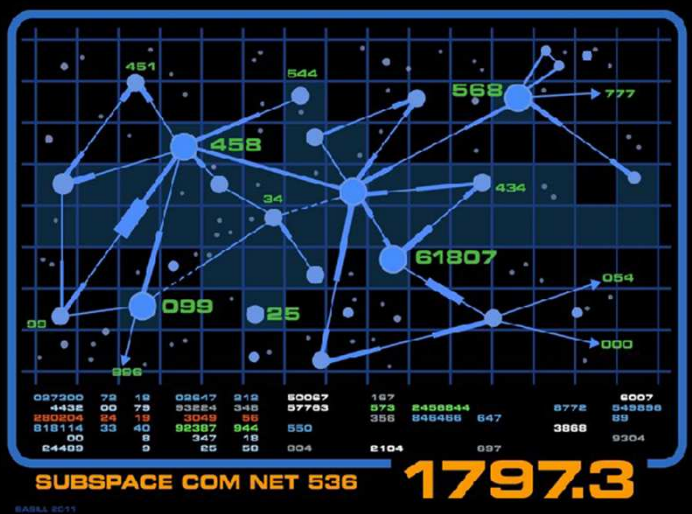


SISTEMAS DE COMUNICAÇÃO

Os Sistemas de Comunicação Subespaciais são denominados normalmente de "rádio subespacial" ou "hypercanal" e são considerados no Universo Star Trek a principal forma de comunicação usada em toda a Federação, seja para comunicação entre naves, ou entre planetas.

COMUNICAÇÕES DE LONGA DISTÂNCIA:

A Comunicação Subespacial foi e continua sendo amplamente utilizada pelo Comando da Frota Estelar para transmitir ordens a seus comandantes de naves e bases espaciais em missões no espaço profundo. Da mesma forma, os oficiais comandantes das naves e bases utilizam constantemente a comunicação subespacial para transmitir seus relatórios sobre a situação de suas várias missões, retornando ao Comando da Frota Estelar dados e questionamentos, para pedir sugestões, e / ou para fazer solicitações.



Para que essa comunicação seja feita de forma ainda mais rápida e direta a Federação lançou uma malha de estações automáticas repetidoras de sinais subespaciais que

funcionam como um amplificador das ondas portadoras de comunicações pelo subespaço, permitindo um maior ganho de velocidade, onde dependendo da distância real entre a nave e a estação repetidora subespacial, a comunicação pode ser feita em tempo real, entre distâncias de vários anos-luz.

As comunicações subespacias têm um grau de variação de frequências de banda, a partir de cima (ou maior banda) para baixo, que são categorizadas conforme a função de seu uso. Por exemplo, uma frequência de um canal diplomático utilizado pelos corpos diplomáticos da Federação são, normalmente, de uma banda subespaço inferior, daqueles utilizados para trocas de informações com o Comando da Frota Estelar. As definições e especificações desses canais, bem como a forma correta de utilizá-los nas diversas situações, fazem parte dos Protocolos de Comunicações da Frota Estelar.

COMUNICAÇÕES DE CURTA DISTÂNCIA:

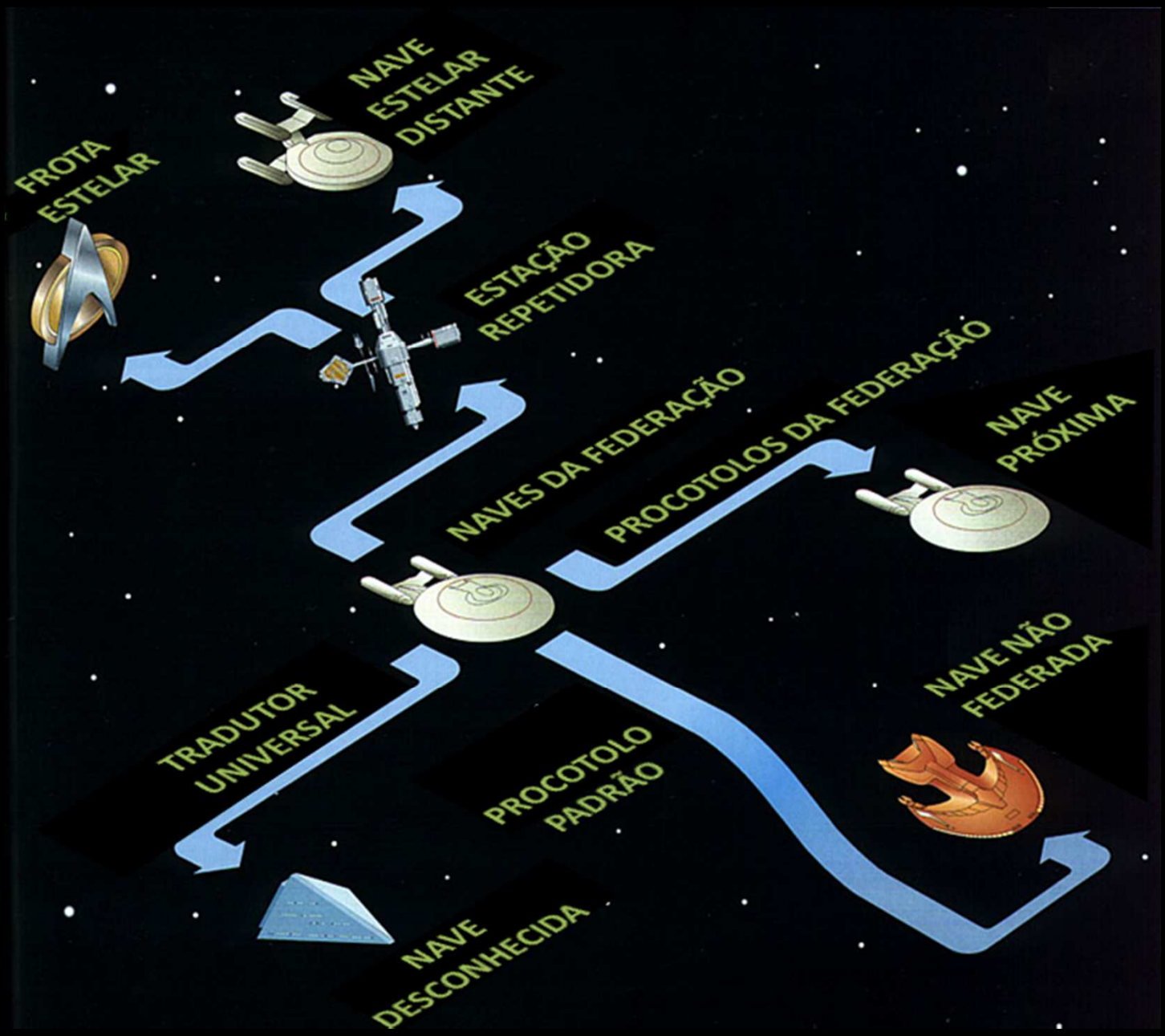
No caso específico das comunicações de curta distância, foram desenvolvidos dispositivos específicos manuais para manter os membros das equipes em solo ou nas naves sempre em constante ligação de voz e dados com a Ponte ou Centro de Comando da nave ou base estelar. No século 23 os comunicadores pessoais eram de operação manual e foram aperfeiçoados ao longo do tempo para dispositivos automáticos de fácil acionamento que permitiam ficar com as mãos livre e prontas para entrar em ação, se necessário, além de manter canais abertos diretamente com a nave.

Todos os membros dos grupos avançados são equipados com dispositivos de comunicação portáteis para manter contato direto e instantâneo com suas naves, onde através do mesmos podem ser determinada a sua posição para que um possível transporte de emergência seja acionado. Esses novos dispositivos de comunicação foram integrados aos emblemas dos uniformes padronizados da Frota Estelar e ficaram conhecidos como "Combadges".

As comunicações de curta distância mantém diversos canais independentes de comunicação com os membros do grupo avançado, possibilitando a nave receber e transmitir as comunicações verbais, além dos dados e análises dos PADDs portáteis ou dos Tricorders. As comunicações podem ser rapidamente estabelecidas de diversos pontos e sem distorções por serem mais rápidas que a luz.

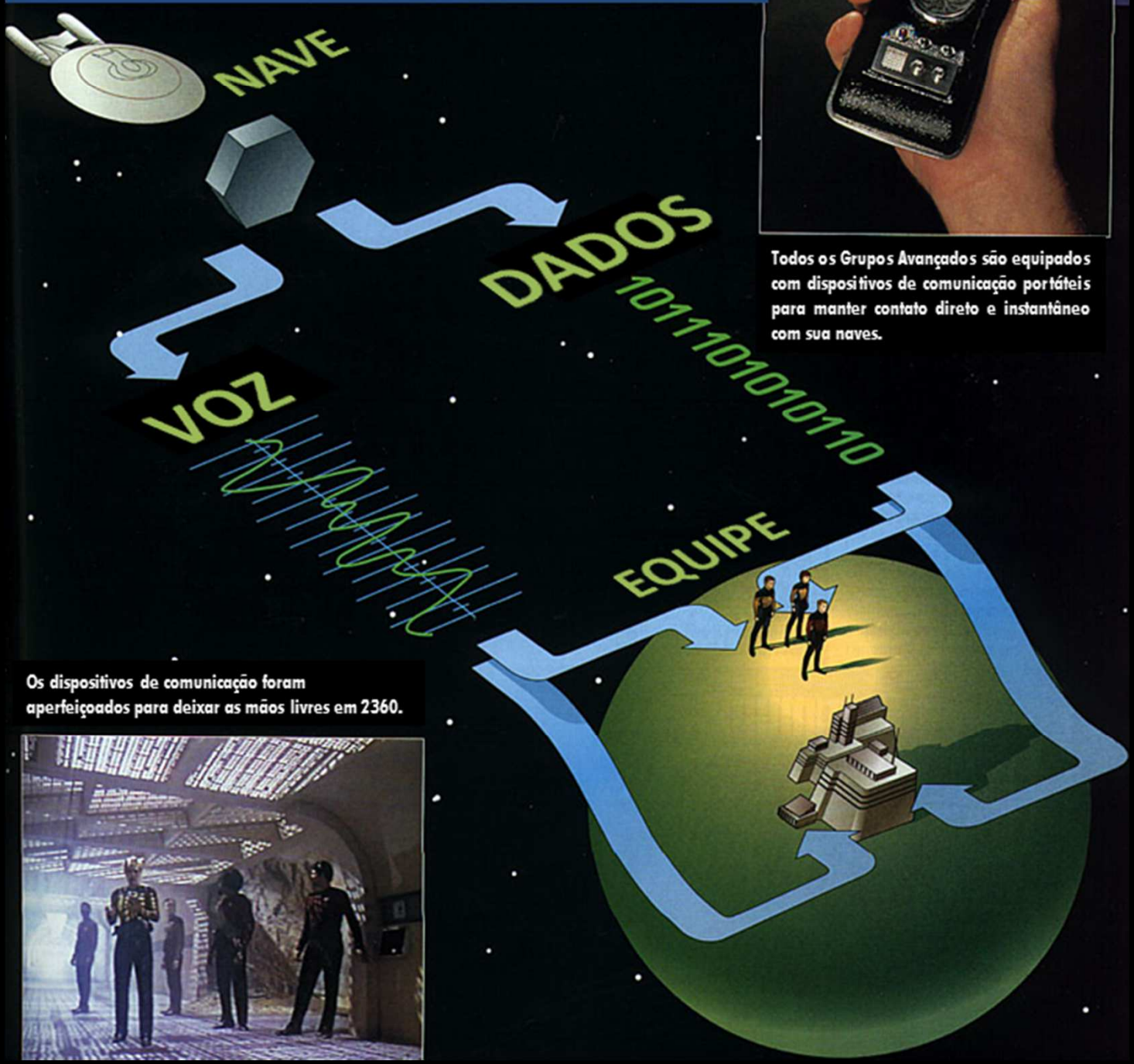
Conhecimento Trekker

O Gráfico a seguir permite visualizar o fluxo de comunicações e dados utilizados a partir do século 23, onde as naves da Frota Estelar e suas bases espalhadas pelo território se comunicam com uma Estação repetidora dentro da rede de comunicações de um determinado setor espacial e o sinal é retransmitido para o Comando da Frota Estelar, sempre utilizado Protocolos da Federação. Quando uma nave estelar encontra uma nave alienígena desconhecida é acoplado o Tradutor Universal ao sistemas de comunicação para permitir a comunicação fluente entre as diferentes raças. No caso de comunicações com uma nave não pertencente a Federação, mas de raça conhecida, são utilizados os protocolos Padrões Universais para permitir a comunicação nave-a-nave.



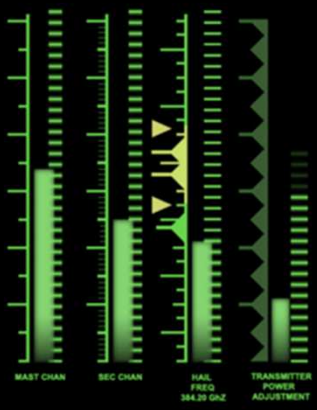
MULTIPLOS CANAIS:

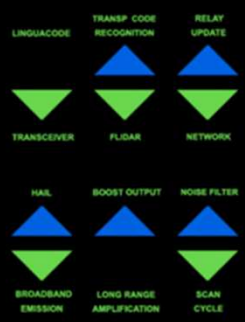
As comunicações de curta distância mantém diversos canais independentes de comunicação com os membros do grupo avançado, possibilitando a nave receber e transmitir as comunicações verbais e os dados e análises dos PADDs portáteis ou dos Tricorders. As comunicações podem ser rapidamente estabelecidas de diversos pontos e sem distorções por serem mais rápidas que a luz.

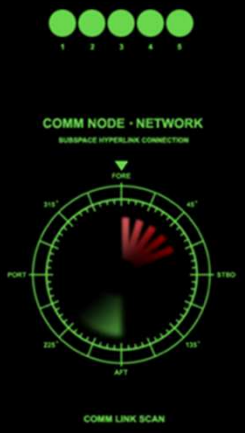


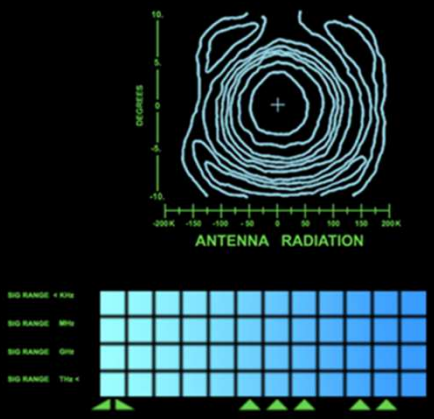
Todos os Grupos Avançados são equipados com dispositivos de comunicação portáteis para manter contato direto e instantâneo com sua naves.

Os dispositivos de comunicação foram aperfeiçoados para deixar as mãos livres em 2360.









ONDAS DE TRANSMISSÃO

Os Sistemas de Comunicação Subespaciais utilizam as ondas portadoras emitidas e recebidas pelo subespaço. Estas ondas permitem diversos tipos de ajustes para melhorar sua amplitude, volume, forma, densidade, alcance, etc. O oficial responsável pelas comunicações de uma nave, ou base estelar, dispõe de meios para interagir com a onda recebida ou emitida para realizar a melhor forma de comunicação possível com voz e dados. Entretanto perturbações naturais do subespaço, e até artificiais causados por naves inimigas ou equipamentos específicos, podem ser "compensados" até determinados valores para estabilizar os canais de comunicações.

As ondas portadoras podem conter além das mensagens normais, mensagens escondidas ou criptografadas, contendo voz ou dados direcionados a outros destinos diferentes da mensagem principal. Esse expediente foi utilizado em diferentes situações emergenciais e requerem um alto conhecimento em técnicas avançadas de comunicação.

Dois exemplos de notáveis de projetos do Universo Star Trek que superaram, até então os limites físicos das comunicações subespaciais foram o estabelecimento de comunicações entre o Quadrante Alpha e Gamma através da Fenda Espacial Bajoriana entre as datas estelares de 48.543,2 e 50.564,2. Bem como o esforço do Tenente Barclay para conseguir abrir e manter canais de comunicações do Comando da Frota Estelar para a nave USS Voyager, perdida no Quadrante Delta, através do Projeto “Pathfinder”, onde com a emissão de um feixe de táquion em direção a um pulsar, conseguiu abrir uma micro-fenda espacial, permitindo o envio e recebimento de mensagens da USS Voyager.

Artigo por: Almirante MDaniel Landman
ussventure@uol.com.br

Fontes: Memory Alpha e Daystrom Institute Thecnical Library

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

Mercado Quark

LIVRARIA SARAIVA ENTRA DO SÉCULO 24

Esta coluna Mercado Quark vem parabenizar a iniciativa da Livraria Saraiva de trazer itens importados do Universo Star Trek para disponibilizar pelo seu e-commerce nacional.

Destacamos as duas estátuas com miniaturas em ação da Diamond Select que já havíamos mencionado em na Seção Momento Nog da TQ, que agora podem ser adquiridas direto do

site da Saraiva que tem outros itens interessantes, como canecas, camisetas, livros e pôsteres, compondo um conjunto interessante de possibilidades aos fãs.

São iniciativas dessas de grandes empresas nacionais que ajudam a movimentar o fraco mercado brasileiro de itens Star Trek.

Momento Nog

Máscaras Star Trek: Capitão Picard Locutus of Borg, Worf e Nero

A RUBIES, conhecida fabricante de máscaras para adultos, anunciou a pré-venda na site da Entertainment Earth a sua nova coleção de máscaras baseadas no Universo Star Trek.

São duas máscaras da série A Nova Geração: Locutus of Borg e do Worf, bem como para os fãs mais recentes tem a máscara do Vilão Nero – Star Trek 2009, o Romulano do primeiro filme de J.J. Abrams. As três máscaras são feitas de látex, do tipo que cobre toda a cabeça, em tamanho único para adultos.

As máscaras custam entre US$39,99 e US$44,99 e a Entertainment Earth, que aceita encomendas do Brasil:

Entertainment Earth

Coluna Além dos Tricorders

Por Jeferson Alfonsin

Família...por que precisamos delas...

A Frota Estelar, força militar do qual a Federação dos Planetas Unidos faz uso para as mais diversas atividades envolvendo força, paz, exploração, conhecimento, diplomacia, e tantas outras funções no início de suas atividades tinha o entendimento que, assim como um navio militar, uma nave espacial deveria conter apenas uma tripulação contendo pessoas que estivessem ali engajadas profundamente em suas atividades para com a frota. Militares altamente treinados focados em suas atividades dentro de seus postos e patentes.

Porém, o espaço é profundo e grande demais para qualquer pessoa estar tanto tempo sem que bata aquela saudade de suas raízes como sua casa, amigos e em especial sua família.

Não tão abordado nas séries ENTERPRISE (ENT) e SÉRIE ORIGINAL (TOS) exatamente pela questão da "iniciante" frota estelar, já nas gerações seguintes (Next Generation-TNG, Deep Space Nine-DS9 e Voyager-VOY) a questão "família" foi abordada tantas e tantas vezes que mostrou o quanto a Frota, agora mais "humanizada", percebeu que um valioso tripulante altamente treinado consegue passar muito mais tempo no espaço desempenhando suas atividades e funções sabendo que, ao terminar seu turno de trabalho, estará em seu alojamento reunido com seus familiares. E para tanto as naves da federação, especialmente a classe Galaxy, são gigantescos "navios" contendo tripulações que superam 800 pessoas facilmente.

São dotadas de escolas, salas de recreações, holodecks, áreas de vegetação, salas de cultos religiosos e outros ambientes criados especialmente para que uma família possa fazer longas jornadas no espaço sideral onde, normalmente, cada membro da família desempenha uma atividade específica dentro da nave.

Infelizmente a sorte de se ter uma família perfeita não foi um presente dado a todos.

Vimos ao longo das séries o quanto que determinados membros da tripulação que são chaves, não tiveram a oportunidade de estar em uma família pelos mais diversos motivos que vão desde a perda de seu companheiro ou companheira em batalhas até perdas por "desistência" da própria vida.

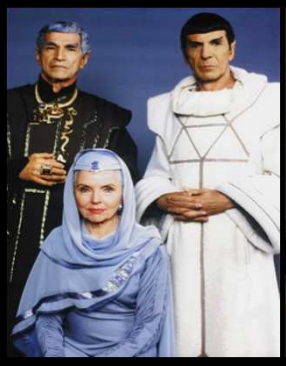
Neste caso me refiro a "Lal", a "filha" "concebida" pelo Androide Data da Nova Geração que em sua ânsia de humanidade construiu um androide baseado em seus princípios de funcionamento e matriz positrônica que compõe seu cérebro. Concebeu sua "réplica" dando de forma natural a denominação de "filho ou filha" ao qual sua concepção poderia escolher sua aparência e gênero. Escolheu ser uma fêmea humana e de forma surpreendente teve evoluções não esperadas em sua programação sendo capaz inclusive de ter sentimentos. Porém a Frota Estelar interessada em fazer réplicas dela foi insensível à condição "pai-filha" e tentou fazer intervenções tecnológicas para este fim. Lal não aceitou e sabendo de seu fim, realizou um "suicídio" cessando suas atividades voluntariamente. Um episódio triste em que vemos Data que nunca teve família tentar o que era para ele impossível.

Coluna Além dos Tricorders

Vemos, também, na mesma série, o Capitão Picard voltar a Terra em um período de férias para rever seu irmão e família. Um episódio muito forte que infelizmente tem fim no filme “O primeiro contato” (The First Contact, 1996) em que seu irmão e sobrinho morrem em um trágico incêndio. Ali, em lágrimas, ele menciona que recaiu a ele a responsabilidade da continuidade dos “Picard”.

Tantas são as vezes que vemos os membros desta maravilhosa série envolvidos em questões de família que fazem os telespectadores e amantes da série viverem o sentimento de “estar em casa” já que vemos nossos heróis em situações muito semelhantes a que temos em nosso dia a dia.

Vemos o Capitão Benjamin Sisko, da série DS9 em sua condição e batalhas diárias para suprir a falta de sua esposa Jennifer (morta na violenta batalha Worf 359 contra os Borgs) e tentar manter o núcleo familiar com seu filho Jake tentando conciliar sua vida particular e suas atribuições na administração da Estação Espacial DS9 em complexas tramas políticas.



Fascinante são as diversas e sempre presentes relações familiares que temos nesta série com o complexo envolvimento da família de Spock, seu lógico pai Sarek e sua emocional mãe Amanda. Ela tentando manter o equilíbrio entre os dois.

Também mencionamos a relação Dra Beverly Crusher e seu filho Wesley o qual perdeu seu pai em batalha. São pessoas que, por sua presença na série, desempenharam grandes contribuições para diversas situações que envolveram inclusive o risco de morte de toda a tripulação da Enterprise. Nota-se um envolvimento emocional entre o Capitão Picard e a Dra e uma afeição quase pai-filho entre o Capitão e Wesley.

Entre as diversas raças, destaco a relação muito curiosa e divertida entre a betazóide Deanna Troi e sua excêntrica mãe Lwaxana Troi. Sempre alegre e tentando fazer sua filha casar, colocando-a em situações constrangedoras.

O Tenente Klingon Worf também tem suas dificuldades como pai quando descobre que tem um filho, Alexander e com a morte de sua mãe, uma diplomata Klingon, precisa assumir sua função vendo em seu filho a complexidade de ver uma criança Klingon crescendo fora de seu ambiente natural reconhecendo a dificuldade que seus pais adotivos, humanos, tiveram com ele mesmo.

Por isso fica fácil de saber: “Família...por que precisamos delas???”

Imagens: retiradas dos episódios via Internet

STAR TREK™

USS VENTURE NCC 71854

www.ussventure.eng.br

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

Frota Venture

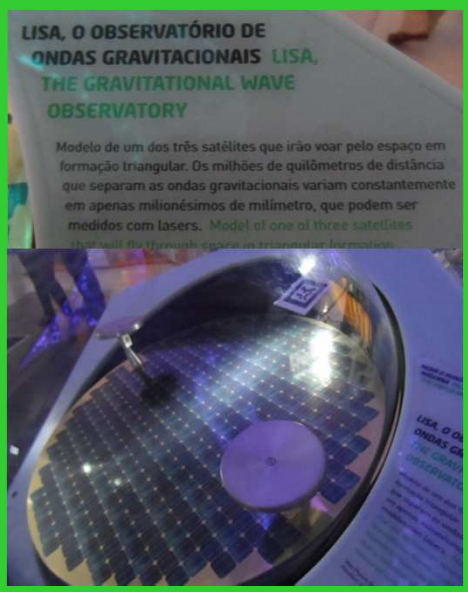
FROTA VENTURE EM EVENTOS CIENTÍFICOS: TÚNEL DA CIÊNCIA MAX PLANCK

Por Tvashtar Uriza

Os membros da Frota Venture estão sempre antenados com os eventos científicos que ocorrem nos diversos planetas da Federação, e procuram representar nosso Grupo e aprender um pouco da ciência do Século XXI.

Nossa Tenente Tvashtar Uriza esteve presente ao evento “Exposição Túnel da Ciência Max Planck” que aconteceu no período de 30 de janeiro a 23 de fevereiro de 2014, na cidade de São Paulo, no Planeta Terra, realizado pela Sociedade Max Planck.

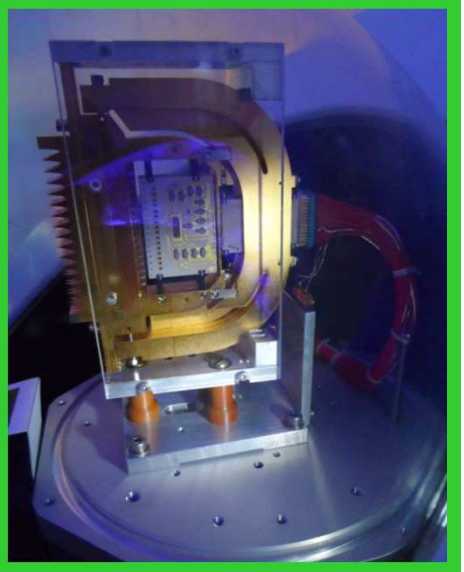
A Sociedade Max Planck é uma instituição de pesquisa sem fins lucrativos, com sede principal na Alemanha, onde o resultado de suas pesquisas de pontas nas áreas científicas e tecnológicas são repassadas para a comunidade científica em geral, e que transformam-se em respostas práticas a nossa sociedade. Atualmente é considerada a terceira instituição não universitária em pesquisa tecnológica (atrás apenas da AT&T e do Argonne National Laboratory nos Estados Unidos).



Lisa – Laboratório de Ondas Gravitacionais: Modelo de um dos três satélites que serão lançados para se posicionarem de forma triangular para as medições.

Local de construção do maior Stellarator, que é um dispositivo usado para confinar plasma quente com campos magnéticos, a fim de sustentar uma reação de fusão nuclear controlada.

Modelo da Sonda da Missão ao Cometa Rosstta.



Módulo para detecção de radiação infravermelha emitida por corpos frios no espaço, para ser instalado no Observatório Espacial Herschel.

Eventos

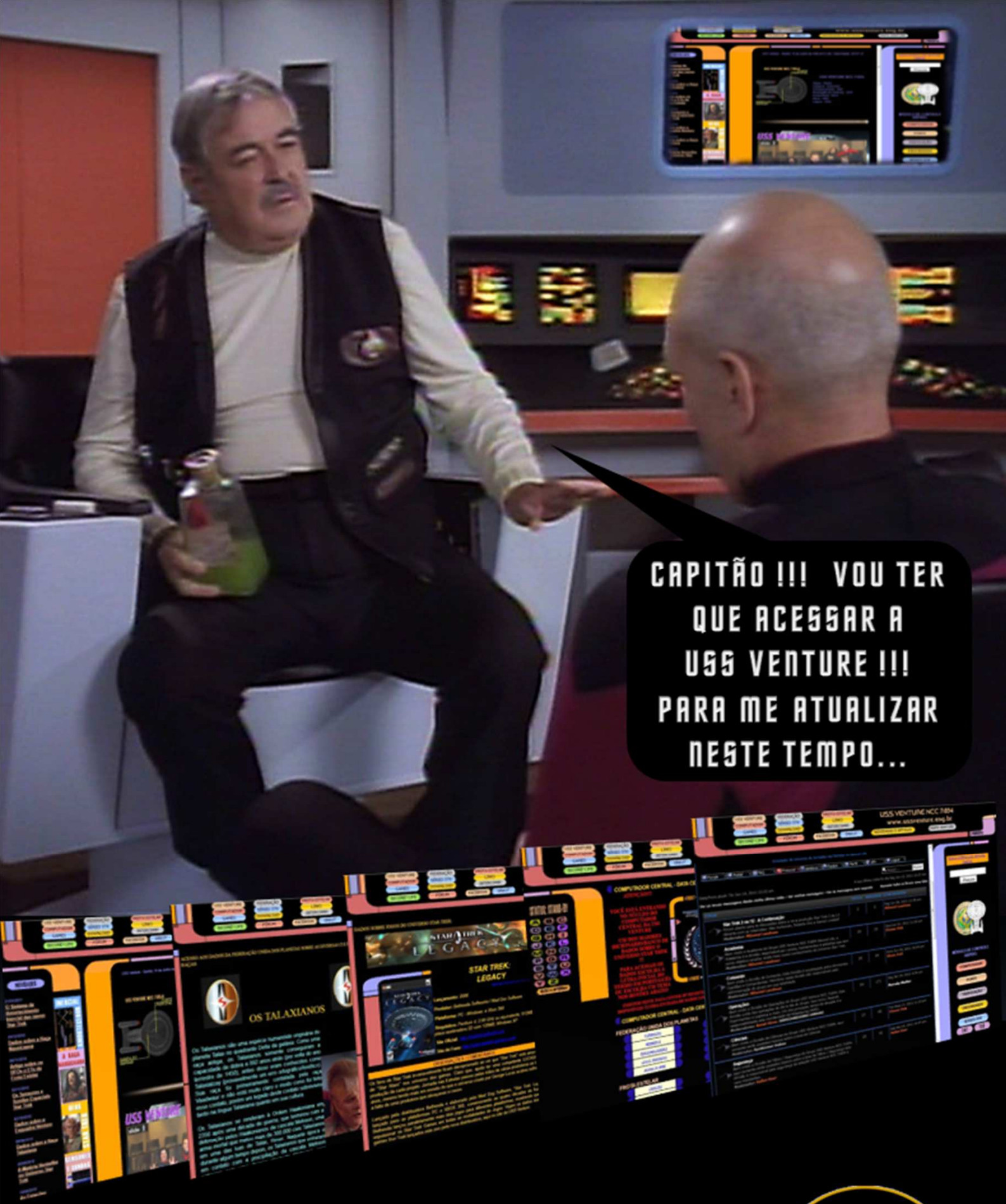
ExpoTrekkers no ANIME FRIENDS – período de 17/07 a 28/07/2014 – das 11:00 às 19:00hs – Campo de Marte - Av. Santos Dumont 1.979, São Paulo – Obs.: Evento Pago!!

1ª CONTREKKERS – Experiência Borg – em 03/08 de 2014 – 11;00 às 1800hs - Biblioteca Municipal Mario Schenberg - Rua Catao ,611, São Paulo.

18ª TrekCon – Convenção de Jornada nas Estrelas – Federação dos Planetas Unidos de Curitiba – em 09/08/2014 – das 14:00 às 19:00hs – Memorial De Curitiba - Rua Claudino dos Santos s/n, Curitiba – Obs.: Entrada Franca.

Desenvolvimento de tecnologias para detecção e observação de diversos comprimentos de ondas e luz para os telescópios de solo na Terra e em órbita no espaço.

Apoio no desenvolvimento de pesquisa para otimização de seres humanos, com utilização de materiais novos, que permitirão prótese melhores ou células / tecidos para substituição de órgãos.



WWW.USSVENTURE.ENG.BR

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