

Revista do Grupo USS Venture NCC 71854 - Distribuição Gratuita

Data Estelar: 20151024

Ano 04 Número 24



Tribuna **Quark**

www.ussventure.eng.br

OS ANDORIANOS EM STAR TREK

Coluna Antenados:
STAR TREK ONLINE
"O jogo"

Além dos
Tricorders:
Star Trek Beyond

Conhecimento:
CLONAGEM E
MANIPULAÇÃO
GENÉTICA

STAR TREK VENTURE

www.ussventure.eng.br

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



O ESPAÇO... A FRONTEIRA FINAL!

Demorou, mas saiu!!! Uma das melhores edições de nossa revista Tribuna Quark, bem completa, com vários temas interessantes como o jogo Star Trek Online, reportagens sobre o novo filme Star Trek e o artigo especial de capa sobre a raça Andoriana.

Esta reportagem de capa traz uma visão completa sobre os Andorianos, seu planeta, sua cultura, suas características fisiológicas, etc. Escrito especialmente pelo nosso Andoriano do Grupo USS Venture. Outra tema muito aguardado é a reportagem sobre o jogo Star Trek Online que continua free para jogar pela internet e completamente remodelado. Cabe ressaltar

Que este tema foi sugestionado pelos nossos leitores que participaram da enquete sobre a Revista Tribuna Quark. A seção "Conhecimento Trekker" publica um artigo sobre clonagem e manipulação genética no universo de Jornada nas Estrelas.

A seção "Além dos Tricorders" tece comentários sobre o novo filme Star Trek Beyond que está previsto para lançamento em 2016 e a Seção "Tripula Em Ação" apresenta as imagens vazadas destas filmagens com alguns comentários bem interessantes.

Vale a pena conferir esta edição especial na nossa revista eletrônica!!

Almirante MDaniel Landman

Índice

Reportagem de Capa	04
Mercado Quark	12
Momento Nog	12
Conhecimento Trekker	13
Tripula em Ação	21
Coluna Antenados	22
Frota Venture	25
Eventos	25
Além dos Tricorders	26

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
Angela Simas
EdooTreker

Fotos e Imagens:
Jeferson Alfonsin
MDaniel Landman

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

Os Andorianos



Por Jeferson Alfonsin

Falar sobre o meu planeta é fácil...difícil é colocar tudo o que eu sei dentro deste espaço da Tribuna Quark... mas fica a promessa de que está sendo feito um grande trabalho a este respeito e estará totalmente disponível a todos em breve com uma quantidade muito maior de informações no site da USS Venture.

Gostaria de enfatizar também que dentro do espaço do Grupo USS Venture temos a maior quantidade de elementos criados dentro do multiverso do Second Life sobre os andorianos, incluindo a construção do Planeta Andória (na realidade uma das cidades de Andória chamada "Nova Andória") e da única nave Cruzadora Imperial Andoriana – A KUMARI construída neste ambiente virtual.

Tentei dividir em tópicos para ficar mais fácil acompanhar! Fica aqui o nosso convite e aproveite a leitura!

1. ANDORIA

O sistema Andoriano fica distante do planeta Terra 11 anos-luz, ao lado do espaço Vulcano, onde fica distante 6,6 anos-luz do planeta Vulcano.

1.1. O SISTEMA SOLAR ANDORIANO

Detalhes do sistema Andoriano:

Estrelas: Procyon A (Alpha Canis Minoris) e Procyon B (estrela azul Classe B 10,000K)

Classificação: F5V-IV – Sistema Binário

Branco Classe F sequencia principal da estrela de 6,000 deg K (1,000 mais quente que o Sol da Terra)

1.2. ANDORIA (Procyon VIII)

Andoria é uma lua gelada Classe "M" em órbita um planeta dos anéis (Andor). No inverno, uma grande parte do planeta é coberta com neve. A região Norte permanece coberta de gelo durante todo o ano, sendo a região da sub-raça chamada Aenar.

Andoria está localizada perto de Vulcano, o que levou a uma série de conflitos entre o Império Andoriano e os vulcanos.

As cidades Andorianas são na maioria subterrâneas, exceto para o pisos superiores e derivam sua energia a partir de atividade geotérmica. As cidades estão ligadas umas as outras por milhares de quilômetros de túneis. Somente durante ondas de calor raras a temperatura média em ascensão Andoria acima de zero, e mesmo assim apenas por algumas semanas.



Vista de Andor da superfície de Andória

Durante meados do verão, uma leitura de temperatura de menos de 28 ° C não é incomum.

Os oceanos Andorianos são ricas fontes de alimentos, energia industrial e investigação científica, mas nunca para recreação. Apesar do clima frio de Andoria, grandes porções dos oceanos permanecem abertas devido ao seu teor de sal. Estas águas frias são férteis com vida marinha.

Apesar de sua superfície inóspita, Andoria suporta mais de 30 milhões de pessoas. Ao mesmo tempo, os Andorianos estão na casa dos bilhões, mas as taxas de natalidade em declínio reduziram seus números para 90 milhões em todo o espaço Andoriano.

Andoria suporta uma próspera indústria turística. Seu terreno acidentado apresenta várias cadeias de montanhas famosas e geleiras espetaculares. A vista para o planeta Andor, tanto o céu dia e noite é surpreendente, mesmo para um viajante do espaço.

1.3. LOCAIS NOTÁVEIS EM ANDÓRIA

Laibok é a capital de Andoria. Mas a maioria dos Andorianos chamam simplesmente a "Cidade Capital". A prestigiada "**Academia de Arte Andoriana**" é considerada por muitos como sendo a melhor na Federação Unida dos Planetas. Colecionadores de toda a Federação procuram Obras de artistas Andorianos.

A "**Ala de Heróis**" é monumento no qual uma peça (por exemplo, um frasco de sangue) de guerreiros que morreram longe de casa é exposta. É dever dos companheiros destes guerreiros para com os demais. Shran prometeu tomar o sangue de Archer na "Ala de Heróis" se ele perdesse seu duelo Ushaan.

Parque Therin, uma atração turística popular, é uma vitrine de plantas nativas, importadas e criaturas pequenas.



Os Andorianos



Floreiras de hera marítima e pássaros, com penas amarelas peludas, decoraram a rota para entrada leste do Parque Therin. Seu arco conduz a uma série de cachoeiras germinadas e jardins. Peixes melão coloridos com nadadeiras semelhantes a asas com moscas vermelhas, amarelas e escarlates como o peixe amarelo podem ser vistos perto das lagoas. O **salgueiro escoar** é uma variedade de árvore Andoriana que cresce em grupos. Raros lírios de caverna são naturais aqui nesta região.

A Reserva é uma área fora dos limites em que os historiadores dizem que as espécies andorianas evoluíram. A sua radioatividade latente impede o uso dos scanners de longa distância, de modo estudo arqueológico é feito da maneira antiga: A pé.

O **Grande Wash**, um acidente geográfico propenso a inundações relâmpagos. É perto da boca de um tubo de lava e a poucos quilômetros do **Templo Butte**.

2. O POVO ANDORIANO

2.1. DESCRIÇÃO GERAL

Andorianos são uma mistura curiosa da fisiologia de mamíferos com características insetóides. Eles são humanoides na aparência com a pele azul, cabelo branco e um par de antenas.

São pessoas altas em média entre 1,7 e 2,1 metros de altura. Embora a obesidade não seja de todo desconhecido, é culturalmente condenado e a maioria dos Andorianos são bastante delgados para a sua altura. Isso muitas vezes dá-lhes uma aparência enganosa de fragilidade, mas são desmentida pela sua notável força física. Devido à extrema densidade dos ossos e do tecido muscular, um andoriano médio é bastante capaz de levantar um objeto de duas vezes o seu peso.

A coloração espetacular dos Andorianos é o resultado de um corante proteico, HZB-41, análogo a melanina nos seres humanos, o qual é produzido por quase toda a vida. As células de corantes têm uma vida relativamente curta e tem de ser constantemente produzidas a partir de fontes de proteína na dieta. Um dos sintomas mais comuns de doença grave é a produção insuficiente de corante e uma correspondente perda da cor da pele.

Três raças de Andorianos são identificadas: o Thallassan é predominante, com altura e antenas knobby; os Talish, que têm a frente antenas encurvadas; os Bish'ee, que têm antenas retas para fora de sua cabeça. Os Aenar são uma sub-raça de albinos dos Bish'ee.



Thellassan

Talish

Bish'ee

Aenar

Os Aenar são cegos, moram em cavernas e são telepáticos que vivem no extremo norte do planeta em cidades subterrâneas. Até cinquenta anos atrás, eles eram considerados um mito, mas agora sua existência tem sido provada. Apenas uns punhados de Andorianos já os viram, embora, sendo extremamente secretos. Eles também são pacifistas, ou pelo menos eram.

São um povo quieto, pensativo e digno. Eles são cegos sem parecer ser cego, e podem tocar os olhos das pessoas e dizer quais as cores das coisas. Eles também são muito educados, e não leem as mentes sem permissão. Eles não têm hierarquia, mas um deles, Lissan, foi escolhido para ser 'O Presidente' para a estadia de Archer de Shran.

2.2. FISIOLOGIA

Os sentidos andorianos são mais agudos do que os dos seres humanos, em parte devido à função de antenas em detectar o ambiente à sua volta. A acuidade visual andoriana é bem acima dos padrões humanos.



Os Andorianos



Eles escutam ligeiramente abaixando a cabeça, o que lhes confere um falso comportamento submisso, mas eles estão realmente posicionando sua antena para obter uma "vista" melhor de ocorrências circundantes.

AS ANTENAS

As mais notável das características físicas andorianas são as antenas, que são posicionadas ligeiramente superiores na cabeça do que os ouvidos de uma pessoa.



Estas antenas são extensões das suas cavidades nasais, dando-lhes uma grande sensibilidade às variações em temperatura e pressão atmosférica. Eles têm uma sensibilidade auricular elevada e um sentido de cheiro enormemente melhorado. Os receptores reais estão situados dentro das depressões nas pontas das antenas e são protegidos por um disco de tecido cartilaginoso que mantém as antenas rígidas.

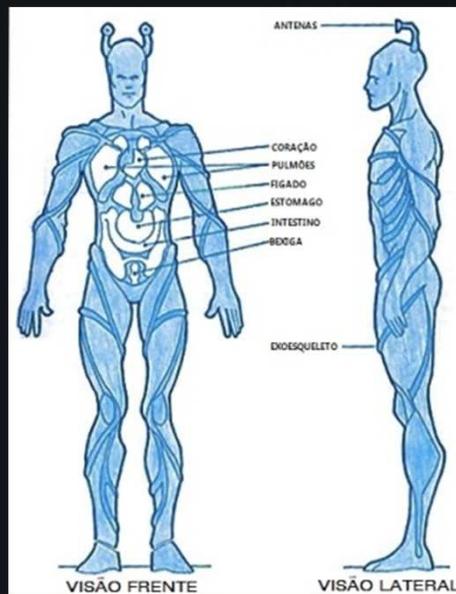
As antenas também expressam emoção, muito mais do que os músculos faciais.

O "Beijo Andoriano" se dá quando tocando-se as pontas de suas antenas juntas, uma carícia decididamente erótica.

Devido à importância das antenas, grande parte da psicologia andoriana gira em torno destes órgãos. O medo de dano para as antenas é mais profunda e mais generalizada do que a ansiedade de castração em seres humanos. Perda das antenas de uma Andoriano é o equivalente a surdez, mudez, castração e mutilação do rosto para um humano, e alguns guerreiros andorianos voluntariamente escolhem parar de viver depois de tal ferimento. No entanto, as antenas regeneram-se no tempo, mas o guerreiro Andoriano estará em grande desvantagem durante os nove meses que se seguirão.

FATOS GERAIS A RESPEITO DA FISIOLOGIA ANDORIANA

Como em outros mamíferos têm um esqueleto interno. No entanto, eles também têm placas de cartilagem sob a pele que atuam como um exoesqueleto parcial, proporcionando maior resistência para os músculos e proteção adicional para os órgãos vitais.



A capacidade de sentir a vibração e o tom levou a uma preocupação cultural com música, que foi a base inicial da linguagem Andoriana.

Altos níveis de umidade são considerados adequados para a fisiologia Andoriana e podem viver com três ou quatro horas de sono durante o dia de 32 horas do seu planeta. Eles não são de hábitos diurnos nem noturnos e podem até mesmo comer confortavelmente à meia-noite e, em seguida, ir à escola.

Entram em choque com facilidade, mesmo após ferimentos leves e não toleram o chocolate.

A RAÇA TEM UMA PREDISPOSIÇÃO GENÉTICA PARA O COMPORTAMENTO VIOLENTO.

Qualquer perigo iminente provoca uma reação bioquímica de perigo, o que resulta em possibilidade de violência física ou um aumento nos níveis de entrada sensorial, os quais, por sua vez, podem aumentar a capacidade analítica e de raciocínio. Os Andorianos não sucumbem facilmente à pressão e começam realmente ficam calmos em uma crise - até eles ficarem violentos.

REPRODUÇÃO ANDORIANA

Quatro gêneros, dois superficialmente "machos" e dois superficialmente "femininos", constituem a espécie andoriana. Estes são Thaan, Chan, Shen, e Zhen. Às vezes é difícil para alguém de fora para determinar o sexo de um Andoriano apenas observando, pois um Chan pode parecer um tanto feminino e um Shen pode parecer um tanto masculino.



Os Andorianos



CARACTERÍSTICAS DE CADA GÊNERO

GÊNERO	ÓRGÃOS SEXUAIS	FUNÇÕES
Thaan	Testículos internos, pênis retrátil	Produzem sperma, fertilizam Shen
Chan	Testículos internos, pênis retrátil	Produzem sperma, fertilizam Shen
Shen	Ovipositor* retrátil, vagina, ovários, útero	Recebem esperma, produzir ovos e depositam o embrião na bolsa de Zhen
Zhen	Vagina, 4 bicos mamários na parte inferior do abdômen, bolsa sazonal	Incuba e nutre o embrião

*OVIPOSITOR: O ovipositor é um órgão utilizado por alguns animais para a colocação de ovos. É constituída por um máximo de três pares de apêndices formados para transmitir o ovo, para preparar um lugar para ele, e para colocá-lo corretamente.

Os gêneros Thaan e Chan têm testículos internos e pênis retráteis. Os gametas de cada sexo "masculino" contem um quarto do número de genes necessários para produzir a prole.

O Shen tem um ovipositor. Durante o período fértil, o Shen produz uma haplóides (contendo metade dos genes necessários para produzir a prole) como um ovo, que, uma vez fertilizado e desenvolvido em um pequeno embrião imaturo, passa pelo ovipositor em espera na bolsa do Zhen. Seria uma vaga analogia com o nascimento imaturo de marsupiais terrestres, tais como canguru.

O zhen também tem uma vagina, através de peças do Zhen nenhuma parte na concepção, apenas o prazer durante o shelthreth (cerimônia de acasalamento da cultura andoriana) e possuem quatro tetas no abdômen inferior.

Na fertilidade, as glândulas de Zhen ao longo da espinha se tornam ativos. Estas glândulas secretam uma membrana que forma uma bolsa em torno da parte inferior do tronco em que o embrião fica até a maturidade. As tetas de uma Zhen irão amadurecer

para produzir leite. Somente o Zhen é capaz de amamentar o jovem andoriano.

Nos poucos anos de fertilidade, os Andorianos vão tentar conceber tantos filhos quanto possível para substituir os que morrem. Infelizmente, os períodos férteis têm sido cada vez mais curtos e menos filhos têm nascido. A taxa de natalidade em declínio forçou os andorianos a organizar encontros entre os membros geneticamente fortes em vez de deixar os jovens escolherem os seus próprios jogos de amor.

INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA SOBRE AS TAXAS DE NATALIDADE DECRESCENTES

Cientistas do Instituto de Ciências Andorianas estão investigando maneiras de alterar Andorianos no momento da concepção, talvez mudando de quatro sexos em apenas dois. A motivação para esta pesquisa é que faz mais de 100 anos que nascimentos múltiplos ocorreram em Andoria e a população está em declínio. Casamentos a quatro estão tendo apenas um ou dois filhos durante seu período fértil curto e não estão substituindo os adultos que morrem.

Esta pesquisa de mudança de gênero produziu indignação na maioria dos Andorianos. Para mudar o paradigma de quatro gêneros iriam mudar a própria natureza da espécie. Toda a sociedade Andoriana e seus costumes e tradições são baseados no paradigma de quatro gêneros. Só porque os cientistas podem fazer isso, não significa que eles devem.

PSICOLOGIA

Andorianos são pessoas Trabalhadoras e sérias, que muitas vezes são incorretamente mais vistos como sem humor e irritados. Na verdade, andorianos tem um Conjunto complexo de "preposições gramaticais" pelas quais Eles expressam o humor. Tem diversas histórias de conflitos, Apesar de não lutarem sem razão.

O espírito marcial ainda está vivo na cultura Andoriana. São extremamente disciplinados, possuindo um forte senso de dever e honra pessoal, e assim que fazem os oficiais militares excelentes.



Os Andorianos



Andorianos gostam de tecnologia, mas eles insistem em evitar utilizar com o respeito pela natureza.

INFORMAÇÃO CULTURAL

Andorianos parecem encontrar beleza no que muitos consideram ser combinações berrantes, conflitantes de cores e padrões.

O transporte público em Andoria é influenciado pela importância do número quatro em sua sociedade. Bancos de passageiros estão dispostos nem todos virados para frente, mas em frente ao outro alternadamente, para formar grupos de conversação de quatro passageiros. Ninguém se ofende quando um par de viajantes pede para trocar de lugar com outro par, tornando as suas viagens menos estranhas.

VESTUÁRIO

Influenciados pela moda em toda a Federação, usam uma grande variedade de ternos, vestidos, trajes, túnicas, calças, e assim por diante. Existem algumas formas tipicamente andorianas de vestuário e a maioria dos tecidos andorianos são também reguladores de temperatura em função do frio.

CULINÁRIA

Shaysha cozido no vapor é uma forma comestível de besouro, salpicado com laranja, que é uma forma de vida Andoriana conhecida como o "inseto delicadeza do Arquipélago", embora não seja claro quem, ou o quê, realmente come esta coisa. É servido na estação de controle orbital aos recém-chegados desprevenidos que aguardam transporte para Andoria.

Morcego vermelho Andoriano é servido em um prato chamado Impararay Red que é tradicionalmente servido com uma bebida andoriana chamada faridd Hari é um pão servido com uma refeição que e é usado para absorver o molho ou sucos.

Ale Andoriano: A cerveja mais familiar é azul e de alto teor de álcool. Outra ale é amarelo com sabor de noz.

Srjula é um amarelo brilhante chá, azedo e amargo tradicionalmente feita por dissolução de folhas de cor laranja em água quente.

Raiz de Tuberculo é um alimento básico de Alto teor calórico de Andoria. Receitas Para Andorianos com raiz de tubérculo (em uma torta, coberto com marshmallows!).



RECREAÇÃO E ARTES

Arte criativa é uma expressão de auto reflexão. Essa expressão se torna mais importante porque Andorianos acreditam que está lhe faltando um sentido vital de "totalidade" dentro de si e seu povo, o que resultou na separação dos sexos em quatro partes.

Devido a esta reflexão interna, os Andorianos são conhecidos por seus talentos artísticos, tanto na arte de duas e três dimensões. Eles também se expressam em artes literárias e cênicas, tais como poesia, literatura e música. A hyperblat é um instrumento musical Andoriano.

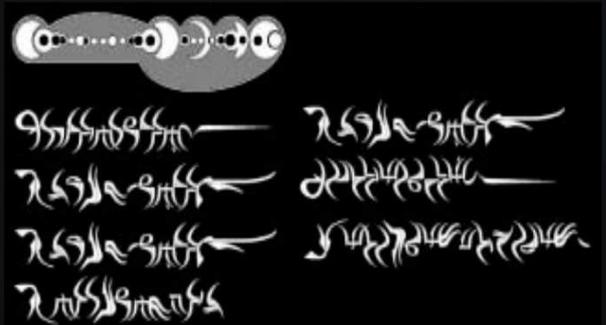
FERIADOS

Festival da Água de Primavera - Um festival amplamente comemorado no qual um Chan e Shen se juntam em um ritual para invocar a proteção do Guardiã da Água. É tão importante que muitos Andorianos fora do planeta voltam para Andoria para participar, mesmo que o tempo está no seu pior. O feriado envolve jejum, oração e sacrifício pessoal.

No passado antigo, após o devido respeito, foi mostrado para o Guardiã da Água, os participantes entram em excessos deliciosos como a ingestão de tóxicos, o sexo (tezha) com estranhos e induzidos por drogas, sacrifícios de sangue de um shen ou uma criança. Muitas das práticas antigas foram declaradas fora da lei, mas as festividades continuam a existir nos níveis mais antigos das cidades. O uso recreativo de saf (produto químico psicoativo e afrodisíaco refinado a partir de uma planta Andoriana, utilizado no shelthreth) é uma parte importante destas festividades.

ESCRITA

Uma amostra de dois tipos de escrita Andorianas: simbólica e manuscrita onde suas formas arredondadas, conforme estudos históricos, vieram em função da música:



Os Andorianos



EDUCAÇÃO

As aulas podem ser realizadas a qualquer hora do dia ou da noite, como os andorianos não têm um ciclo conjunto de sono. Os alunos sentam em grupos etários e todos eles usam um uniforme marrom, uma variação da túnica que os adultos usam para reuniões importantes.

Os jovens aprendem a cantar as antigas lendas e assim estão enraizados no início da história e tradições dos Andorianos. A primeira regra ensinada a cada andoriano é...

"Um por si só não pode ser o todo - nem dois, nem três. O que se escolhe é escolhido para todos. O que acontece se abate sobre todos. Suas vidas são minhas. Minha vida é deles".

Parte desta primeira regra também afirma:

"Com o vínculo, estamos inteiros. Sem a ela não há nada".

AGRICULTURA

O sistema nervoso Andoriano requer grandes quantidades de proteínas complexas para a sua manutenção e crescimento, a proteína que não está disponível a partir de nutrientes fornecidos por plantas. Além disso, embora a maioria dos alimentos animais andorianos são mamíferos, a sua produção de leite é limitada e reservada para seus jovens, por isso não há indústria de laticínio. Consequentemente, a dieta é em grande parte carnívora. Andorianos criam uma grande variedade de gado e caçam espécies selvagens de animais. Em função disto a pecuária tem sido de fundamental importância para a economia de Andoria.

CLÃS

São divisões políticas dos Andorianos que tradicionalmente vivem e realizam reuniões de clãs especiais em enormes fortalezas subterrâneas, a maioria deles grutas naturais formadas a partir de ação vulcânica ou água. No subterrâneo tiram proveito do calor e da água quente para fornecer a atmosfera quente e úmida que Andorianos gostam.



3. O GOVERNO

Andoria é legalmente uma **monarquia constitucional**, apesar do fato de que nenhum governante tem reinado sobre o planeta em séculos. O último governante, Thaligar, deliberadamente morreu sem filhos e aboliu guerra de clãs. Ela mediou a paz no local do que é hoje a Praça de Liberdade na cidade capital da Andoria. Durante seu reinado, ela instituiu o sistema parlamentar que iria sucedê-la, e que tem governado Andoria desde então.

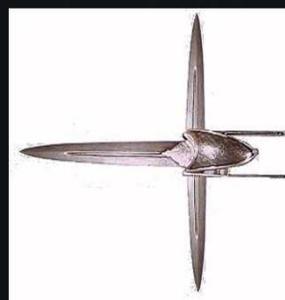
4. PODERIO MILITAR ANDORIANO

A Guarda Imperial Andoriana é a principal força militar do Império Andoriano, e mantém ambas as forças de espaçonaves e infantaria. A Guarda Imperial tem sido presente e importante pelo menos quatro gerações andorianos antes de 2153.

Após a fundação da Federação, muitos Andorianos serviram na Frota Estelar, embora Andoria continua a apoiar as suas próprias forças militares para a proteção do espaço Andoriano.



ARMAS DE MÃO



Chaka



Ushaan-tar

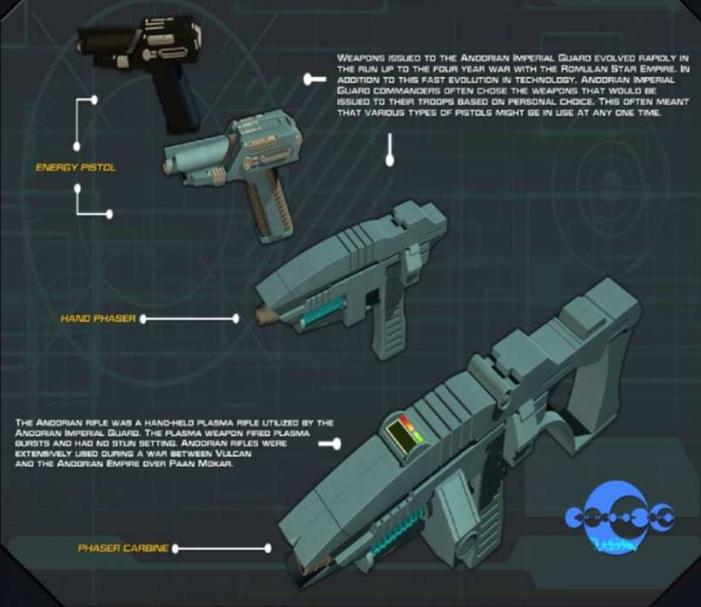


Os Andorianos



ARMAMENTO TECNOLÓGICO

ANDORIAN ISSUE WEAPONS - MID-22ND CENTURY



Versão exclusiva desta neve do Grupo USS Venture no ambiente virtual do Second Life:



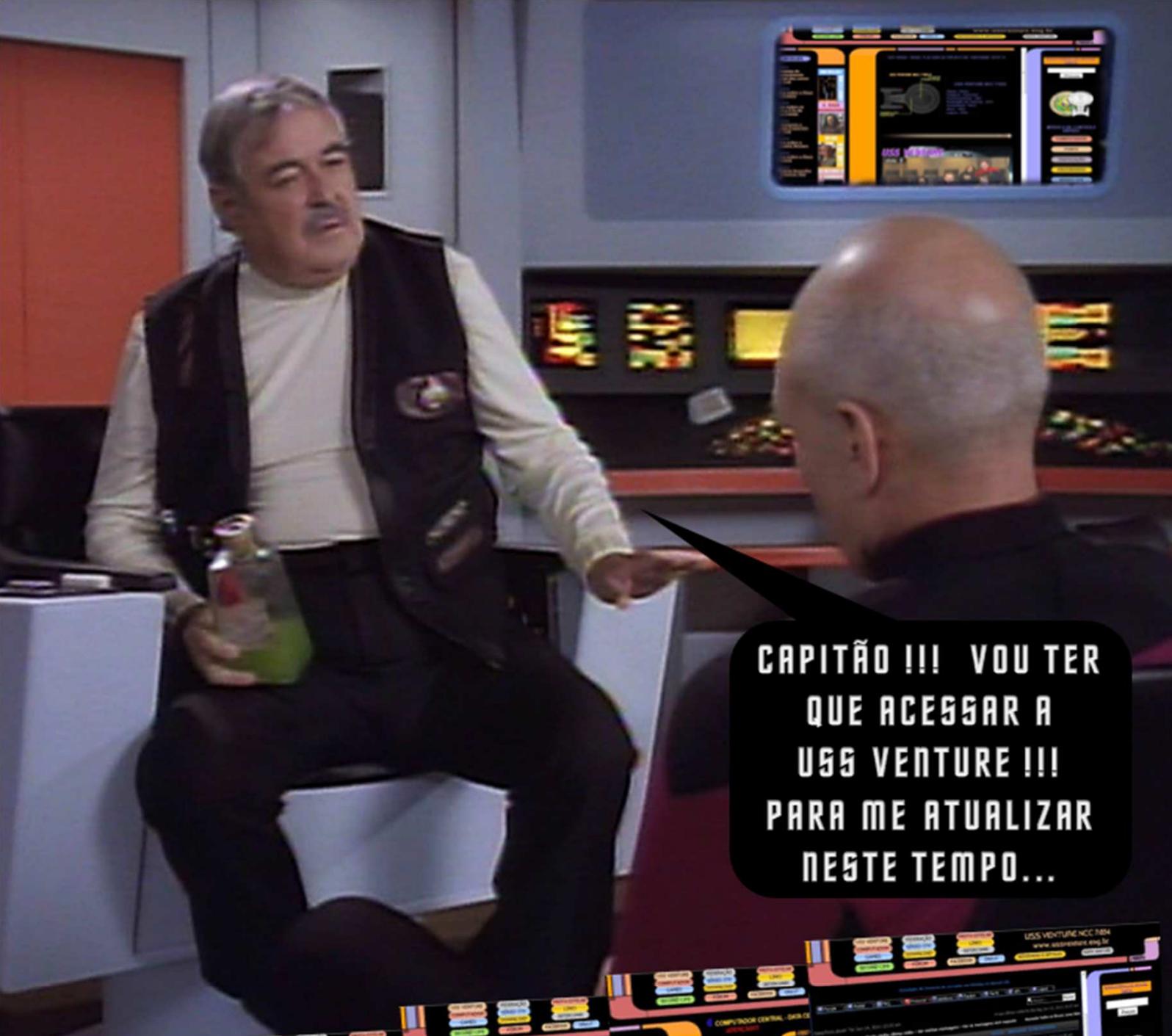
Para finalizar, deixo com vocês alguma fotos da cidade de "Nova Andória" que está sendo finalizada pelo Grupo USS Venture dentro do ambiente virtual 3D do Second Life:

Comparativamente, já no século XXII estas armas andorianas eram bem avançadas e letais, ainda assim com este poderio bélico tecnológico, nos torneios e desafios são utilizadas somente armas brancas.

NAVES

KUMARI: A Kumari foi um cruzador de batalha Andoriano que estava em serviço com a Guarda Imperial Andoriana durante o século XXII. Foi nomeado após o primeiro cortador de gelo para circunavegar Andoria, e foi a primeira nave estelar de sua classe.





**CAPITÃO !!! VOU TER
QUE ACESSAR A
USS VENTURE !!!
PARA ME ATUALIZAR
NESTE TEMPO...**



WWW.USSVENTURE.ENG.BR

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





Naves Star Trek para Montar – Vendas Online

Esta seção sempre procura apresentar os mercados de consumo dos itens do Universo Star Trek e seus desdobramentos, bem ao estilo Ferengi de ser. Estamos a alguns números desta revista, apresentando as alternativas dos diversos mercados aqui no Brasil, pois lá fora temos uma gama e variedade de produtos bem maior, além de diversas lojas.

Alguns fãs em nossa última pesquisa, realizada pela Internet, manifestaram interesse em adquirir modelos de naves Star Trek para montar ou aquelas já previamente montadas apenas para encaixe. Fizemos uma ampla busca e descobrimos alguns itens em lojas especializadas de hobbies e modelismo, que abriram suas páginas oficiais para venda pela Internet, facilitando muito os fãs que não moram nos grandes centros comerciais.

Portanto segue uma lista dessas lojas virtuais onde foram encontrados diversos itens Star Trek a venda e principalmente as tão desejadas naves:

Hobby On Line - <http://www.hobbyonline.com.br>

Mais Modelismo - <http://www.maismodelismo.com.br/>

A Casa do Modelista - <http://www.clicasorocaba.com.br/acasadomodelista>

Demarti Modelismo - <http://www.demarti.com.br>

USS Brazil - <http://www.ussbrazil.com/>



Momento Nog



Apoio de Livros Star Trek: Captain Kirk on Chair

Infelizmente estamos passando por um hiato de novidades em colecionáveis do Universo Star Trek, provavelmente a espera do novo filme Star Trek Beyond que está sendo filmado. Então que tal deixar nossa estante mais bonita e organizada como o novo apoio de livros da Icon Heroes, principalmente aquela estante com as coleções de livros ou filmes de ficção científica!

Esta pequena estátua foi esculpida pelos Estúdios Gentle Giant em resina polystone, medindo 25,4cm (10") de altura e retrata em detalhes a cadeira de comando da USS Enterprise com o Capitão James T. Kirk sentado em sua pose clássica. Trata-se de uma edição limitada de apenas 500 peças, acompanhadas de certificado de autenticidade.

Este apoio de livros do Capitão Kirk custa US\$134,99 na pré-venda da BigBadToyStore, que aceita encomendas para o Brasil. Um pouco salgado, mas para colecionador...

<http://www.bigbadtoystore.com>





A CLONAGEM E MANIPULAÇÃO GENÉTICA EM STAR TREK

Por Guilherme Radin e MDaniel Landman

INTRODUÇÃO

Publicamos a seguir mais um artigo técnico e ficcional sobre os diversos conceitos tecnológicos apresentados dentro do Universo de Jornada nas Estrelas (Star Trek). Desta vez enfocaremos a Clonagem e Manipulação Genética.

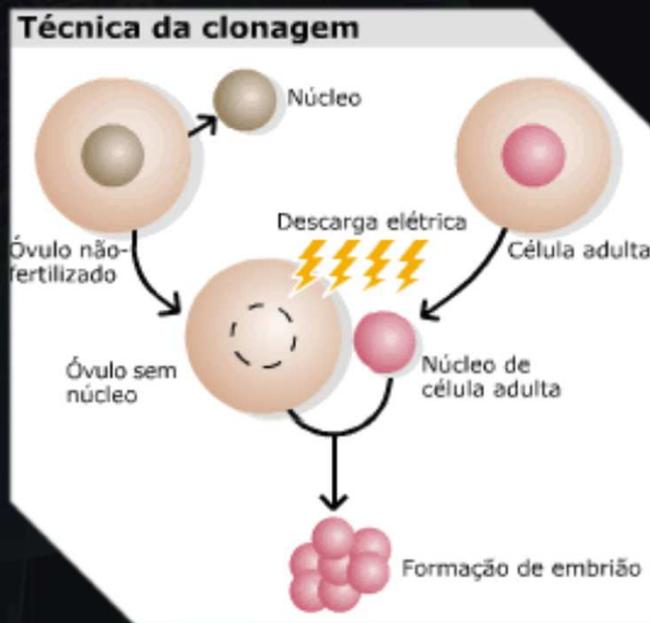
Estes artigos não tem a pretensão de serem um compêndio científico sobre o tema, mas uma orientação aos fãs da série, em uma linguagem acessível todos, sobre as diversas tecnologias apresentadas, que aos poucos estão se mostrando ser viáveis em nosso próprio universo.

A ideia desta revista eletrônica é de fornecer um conteúdo técnico informativo, sua aplicabilidade no Universo de Jornada nas Estrelas, não somente de pela Federação como pelas demais raças.

Este artigo foi escrito pelo nosso colaborador Guilherme Radin, e inicia com as definições básicas da Clonagem e da Manipulação Genética, como foram exploradas na ficção científica em geral e principalmente no Universo de Jornada nas Estrelas e termina algumas breves considerações sobre esse polêmico tema.

DEFINIÇÕES

A Clonagem, bem como a Manipulação Genética, são alguns dos temas polêmicos de nossos dias que foram abordados no Universo de Jornada Nas Estrelas, mas em termos simples o que entendemos por Clonagem e Manipulação Genética?



A Clonagem É um método científico artificial de reprodução que utiliza células somáticas (as que formam órgãos, pele e ossos) no lugar do óvulo e espermatozoide. Vale lembrar que este é um método artificial, pois a maioria dos seres se reproduz, através de células sexuais. As exceções à regra seriam os vírus e bactérias.

A Manipulação Genética ou Engenharia Genética são termos para o processo de manipulação dos genes num organismo, geralmente fora do processo normal reprodutivo deste. Envolvem frequentemente o isolamento, a manipulação e a introdução do DNA num chamado "corpo de prova", geralmente para exprimir um gene. O objetivo é de introduzir novas características ou modificá-las num ser vivo para aumentar a sua utilidade, tal como aumentando a área de uma espécie de cultivo, introduzindo uma nova característica, melhorando sua resistência, ou produzindo uma nova proteína ou enzima.





CLONAGEM E MANIPULAÇÃO GENÉTICA

A CLONAGEM NA FICÇÃO CIENTÍFICA:

A primeira experiência de clonagem de animais ocorreu em 1996 na Escócia, no Instituto de Embriologia Roslin. Lá o doutor Ian Wilmut, clonou uma ovelha, que foi batizada de Dolly, posteriormente eles também conseguiram clonar bois, cavalos, ratos e porcos. A ovelha Dolly morreu anos depois de envelhecimento precoce.

Desde o século 19, horticultores obtinham clones de orquídeas através da cultura de tecidos meristemáticos de uma planta matriz. Com este método eles geravam dezenas de plantas geneticamente idênticas. O termo Clone foi criado em 1903 por Herbert J. Webber, quando pesquisava plantas no Departamento de Agricultura dos Estados Unidos.



A clonagem alcançou o mundo da ficção científica, quando foi escrita a obra "Admirável Mundo Novo", de Aldous Huxley. O autor talvez não imaginasse que um dia a ciência poderia aproximar-se tanto da ficção de sua obra.

Produzir um clone animal na teoria é relativamente simples: basta que um óvulo não fertilizado de uma fêmea seja obtido e enucleado (remoção do núcleo que contém a informação genética); a seguir, o núcleo de uma célula do organismo o qual se quer clonar (doador do núcleo) é introduzido no óvulo sem

núcleo. A partir daí, processos químicos ou elétricos são usados para estimular a fusão das partes (citoplasma e núcleo) e formar uma nova célula que dividida sob condições artificiais formará um embrião, o qual será finalmente transplantado para um útero a fim de se desenvolver e formar uma cópia do doador, com a ressalva de alguma herança citoplasmática.

Entretanto, para se obter um clone adulto de um mamífero, temos que esperar alguns anos, como qualquer outro animal ou criança, pois um clone é um embrião como qualquer outro, com a única diferença de ter o mesmo genoma de outro indivíduo. Esse simples fato parece, contudo, passar despercebido da maioria dos roteiristas de Ficção Científica, como em Alien 4, onde vemos um clone de Ripley surgir instantaneamente adulto (sem falar na "fusão" do DNA de Ripley e do Alien).

Alguns roteiristas não tiveram o cuidado de ir a fundo nas questões biológicas antes de escrever aos roteiros de FC envolvendo clonagem. Um outro exemplo instrutivo de falta de "dever de casa" foi o episódio "Up the Long Ladder" de Star Trek - The Next Generation, onde vemos um planeta habitado por clones de seis únicos indivíduos.

Na verdade, em vários filmes e séries os clones já aparecem se "desenvolvendo", em tamanho adulto, como uma massa disforme, numa espécie de "incubadora", num processo que seria impossível para o desenvolvimento real de um ser humano, mas que parece ter sido incorporado à "mitologia" dos clones em roteiros de FC na TV e no cinema.

Outro tema da moda, estimulado pela polêmica dos alimentos transgênicos, a Manipulação Genética de embriões criando crianças de





CLONAGEM E MANIPULAÇÃO GENÉTICA

encomenda, eugenia, escaneamentos genéticos e curas genéticas também aguçam a curiosidade do público.

Nesse caso parece que os roteiristas de Ficção Científica estão ainda tímidos, o que tem diminuído o índice de absurdos. Outro ponto incompreendido pelos roteiristas de que não podemos mudar nosso código genético após um desenvolvimento maior do embrião. Ele está presente completo no núcleo de todas as nossas células (exceto as sexuais, que têm só metade). Pode ser que no futuro possamos realmente "engenheirar" com precisão os genomas, mas isso somente está ao alcance da Ficção Científica.

OS EPISÓDIOS SOBRE O TEMA em ST

Série Enterprise:

Similitude (3ª. Temporada)

Neste episódio, Trip Tucker sofre um ferimento seriíssimo e a única chance de salvá-lo é através de um transplante envolvendo um "simbionte mimético", mais conhecido no século XXII como um clone. Porém, a solução encontrada por Phlox é muito problemática. O roteiro foi escrito por Manny Coto, criador e produtor executivo da série "Odissey 5", que teve vida curta nos Estados Unidos.



Vemos que a tecnologia de clonagem tinha sido proibida em algumas partes da galáxia, e a decisão do capitão Archer de fazer um clone e depois matá-lo para poder curar seu tripulante foi algo difícil para ele, pois Trip era seu melhor amigo.

O clone tinha crescimento acelerado, e causou emoções conflitantes em T'pol, que estava apaixonada por Trip, mas não revelava seus sentimentos, mas o clone que tinha as memórias de Trip, revelou os sentimentos dele para ela.

The Augments (4ª. Temporada)

Humanos alterados Geneticamente pelo Dr. Soong capturam uma nave klingon e fogem para criar uma nova raça de humanos. São mortalmente perigosos e matam uns aos outros. Eram mais fortes e inteligentes que os humanos médios, porém as péssimas qualidades humanas também foram incrementadas.



Aqui de certa forma é retratado o perigo de se mexer no DNA, para melhorar a qualidade de vida ou do humanos. O resultado de brincar de Deus pode ser catastrófico, pois os humanos alterados quase jogaram a Terra numa guerra contra o Império Klingon.



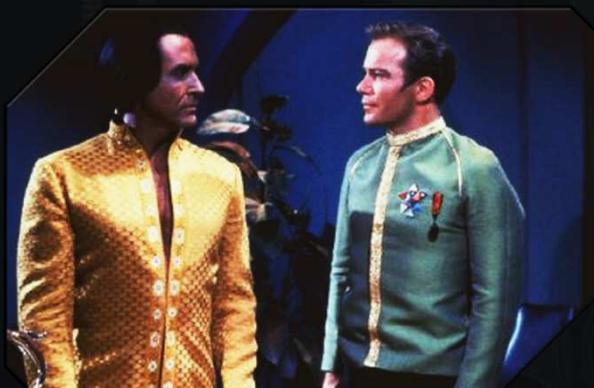


CLONAGEM E MANIPULAÇÃO GENÉTICA

Série Clássica:

Space Seed (2ª. Temporada)

Khan Noonien Singh era um ser humano geneticamente melhorado, resultado de experiências para melhoria da raça humana realizadas por cientistas da Terra do século XX. Estes seres se rebelaram e tomaram o poder em várias nações do mundo, o que começou o período chamado de "Guerras Eugênicas" (1990 à 1996) e que ao final quase resultou na destruição total da Terra. Kirk acaba esbarrando na nave que Khan usou para fugir da Terra, e depois colocou toda a tripulação em estase (congelamento temporário).



Quando eles saem da hibernação tentam se apoderar da nave Enterprise que era mais avançada. Khan acreditava na superioridade dos alterados sobre os humanos "normais".

As ideias de Khan fazem eco ao ideal da raça ariana, do nazismo, mas Khan também tinha uma personalidade que poderia ser definida como napoleônica.

Humanos foram manipulados geneticamente melhorando e amplificando sua força, vitalidade e inteligência, mas também aquelas péssimas "qualidades" humanas, tais como: ganância, ódio, soberba e sede de poder, gerando as "Guerras Eugênicas", vencida pelos "normais".

Série Nova Geração:

Unnatural Selection (2ª. Temporada)



A questão das conseqüências da engenharia genética em seres humanos é discutida de forma bastante original e inteligente, demonstrando a capacidade de Jornada nas Estrelas de trabalhar bem os temas de ficção científica bem próximos da vida cotidiana. A USS Enterprise-D descobre que os residentes da Estação Darwin estão sofrendo de uma doença misteriosa. Os médicos do complexo pedem ao Cap. Picard que aceite receber as crianças da Estação, que foram geneticamente modificadas para se tornar 'super-humanos' resistentes a várias doenças. O poderoso sistema imunológico ativo das crianças reagiu com um vírus aparentemente inofensivo, criando anticorpos que vivem no ar e afetam o DNA de humanos normais, acelerando o processo de envelhecimento.

Up the Long Ladder (2ª. Temporada)

Comandante Riker e Dra. Pulaski foram clonados sem perceberem em um planeta habitado por clones de seis únicos indivíduos. Havia um projeto de colonização, mas a nave sofreu um acidente e quase todos os colonos morreram. A solução para aumentar rapidamente a população foi clonar as duas mulheres e os quatro homens.





CLONAGEM E MANIPULAÇÃO GENÉTICA



Riker quando descobre que foi clonado desintegra seu clone que ainda estava em estase se desenvolvendo de forma acelerada.

Picard havia resgatado um outro grupo de colonos fazendeiros que haviam ficado perdidos, e convence os colonos a viverem no planeta dos clones. Dessa forma ele resolve tanto o problema dos colonos sem lar, como o dos clones que em certo momento não poderiam mais se clonar devido a degeneração celular em progresso.

The Hunted (3ª. Temporada)

Soldados modificados geneticamente foram elaborados pelos Angosianos com habilidades especiais para a Guerra. Porém quando a guerra terminou, estes soldados não foram reintegrados a Sociedade Angosiana que os tratava como criminosos.

Temos um bom exemplo ficcional sobre preconceito e os riscos da manipulação genética. Vemos que a manipulação genética dividiu esta sociedade em questão.

The Masterpiece Society (3ª. Temporada)

A Colônia humana de Moab IV foi estabelecida sobre um balanço genético, onde cada membro desta sociedade tinha certas habilidade e características especiais.

Embora nenhum deles seja supernatural, a seleção é claramente uma forma de alterar a vida humana em vez de deixar isso para a natureza. Essa estrutura mostra sua imperfeição quando um dos membros decide abandonar a colônia, para embarcar na USS Enterprise.

Também temos aqui um eco, a "república" de Platão, onde cada membro da sociedade imaginada por ele tinha uma função social específica que não podia ser alterada, sendo o status social imutável.



Deep Space Nine:

A Man Alone (1ª. Temporada)

Quando Ibudan, um homem que Odo mandou para prisão anos antes, é assassinado a bordo da Deep Space Nine, o comissário torna-se o principal suspeito do crime. Ao final das contas, descobre-se que o assassinado não era Ibudan, mas sim seu clone, produzido pelo próprio Ibudan com o único objetivo de ser morto em uma tentativa de incriminar Odo.

Temos neste episódio um uso maligno da clonagem. O tema interessante aqui é saber se matar seu próprio clone é crime? Considerando que um clone, não é uma forma de vida gerada naturalmente, porém ainda assim é uma vida, com toda certeza isto é um crime.





CLONAGEM E MANIPULAÇÃO GENÉTICA

**The Jem'Hadar (2ª. Temporada) e
The Abandoned (3ª. Temporada)**

Os Jem'Hadar são uma espécie biológica completamente artificial gerada e produzida pelos Fundadores do Dominion, e controladas por um substancia denominada Ketracel Branco. Não existe nenhuma procriação natural, e os Fundadores incluíram uma capacidade de camuflagem para seus soldados e o instinto único de lutar pelo Dominion.

Os Vortas também eram outra raça criada pelos Fundadores para serem seus porta-vozes e primeiros comandantes. São basicamente clones uns dos outros, Weyoun teve várias versões dele mesmo.

Os Jem'hadars são uma versão militarizada da manipulação genética, pois estes seres basicamente têm à função de matar o inimigo. Já os vortas são o que se pode chamar de embaixadores clones sendo sua função a diplomacia. No episódio The Abandoned vemos um crescimento acelerado de um bebê Jem'Hadar, crescimento este embutido em seu código genético.



Algo peculiar aqui é que tanto os Jem'hadars quanto os Vortas têm uma religião manipulada geneticamente, pois consideram os Fundadores como se fossem seus deuses.

Em Star Wars também mostrou uma militarização da clonagem nos episódios dois e três. Os clones criados em Kamino não demonstraram seguir nenhuma religião, apenas obedecem ordens.

Em ambos os casos, vemos que a técnica é utilizada como o objetivo fim de manipulação do ambiente externo, pois os Jem'hadars, Vortas e os Clone Troopers atuam numa função pré-determinada pelos interesses de outros.

Dr. Bashir, I Presume (5ª. Temporada)

Julian Bashir foi modificado geneticamente quando tinha a idade de cinco anos com "uma ilegal formação neural acelerada". Neste episódio é a primeira vez que este fato é citado, e que este procedimento de manipulação genética é considerado ilegal através de leis restritivas devido as Guerras Eugênicas na Terra.

Pode-se observar neste episódio que a Federação, embora lute contra o preconceito em diversas áreas, demonstra uma clara forma preconceito e exclusão com os humanos geneticamente alterados. Tanto é que o pai de Bashir foi preso, pelo que fez ao filho.



Os amigos de Bashir passam a tratá-lo um pouco diferente depois que descobrem sua condição. Somente por ele ter escondido esta situação, é que ele pode se tornar um médico da Federação.





CLONAGEM E MANIPULAÇÃO GENÉTICA

Statistical Probabilities (6ª. Temporada)

O Dr. Bashir está trabalhando com um grupo de quatro humanos geneticamente alterados. Não obstante, Jack, Lauren, Patrick e Sarina gastaram a maioria de suas vidas em uma instituição porque, apesar de serem altamente talentosos, não estavam prontos para a vida social.



Neste episódio pode-se observar um caso mais grave do preconceito da Federação em relação aos humanos alterados, pois os quatro foram trancados num hospital e impedidos de terem vida e uma profissão. Ao impedir que eles tivessem uma vida social, mesmo que um pouco desajustada, a Federação tirou o seu livre-arbítrio, e se tornou a responsável por sustentá-los e pelos seus atos.

Embora os quatro tivessem que ter acompanhamento médico por serem um pouco "birutas", foi uma agressão retirar o direito deles a uma vida pública, algo já inaceitável hoje quanto mais no século 24.

Filmes para o Cinema:

Star Trek II - The Wrath of Khan

No Planeta Ceti-Alfa V, o grupo de humanos alterados geneticamente pensou que seu sonho de conquistar um planeta inteiro se tornaria

verdadeiro, mas seis meses após a USS Enterprise tê-los deixado, o sexto planeta do sistema explodiu e a onda de choque mudou a órbita de Ceti-Alfa V, destruindo todo o seu ecossistema o tornando um deserto.

Em 2285, líder dos "alterados" Khan Noonien Singh tomou o controle da nave estelar USS Reliant e roubou um dispositivo denominado "Torpedo Gênesis" que aniquilava planetas inteiros, tudo por motivo de vingança contra o então Almirante James T. Kirk. Khan não conseguiu derrotar seu velho adversário, e morre quando detona o dispositivo destruindo a USS Reliant e seu grupo. Neste processo surge um novo planeta denominado Gênesis.



Star Trek X - Nemesis

O novo Preator de Romulus Shinzon era um clone do Cap. Jean-Luc Picard, criado para substituí-lo e conseguir informações secretas da Frota Estelar para os romulanos.





CLONAGEM E MANIPULAÇÃO GENÉTICA

No filme temos novamente a abordagem sobre como o ambiente pode mudar as características psicológicas, pois o clone de Picard se tornou um ditador por ter sido maltratado e humilhados pelos romulanos. O que aconteceria se o verdadeiro Cap. Picard tivesse sido criado entre os romulanos? Ele se tornaria um ditador também? Shinzon seria um defensor da democracia se tivesse vivido segundo os ideais da Federação?

Embora esse não seja um dos melhores filmes de Jornada nas Estrelas, o questionamento aqui é dos mais profundos e relevantes. Vemos também que Shinzon foi criado com fins militares, embora a função seja apenas espionagem. Mas quando ocorreu um golpe de estado em Romulus, o plano foi cancelado, e ele foi enviado para as minas no planeta Remus. O filme dá entender que o plano original foi concebido na época em que Picard ainda era o capitão da USS Stargazer, ou seja com tempo do clone evoluir para a futura substituição.



Como podemos ver, os temas sobre a Clonagem e Manipulação Genética são atuais, complexos e foram parcialmente abordados nos episódios de Jornada nas Estrelas, pois em sua maioria foram sempre realçados o lado negativo da aplicação dessas técnicas, esquecendo os benefícios que estas podem trazer a humanidade. Apenas na Série Voyager o tema não foi abordado dentro de um episódio específico, apenas mencionado algumas vezes.

QUESTÕES SOBRE A CLONAGEM E MANIPULAÇÃO GENÉTICA

1 - *Considerando a técnica de clonar fica a pergunta: Nós devemos clonar?*

Diria que a resposta é sim, pois a clonagem quando estiver num nível mais avançado, pode ser usado para salvar espécies animais e vegetais da extinção. Seria necessário que governos e universidades trabalhassem juntos para descobrir quais espécies correm mais risco de extinção.

Esta tecnologia também pode ser utilizada para ajudar pessoas que tenham sofrido acidentes graves. Cientistas já estão descobrindo que é possível clonar partes de um corpo, como um braço, sem precisar clonar um humano completo.

2 - *Num estágio avançado... Devemos clonar humanos?*

Não existe uma resposta fácil para esta questão, mas podemos teorizar um quadro baseado na nossa realidade. Pelo estatuto da ONU, todos os humanos têm seus direitos, independente de nacionalidade ou etnia, mas como sabemos o preconceito existe em nós da mesma forma que existe tolerância. Poderia ocorrer o preconceito por parte de alguns grupos da sociedade.

Embora entidades religiosas estejam contra a clonagem, elas tem o direito à essa opinião, da mesma forma que existem aqueles à favor dela. Lembrando que uma pessoa clonada, embora tenha o DNA de uma pessoa "x", suas características pessoais e personalidades são únicas e independente da sua herança genética similar, serão simplesmente humanos.

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

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



Star Trek Beyond: Imagens do Futuro

Por EdoTreker

Em 2016, ao completar 50 anos de idade, Star Trek contará com seu 13º longa metragem. Dirigido por Justin Lin (Velozes e Furiosos) e com o título de “Star Trek Beyond”, o filme tem despertado polêmicas na internet, muitas delas por conta das várias imagens “vazadas” da produção, onde aparecem atores em ação, cenários, bastidores e novos uniformes da Frota Estelar.

Quem poderia imaginar, na longínqua década de 70, durante a produção de “Star Trek: The Motion Picture” (Robert Wise, 1979), receber fotografias em tempo real dos sets de filmagem? Talvez nem o trekker mais imaginativo e confiante no avanço das tecnologias poderia fantasiar desta maneira. Um exemplo pontual a respeito do ritmo mais lento de circulação das informações há apenas algumas décadas é o primeiro piloto de Star Trek, (The Cage, 1965). Rejeitado na década de 60, foi ao ar somente em 1988, portanto, mais de 20 anos após ter sido filmado.

Quase 50 anos depois, os tempos são outros.

A primeira imagem de Star Trek Beyond surge, rapidamente, no primeiro dia de filmagens, postada pelo próprio diretor em seu perfil no twitter, em 29/06/2015. Foi apenas um close da insígnia da Frota, no braço de algum ator ou figurante, porém o suficiente para inflamar as discussões nas redes e despertar a curiosidade dos trekkers.



Muito habilmente, Justin Lin, ao mesmo tempo em que deu uma prévia do que será o uniforme da tripulação da Enterprise no terceiro filme da nova fase, revelou o título da produção. Imediatamente a hashtag #StarTrekBeyond tomou conta do twitter e permaneceu por vários dias agitando as discussões naquela rede social.

Uma nave da Federação destruída? Esta foi a grande discussão nas redes sociais no dia 15/08/2015 com a publicação de diversas imagens que, aparentemente, mostram a tela principal de uma nave (no estilo da Federação) em meio a destroços.

Alguns dias depois outras imagens apareceram na internet e causaram sensação entre os trekkers. Desta vez foram fotografias onde Chris Pine (Kirk), Anton Yelting (Chekov) e Simon Pegg (Scotty) aparecem contracenando com uma alienígena interpretada por Sofia Boutella. O grande mérito destas imagens foi revelar na íntegra o que parece ser o novo estilo de uniforme da Frota Estelar.

Além disto, provocou discussões de diversas teorias sobre a natureza da espécie alienígena interpretada por Boutella.

Muitas pessoas no facebook e no twitter defenderam a tese de que se trata dos Nibirans, agora evoluídos tecnologicamente após a influência derivada da violação da Primeira Diretriz levada a cabo por Kirk em Star Trek Into Darkness (2013). Será?



Contudo, o grande campeão de postagens de fotos que revelam os bastidores das filmagens de Star Trek Beyond tem sido Zachary Quinto, que utiliza o instagram para suas publicações. O ator, que interpreta Spock, aparentemente sente muito orgulho por levar adiante o legado deste papel e, sobretudo, nutre profundo respeito e admiração pelo intérprete original, Leonard Nimoy, como já expressou em algumas declarações.

A primeira foto publicada por Quinto, seguindo o exemplo do diretor Justin Lin, também aconteceu no seu retorno ao set de filmagens e dá destaque a sobrelance característica dos vulcanos. Como legenda desta imagem o ator chamou Nimoy de seu “querido amigo” e pediu apoio para o documentário “For the love of Spock” que está sendo realizado por Adam Nimoy, filho de Leonard.

Após esta primeira foto, Quinto já mostrou que tem o hábito de levar um banjo para as filmagens, dizendo ser o instrumento sua “companhia constante”; postou também uma foto no camarim, fazendo testes de perucas para o personagem, na qual existe um detalhe interessante: uma pequena fotografia de Chris Pine colada ao lado do espelho; e, a mais recente publicação: uma enigmática imagem de Spock com os dedos manchados de verde (provavelmente sangue vulcano), com a sugestiva legenda: “tudo ficará bem (provavelmente)”. Faltando pouco menos de um ano para a estreia de Star Trek Beyond (a data oficial para o lançamento nos EUA é 22/07/2016) nos resta aguardar ansiosamente as próximas imagens que antecipam o futuro e que encham todos os trekkers de grande expectativa: o que mais vem por aí?





STAR TREK ONLINE O jogo

Por **Angela Simas - TREKinRIO**

O jogo Star Trek Online é um mmorpg, "massively multiplayer online role playing game", desenvolvido dentro do Universo Trekker, obedecendo quase que totalmente as características da saga Star Trek.

O jogo em si oferece uma gama de raças e espécies para escolha de seu "character", ou simplesmente "char". Ao criar uma conta no jogo, que atualmente é gratuito (existe a opção "lifetime" para pagantes que optaram por comprar o jogo em troca de alguns bônus), o jogador escolhe a raça, sua aparência, podendo montar uma variedade de tipos entre humanos e aliens, com habilidades específicas de cada uma delas.

Ao criar seu Char, o jogador inicia sua jornada, como alferes e começa a realizar missões, recebendo naves a cada promoção, oficiais de apoio "Bridge Officers" nas áreas Tática, Engenharia e Ciências. As características de cada área são diferenciadas, com capacidades específicas, habilidades para batalhas e o tipo de nave. O level máximo atualmente é o de Almirante de Frota (level 60) obtido após o cumprimento de todos os tipos de missões contra quase todos os tipos de espécies, desde Klingons, Borgs, até os Elachi e Undines.

A cada promoção o jogador aumenta seu potencial e armas, a fim de acompanhar o level dos oponentes. O jogador desenvolve suas "skills" com pontos obtidos após o cumprimento de missões, o que auxilia no aumento de sua combatividade.



Separados inicialmente, embora possam realizar missões conjuntas, os oficiais da Federação, os Klingons e Romulanos, após alguns embates, possuem seu comando específico, sua starbase e seu planeta, embora em certo ponto todos se unem pela reconstrução do mundo romulano ou auxiliando os Klingons contra Borgs e Iconianos.

As modalidades de combate se dividem em missões ou "quests" no espaço ou no solo, podendo ser formado um time de 5 jogadores aleatórios ou um grupo pode montar seu time. Nos combates de solo "ground" o jogador pode contar com seus Bridge Officers como auxiliares, usando suas capacidades seja





como combatentes e também suas habilidades de criar escudos, regenerar a integridade física do time, ou montar armas e canhões de solo para ajudar. São muitas missões nos planetas de todos os quadrantes, que foram divididos fielmente e podem ser acessados por "transwarp", ponto a ponto em segundos.

Atualmente os jogadores podem realizar modificações nas suas armas, fazendo "up grades" com componentes encontrados, existindo, portanto, uma parte de exploração buscando componentes que também podem ser obtidos em missões como prêmio. As armas são de vários tipos de energia – antiproton, disruptor, plasma, tetryon, polaron e phaser, variando para as naves em canhões, raios, torpedos, minas e hangares com naves "pets" que ajudam nos ataques, ficando à

escolha do jogador a customização da sua nave, a escolha do tipo de escudo, do motor warp core e defletor. A qualidade destes itens varia de comum a épico e a montagem correta da configuração das naves vai depender o seu desempenho em combates, mantendo sua integridade estrutural e com um bom DPS (Dano por Segundo). Em cada temporada "Season", ou mudança de cenário, novos elementos são lançados para equipar as naves, aumentando seu potencial para os novos combates contra os novos oponentes.

Outras configurações de naves são os consoles, com tipos variados de ações e a escolha dos bridge officers para cada um vai depender das habilidades de potencializar seu desempenho ao máximo possível. Consoles táticos, de engenharia e ciências e alguns universais são escolhidos de acordo com o objetivo estabelecido, naves "escorts" são naves rápidas, levam um arsenal de armas dianteiras e traseiras, mas tem escudos mais frágeis, precisando de habilidade na escolha das "skills" e "traits" e por que não, da habilidade do piloto nas manobras evasivas afastando-se momentaneamente do oponente para dar tempo à equipe de engenharia de reparar os escudos e a integridade estrutural da nave.

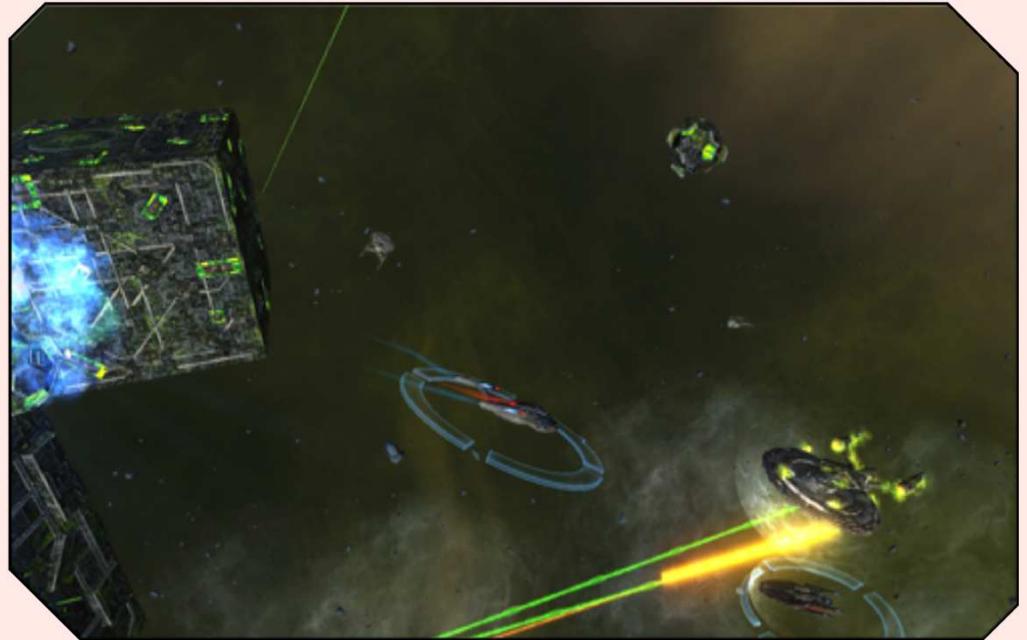
Naves de engenheiros, os "cruises" ou "carriers" são mais lentas nas manobras, mas possuem recursos de alta resistência aos danos, com características de verdadeiros "tanques de guerra". Naves de ciências possuem alguns recursos de anular sensores dos oponentes para atacar, chamar uma frota fotônica para ajudar no combate e de regenerar os companheiros de time, como "healer". Um jogador pode ter vários Chars e explorar as habilidades de cada área de oficiais.

Os cenários são fiéis ao Universo Star Trek, a Estação DS-9 está ao lado do wormhole, a Academia da Frota Estelar é perfeita, Vulcano, Andória, Kronos, os detalhes são perfeitos. O espaço é espetacular. Em cada planeta foi feito um Memorial ao Sr. Spock, com sua estátua colocada estrategicamente em pontos visíveis que podemos visitar.





Para quem começa, as missões se dividem em fácil, advanced e elite, estas de dificuldade acentuada e premiação diferenciada. Existe a opção de PVP (player x player) onde um jogador ou um time pode desafiar outros para um combate no espaço ou solo. Algumas missões podem ser feitas em "open team", o que facilita a interação entre jogadores de diferentes países.



Existe um chat para comunicação escrita, e usamos o "team speak" ou "raid call" para comunicação com a frota e jogadores online.

O jogo é variado, existem opções de jogar selecionando as missões que dão prêmios em dilithium, uma das moedas do jogo, a moeda oficial é o "Energy Credit", com o qual se compra armas, suplementos, baterias e naves ou no mercado "Exchange", onde cada jogador pode colocar itens à venda. Também ganhamos Latinum, que pode ser usado nas compras com os Ferengis e "loby cristal", também negociável com os Ferengis. Existe a mineração de dilithium, o jogo oferece semanas com bônus em XP, em prêmios, em dilithium e outros itens. No inverno surge o "Q" que convida para missões diversas no "Q's Winter Wonderland" e no verão são oferecidas missões no planeta Risa, paraíso das férias dos oficiais e tripulantes, onde o vestuário é liberado, e existem competições esportivas náuticas e recreativas. É comum ver jogadores de biquini e bermudas e camisas tipo havaianas aproveitando o verão. São opcionais, embora divertidos.

Atualmente o jogo instituiu o regime de armadas, para que as frotas possam interagir e as primeiras Armadas Brasileiras foram formadas pela Brasilis Elite Squad, TREKinRIO, Frota Brasil e a Força Expedicionária Brasileira. A TREKinRIO se mantém no jogo desde 2010, sendo uma das frotas brazucas pioneiras. Quem desejar se aventurar pelo jogo pode entrar em contato conosco.

Cada frota constrói sua Starbase, sua Mina de dilithium, sua Spire e sua embaixada, com a colaboração dos tripulantes. Ao concluir o projeto a frota recebe em sua loja itens valiosos para equipar a nave e o jogador. 



Artigo por: **Angela Simas**

<https://www.facebook.com/trekinrio>

Colaboração: **Roger McNaught e Márcio Rodrigues**



Formatura de Alferes e Promoções

A Academia da Frota USS Venture, dentro do seu espírito de formação e devido à grande procura, realizou na data estelar 20150830 (domingo), no auditório da Estação Espacial Elim Garak a formatura de mais uma turma de cadetes que receberam, devido ao seu desempenho na academia, a formação para Alferes onde, dentro de cada divisão escolhida, desempenharão suas funções e trarão grandes contribuições ao Grupo USS Venture.

Dentro da mesma cerimônia foi realizada a promoção do então tenente junior March7777 Resident (Sr Marchezini) para a patente de Tenente pleno devido a seu destaque no cumprimento das atividades a ele designadas ao longo do tempo. Também foram entregues algumas condecorações especiais que fazem parte do reconhecimento pelos serviços prestados ao Grupo.

Segue a lista de Alferes formados e a divisão para qual o tripulante desejou fazer parte:

DIVISÃO TÁTICO: Deiadrika34 (Drika), Emanuel Pienaar, Kassiovinicius, laizamia (Nathy) e Rafaely40 (Rafaely)

DIVISÃO DE COMUNICAÇÕES: Sailespy2 (Eli)

DIVISÃO DE CIÊNCIAS: Zawghar , DIIFox e Plenasp

Eventos

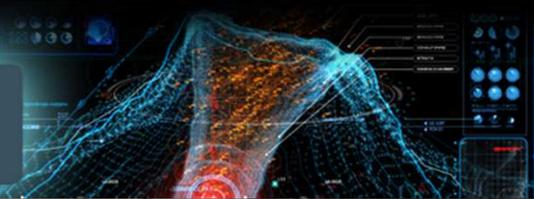
Confederação FFESP Novembro 2015:

29 de novembro – 10h às 17h
– Auditório do Sindicato dos
Químicos de São Paulo - Rua
Tamandaré, 348 – Liberdade -
São Paulo - SP

Aniversário da A.F.E.R.J.:

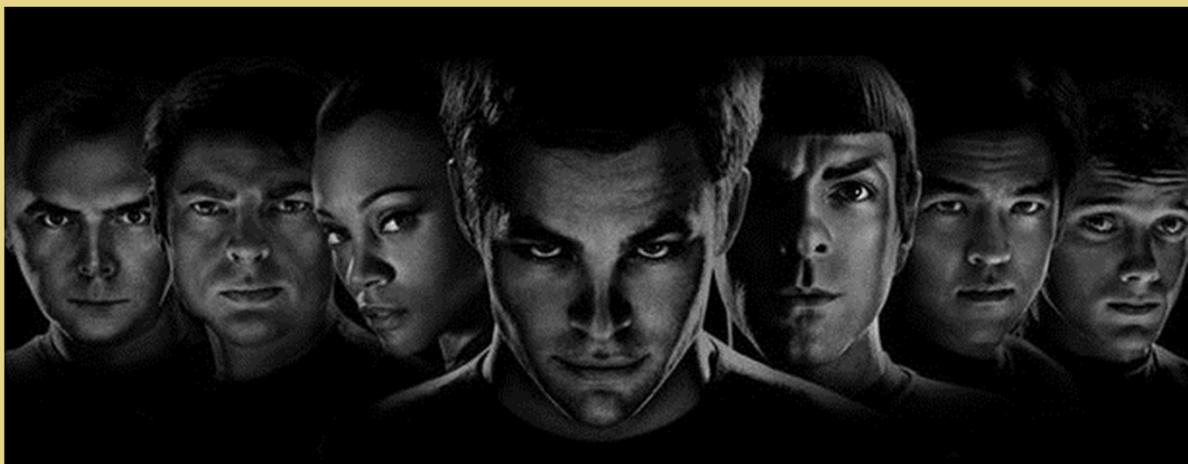
Dia 31 de outubro – 16 h -
Shopping Nova America – Praça
da Alimentação Nova - Av.
Pastor Martin Luther King
Junior, 126 - Del Castilho - Rio
de Janeiro, RJ





Uma nova aventura!

Por Jeferson Alfonsin



Embarcaremos novamente numa nova aventura do universo que amamos de Star Trek...

2016 é o ano que vamos novamente nos acomodar nas cadeiras dos cinemas e entrar em dobra com uma nova aventura desta maravilhosa tripulação nesta nova roupagem.

Uma roupagem que agradou as pessoas das mais diversas idades atraindo um novo público.

Apesar de que os trekkers mais antigos terem tido espasmos a cada “heresia” que iam surgindo no filme de J.J. Abrams (cadete Kirk virar capitão direto, Vulcano ser destruído, Spock e Uhura se amando abertamente e outros detalhes), este renomado diretor fez uma declaração que deixou a todos perplexos, mas que, no meu ponto de vista, explicou tudo:

“Fiz um filme para fãs de cinema, não para fãs de Star Trek!” – J.J. Abrams

Ou seja, que se dane toda a religiosa estrutura cronológica, lógica e imexível de 50 anos de cinco séries (seis se contar a série animada) e 10 filmes para o cinema!

O importante é atrair um novo público! E isso ele realmente conseguiu! Tanto que as pessoas esperaram ansiosamente pelo filme de 2013: **Star Trek Into Darkness!** E agora pelo lançamento em 2016: **Star Trek Beyond.**

Apesar de que o diretor não será mais J.J. Abrams e sim Justin Lin (conhecido pelos sucessos Velozes e Furiosos 4 a 6), já se vê claros novos conceitos que irão abalar novamente as estruturas dos trekkers tradicionais, mas deixar em polvorosa o novo público que viu e gostou desta nova estrutura de Star Trek.

Já há fotos e alguns murmurinhos sobre o enredo do novo filme e que se começam a surgir ideias nas cabeças dos fãs (veja artigo “TRIPULA EM AÇÃO” nesta edição).





Uma nova aventura!

Os primeiros filmes que foram ao cinema não tiveram tanta repercussão quanto estes novos a título de avaliação dos conceitos “star trequianos” (palavra nova! rrsrs) tendo, inclusive, grandes fóruns de debates em rodas de amigos e especialistas no assunto.

É claro que os públicos dos anos de lançamento de cada filme são diferentes, mas vejam a tabela a seguir (valores em milhões de dólares) e me digam se ainda vale investir em uma franquia que, só com os filmes para o cinema, arrecadaram quase **DOIS BILHÕES DE DÓLARES** tendo uma média de faturamento de **160 MILHÕES DE DÓLARES POR FILME!!!**

Sem duvida este novo “jeito de fazer star trek” lançado por J.J. Abrams deu muito certo pois mistura temas como batalhas, humor, romance, carisma, estratégias, ação e muita emoção!

Tudo o que os fãs gostariam de ter visto nos outros filmes, mas que só conseguiram chegar perto em um ou outro.

FILME	ANO	ORÇAMENTO	ARRECADAÇÃO
Star Trek - O filme	1979	35	139
A ira de Khan	1982	12	95
A procura de Spock	1984	18	81
A viagem para casa	1986	24	130
A fronteira final	1989	30	68
A terra desconhecida	1991	27	96
Generations	1994	38	119
Primeiro Contato	1996	46	149
Insurreição	1998	70	117
Nemesis	2002	60	67
The Future Begins	2009	140	385
Into Darkness	2013	190	466
Star Trek Beyond	2016	-	-
Totais:		690	1912

Então?? Será que vale esperar ansiosamente pelo próximo e o próximo e o próximo ??





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

grupoussventure@gmail.com