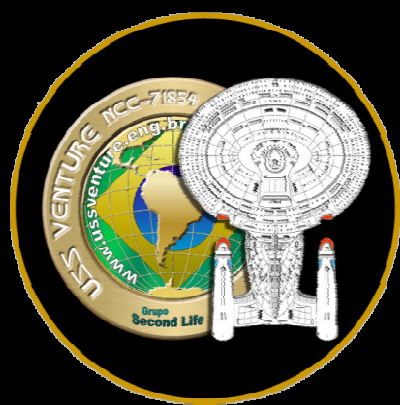


# TRIBUNA QUARK



Data Estelar: 20120730

Ano 02 Número 07

[www.ussventure.eng.br](http://www.ussventure.eng.br)



**Estações Espaciais do  
Grupo USS Venture**

**Conhecimento:**  
Sensoriamento  
Subespacial

**Antenados:**  
Enterprise na  
COMIC-CON

**Momento Nog:**  
Equipamentos ST  
em Lego

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



# STAR TREK VENTURE

[www.ussventure.eng.br](http://www.ussventure.eng.br)



## O ESPAÇO...A FRONTEIRA FINAL!

Caros leitores, este periódico eletrônico bimestral completou um ano de existência, com seis edições publicadas. Tendo em vista a repercussão no meio dos fans do Universo Star Trek, conseguimos atingir aquele nosso objetivo inicial de divulgar e informar.

Como editor geral e fundador do Grupo USS Venture, encaro um novo desafio que é dar continuidade a esta publicação sempre trazendo novidades do Universo Star Trek e divulgando as atividades e ações do Grupo USS Venture. Por falar em divulgação estamos na expectativa da exibição do Fanfilme na 2ª. EXPO TREK em Curitiba, que será realizada dia 4 de agosto.

Nossa matéria de capa é sobre as Estações Espaciais projetadas e construídas pelo Grupo USS Venture no SL., na seção Land Trivas apresentamos nossa nova pista de Kart. Na seção "Conhecimento Trekker" está sendo publicado um artigo sobre o sensoriamento subespacial.

A Coluna "Antenados" vai trazer a notícia de como a USS Enterprise foi eleita na COMIC-CON. O "Momento Nog" apresenta os equipamentos Star Trek em versão LEGO. E na seção "Frota Venture" temos uma entrevista com o Comandante RonWimmer Andrew.

Vale a pena conferir!!

Almirante MDaniel Landman

## Índice

<b>Reportagem de Capa</b> .....	<b>04</b>
<b>Frota Venture</b> .....	<b>06</b>
<b>Mercado Quark</b> .....	<b>07</b>
<b>Momento Nog</b> .....	<b>07</b>
<b>Conhecimento Trekker</b> .....	<b>09</b>
<b>Land Trivas</b> .....	<b>14</b>
<b>Eventos</b> .....	<b>14</b>
<b>Coluna Antenados</b> .....	<b>15</b>

## Expediente

**MDaniel Landman**  
*Editor Geral e Revisor*

**Lionel Mota**  
*Design Gráfico*

**Tvashtar Uriza**  
*Repórter SL*

**Shran Zeid**  
*Colunista*

**Tvashtar Uriza**  
**Elemer Piek**  
**Mdaniel Landman**  
*Fotos e Imagens*

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





## Estações Espaciais do Grupo USS Venture

Desde que o Grupo USS Venture se estabeleceu no meta-universo do Second Life, foram projetadas e construídas diversas Estações Espaciais para desenvolvimento das diversas atividades diárias, sejam aulas, missões de treinamentos, simulações, Grupos Avançados, tudo baseado no Universo Star Trek.

Atualmente contamos com duas Estações Espaciais em órbita do Planeta Trivas, no setor Almatha, dentro do território Cardassiano.



A Estação Deep Space 6 – Elim Garak, é uma estação orbital de caráter militar/civil, tendo em seu contingente de moradores civis e militares da Federação Unida de Planetas. Trata-se da antiga Estação Cardassiana Empok Nor que foi reformada para servir de apoio as atividades da Frota



Por MDaniel Landman

### Estação Espacial Elin Garak Deep Space 6

Venture na fronteira com o Espaço Cardassiano. A Estação é administrada pela Frota Estelar com o comando exercido pelos oficiais da USS Venture. Nesta Estação ficam docadas as naves da Frota Venture, prontas para atuarem em várias missões.



Esta Estação tem a intenção de interagir e aproximar cada vez mais todos os tripulantes, civis, militares e amigos do

Grupo USS Venture dentro do universo de Star Trek criado por esta nova missão, designada ao Grupo pelo Comando da Frota Estelar, proporcionando um ambiente climático fiel com lazer, cultura e moradia.

A seguir temos a descrição dos decks da Estação DS6:

**Deck 1** - Operações: Sala de Operações e controle da Estação DS6.

**Deck 2** - Nível Laser: Bar do Quark e salão de jogos.

**Deck 3** - Hangar interno para pequenas naves auxiliares. Neste hangar pode-se renderizar uma nave auxiliar e navegar pelo espaço.



# Reportagem de Capa



**Deck 4** - Anel de Atracagem: Sala de Transporte, Docas de atracagem de naves e Ambientes renderizáveis: Sala de Reuniões, Auditório, Enfermaria, Almoxarifado e Laboratórios científicos.

**Deck 5** - Nível Habitacional totalizando 16 alojamentos exclusivos para os tripulantes.



Para acessar e visitar a Estação Espacial DS6, basta utilizar um dos "pads" de teletransporte, localizados em diversos pontos da Land do Grupo no SL. Qualquer membro do Grupo terá um imenso prazer de mostrar esta Estação aos visitantes.

Outra instalação que foi desenvolvida para apoio das atividades do Grupo é a Doca Espacial para as naves estelares da Frota Venture.

A Doca Espacial do Grupo USS Venture foi desenvolvida para abrigar e realizar reparos externos nas naves da Frota após as diversas missões realizadas em território Cardassiano e da Federação.

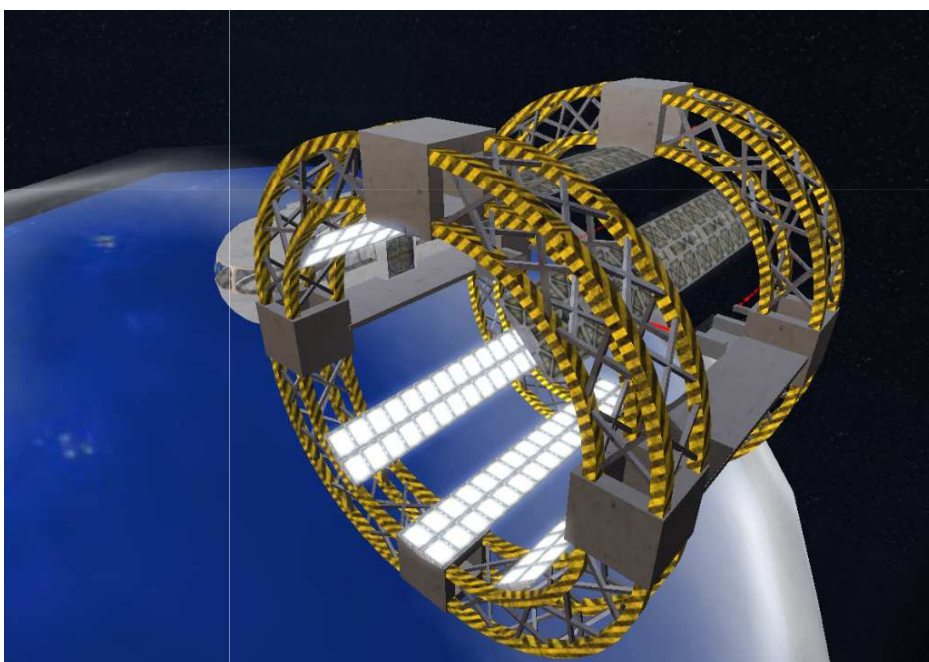


Nesta Doca também são feitas as cerimônias de lançamento de novas naves e designação de tripulações. Cabe ressaltar que cada nave da Frota Venture tem sua tripulação e comandantes próprios.

Esta Doca Espacial está em órbita do Planeta Trivas Prime, próxima a Estação Deep Space 6 no complexo orbital da Land. Para acessar basta utilizar um teletransporte localização na área de operações da Estação DS6.

**"... cada nave da Frota Venture tem sua tripulação e comandantes próprios."**

Venha você também fazer parte desta comunidade e experimentar um pouco do futuro agora, nem que seja virtualmente, e conhecer nossas estações espaciais. 🌐



***Doca Espacial em Órbita do Planeta Trivas***



# Frota Venture



## ENTREVISTA COM O COMANDANTE RONWIMMER ANDREW

por Tvashtar Uriza

A TQ realizou esta entrevista com o Comandante RonWimmer Andrew, para saber mais sobre a linguagem de Scripts que dão vida e funcionalidade aos objetos do Universo Star Trek no Second Life.



**T.Q.:** Qual o trabalho que você exerce na USS Venture no Second Life?

**RonWimmer Andrew :** Bom, embora eu também construa objetos, meu trabalho principal na Venture é com scripts. Eu crio scripts para fazer os objetos funcionarem. Como aqui na Venture desenvolvemos muita tecnologia diferente, nós precisamos trabalhar muito com a parte de scripts, para conseguir fazer coisas que a maior parte das pessoas no SL não pensou ainda. Então, sempre tem algo novo para ser desenvolvido.

**T.Q.:** O que são scripts?

**RonWimmer Andrew:** Numa explicação bem simples, os scripts são programas que ficam nos objetos. Cada script é um programinha. Existem scripts que executam vários movimentos e existem scripts que executam movimentos mais simples. Um exemplo de script simples: você clica num objeto e ele diz "alô mundo". Scripts mais elaborados fazem as naves voarem. Podemos dizer que os scripts dão "vida" aos objetos (e mesmo aos avatares - como fazê-los dançar).

**T.Q.:** E esses scripts? Esses programinhas? Vocês produzem dentro do próprio Second Life, ou são programas externos que depois vocês importam?

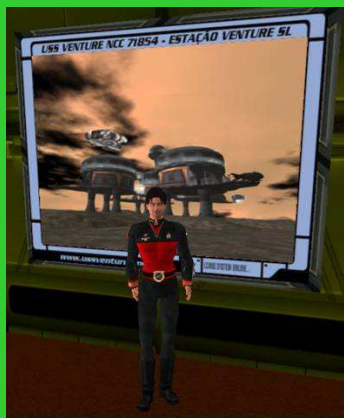
**RonWimmer Andrew:** Geralmente montamos esses programinhas dentro do próprio Second Life. Tem como fazer fora do SL e depois importar. Podemos usar qualquer editor de texto para montar os scripts fora do SL, e copiando e colando dentro do SL no objeto. Um exemplo de uso por editor de texto externo ao SL, e que foi importado, foi quando eu estive

afastado do universo do Second Life por algum tempo. Durante esse período, a USS Venture mudou de ilha. Na ilha anterior, havia uma nave auxiliar que levava o avatar para um passeio pela land. Com a mudança de ilha, houve a necessidade de alterar o trajeto da nave auxiliar. Mesmo afastado, eu segui as orientações do Sr. Elemer Piek, e fiz as alterações necessárias, usando um editor de texto externo, repassando para ele, que então importava, colocava o script na nave auxiliar, testava, e me comunicava em que parte estava certo, e em que parte ainda havia o que consertar. Mas a grande maioria dos scripts são desenvolvidas dentro do próprio SL.

**T.Q.:** E se alguém quiser montar sua própria animação no SL? Você tem alguma dica para dar aos iniciantes?

**RonWimmer Andrew:** A primeira dica é ter paciência. Por que paciência? Porque, até que a pessoa consiga o efeito desejado, ela cometerá muitos erros. Então, é preciso paciência e perseverança. A segunda dica é começar com scripts simples. Relembrando o exemplo da caixa que, clicando nela, dirá "alô mundo". Após dominar esses scripts mais básicos, o iniciante poderá tentar criar animações mais complexas, até o ponto de fazer uma nave voar.

**T.Q.:** Muito obrigado pela entrevista.



Um exemplo simples do uso do script: atrás do Sr. Ron há um quadro onde as imagens mudam dentro de um tempo pré-determinado.






## Compras Star Trek no Exterior – Parte 3 !!!

Nesta edição do Mercado Quark, daremos continuidade a transcrição dos melhores tópicos do artigo escrito pelo Sidnei Startrek sobre dicas de como realizar compras de itens Star Trek no exterior com toda segurança. A íntegra deste artigo pode ser visualizada no site oficial do Grupo USS Venture, confirmam: [www.ussventure.eng.br](http://www.ussventure.eng.br)


O tópico de hoje será o cadastramento no e-bay e como localizar o que deseja.

Para registrar-se no Ebay, basta entrar no endereço <http://www.ebay.com/> e clicar em "Register". Lance seus dados (principalmente seu apelido e e-mail cadastrado junto ao Paypal), confirmando-os através de e-mail que lhe será enviado. Pode ser que o Ebay venha futuramente a solicitar outras informações

 complementares, bem como a remessa de documentos

(que podem ser enviados por fax ou mesmo escaneados e enviados por e-mail). Se você não tem noções básicas de inglês, deve-se valer de tradutores de página. Eu indico o que é fornecido pela barra do Google.

Para achar algo no Ebay é bem simples. Basta acessar o site, ir até uma barra de pesquisa que está na parte superior da página e lá escrever o que está procurando (por exemplo: STAR TREK). Deixe sempre a pesquisa configurada para "All Categories" (Todas Categorias) e clique "Search" (pesquisar). Vão aparecer uns 150.000 itens. Na página que aparece, o ideal é entrar no guia "SORT BY" e configurar "TIME ENDING SOONEST", para verificar quais itens estão acabando o prazo do leilão/venda direta. Se você quiser um item específico, como um phaser, basta lançar em qualquer uma das duas barras superiores a expressão "STAR TREK PHASER".

No próximo número da TQ falaremos sobre as opções de envio por correio. Até lá!!! 

## Momento Nog



## Equipamentos Star Trek LEGO podem não funcionar, mas são fascinantes...

Estas criações LEGO são surpreendentes. O tricorder médico, o Phaser de mão Tipo 2 e o comunicador foram feitos pelo artista LEGO Tommy Williamson. Normalmente temos muitas criações de outras Séries e Filmes, porém este artista soube fazer estas criações realistas dos clássicos aparelhos de Star Trek com os tijolinhos LEGO.

Qualquer "Grupo Avançado LEGO" estaria bem preparado para sua missão à frente, mesmo aqueles com uma camisa vermelha. Quem não gostaria de ter esse tipo de talento LEGO para criar essas

belezas. Confirmam mais fotos de Tommy Williamson em seu Flickr. Clicando no link abaixo: <http://www.flickr.com/photos/geekytom/sets/72157630485566412/with/7530002130/> 



# STAR TREK™

USS VENTURE NCC 71854

CONTATE A  
USS VENTURE !!!  
SPOCK, PRECISO  
DAQUELES DADOS...



[www.ussventure.eng.br](http://www.ussventure.eng.br)

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

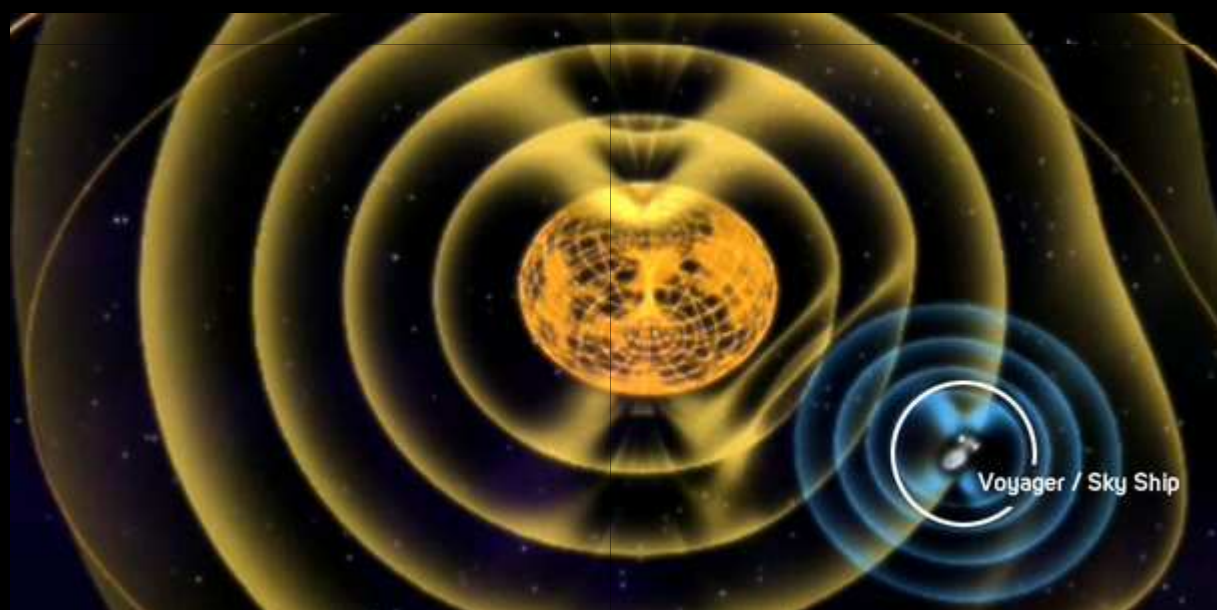






## Sensoriamento SubEspacial Mapeando o Universo Usando Seu Próprio Manto

Publicamos a seguir mais um artigo técnico e ficcional sobre os diversos conceitos tecnológicos apresentados dentro do Universo de Jornada nas Estrelas. Desta vez focaremos o funcionamento do SENSORIAMENTO SUBESPACIAL, princípio básico dos Sensores instalados nas naves ou bases estelares, e dos tricorders e sondas espaciais do Universo Star Trek.



Expresso aqui a forma como aprendi que funcionam todos os sensores que vemos sendo usados na Federação dos Planetas Unidos, no que tange à categoria de sensores subespaciais. A vida, como a conhecemos, no nosso dia a dia pode se resumir no que nossos sentidos nos dizem e, no máximo, eles nos dizem que podemos nos mover e ver objetos em três dimensões.

Com o passar das eras, a humanidade também passou a entender uma quarta dimensão, na qual também se movimenta, por enquanto, apenas em uma direção: o **TEMPO**.

Einstein provou matematicamente em 1920 que a quarta dimensão, chamada de Tempo é relativa, ou seja, seu valor ou sua velocidade, por assim dizer, pode variar de acordo com a velocidade em que algo se movimenta.

Einstein tentou por muito tempo provar também a existência de uma quinta dimensão, algo que também compõe o Espaço. Algo aparentemente simples por que sabemos que existe mas não entendemos completamente as bases de sua existência: a **GRAVIDADE**.

1	Para frente e para trás	profundidade	
2	Para um lado e para outro	largura	
3	Para cima e para baixo	altura	





Einstein também provou que o espaço, o tempo e a gravidade formam uma malha que praticamente abrange todo o universo como o conhecemos. Mostrou que uma coisa está intimamente ligada a outra e tudo funciona de forma muito, muito precisa.

Estávamos ainda boquiabertos com o que este grande cientista descobriu, coisa que os nossos sentidos nem sequer fazem idéia de como perceber, mas que são fatos que regem tanto planetas quanto o funcionamento dos nossos relógios mais precisos e surgiu outro cientista, de nome Max Planck que insistiu em ir onde Einstein ainda não tinha ido e por acaso depois de um experimento, iniciou o desenvolvimento da **FÍSICA QUÂNTICA**.

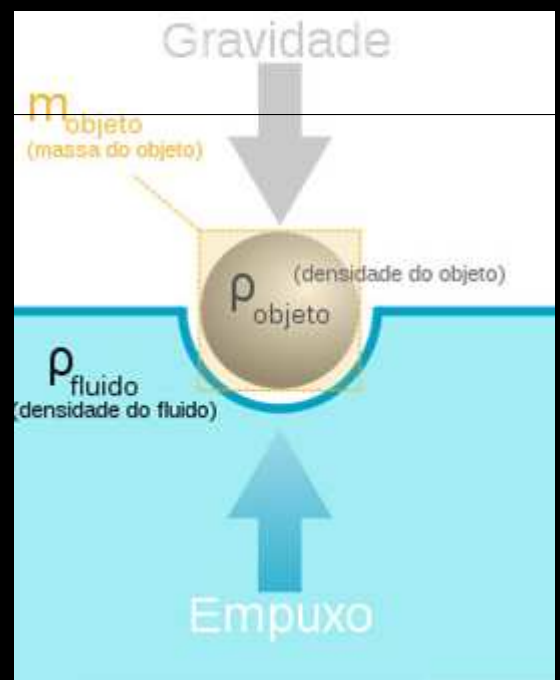
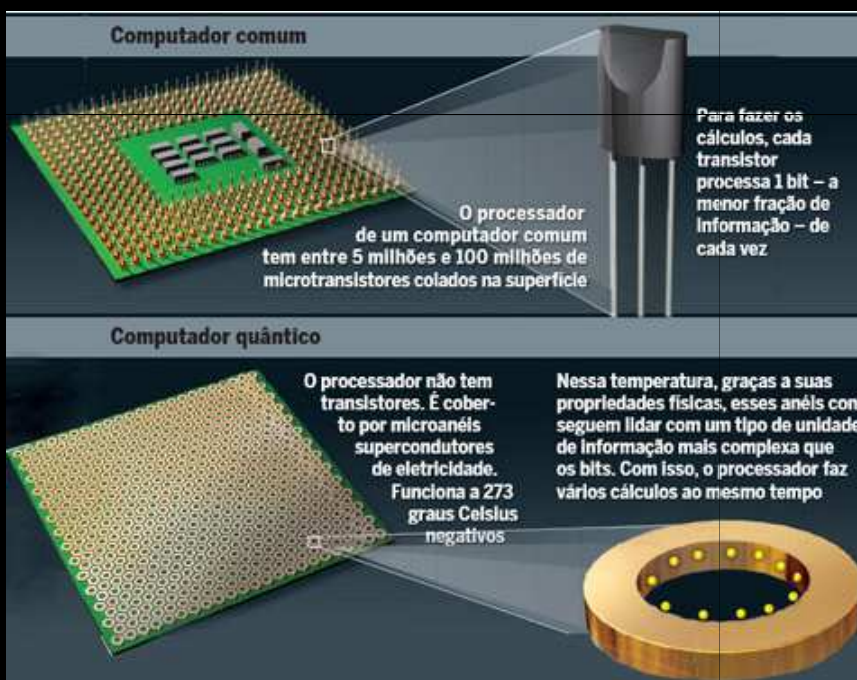
É claro que Max Planck teve como base as descobertas de Einstein para subir em mais esse degrau no conhecimento do universo. A física quântica permitiu por algum tempo que os computadores baseados em chips de silício, que já tinham atingido seu limite de miniaturização pudessem evoluir para

computadores quânticos que usam uma forma totalmente diferente de funcionamento para atingir velocidades até 1000 vezes maiores do que seus antecessores.

A física quântica e a teoria da relatividade deram as mãos no século 22 quando foi possível construir geradores de energia limpa e com essa energia extra, manipular e entender mais sobre a gravidade, e mostrou que esta era a peça que faltava para que a humanidade entendesse o gigante quebra-cabeças cósmico.

Nessa época percebeu-se que a assim chamada energia sideral gravimétrica enchia o universo como o ar enche a sala em que você está lendo este artigo. Essa energia reage com a presença de matéria, que a desloca criando um efeito tridimensional de empuxo exatamente como Arquimedes descobriu numa banheira cheia de água.

Ele acabou explicando o que acontece da seguinte forma:





# Conhecimento Trekker



“Um fluido em equilíbrio age sobre um monólito nele imerso (parcial ou totalmente) com uma força vertical orientada de baixo para cima, denominada empuxo, aplicada no centro de gravidade do volume de fluido deslocado, cuja intensidade é igual a do peso do volume de fluido deslocado”.

Como vemos, da mesma forma que a água na gravidade da Terra, a energia gravimétrica também reage com a presença da matéria que a “desloca”, mas de uma forma muito mais ampla do que nossos sentidos estão acostumados a ver. O fato foi descoberto por Isaac Newton, que entendeu como a gravidade funciona, mas não o exato por que.

Em vez de impulsionar para cima, como a água, a energia gravimétrica faz com que “matéria seja atraída por matéria, na proporção inversa de suas massas” ou seja matéria maior sempre ganha o cabo de guerra atraindo a matéria menor para si.

## PERCEBENDO A MALHA DO UNIVERSO

A ciência de computação quântica foi aprimorando a qualidade de suas máquinas até que nos primeiros anos do século 22 entendeu-se que não somente átomos podiam ser usados como processadores mas suas partículas também, as fabricas orbitais aumentavam sua demanda criando processadores mais e mais precisos graças a fabricação sob micro-gravidade.



Um belo dia, um 25 de abril se não me engano, um cientista tentava obter um processador feito com partículas atômicas que tivessem determinado comportamento, de forma que pudessem ser montadas numa micro estrutura esférica e cristalina. Era formada de dois bilhões dessas partículas e formavam uma esfera perfeita. Depois de conseguir montar a esfera com picotecnologia muito comum na época das chamadas “fabricas de gravidade zero” ele mediu seu tamanho e aqueles dois décimos de milésimo de milímetro estavam ideais para colocar este processador no seu soquete de leitura.

Sem querer este cientista acabou elaborando um cristal esférico microscópico que se comportava como os **GRÁVITONS**, partículas teóricas que não eram responsáveis pela gravidade em si, mas permitiam senti-la como um todo.

Aquilo que foi criado para ser um processador quântico se tornou a primeira das duas maiores criações da humanidade do século 22, mal se sabia que cerca de quarenta anos mais tarde, depois de uma guerra nuclear que, é claro, também fez uso da tecnologia subespacial, a humanidade foi auto-humilhada a ponto de quarenta anos depois da descoberta daquele cientista, receber ao mesmo tempo a primeira visita dos vulcanos e a invenção do Motor de Dobra Espacial e não transformar isso em arma.

O novo conceito de sensor subespacial, abriu toda uma nova ciência. A resolução das leituras permitiam escanear materiais, definindo a nível sub-atômico do que esses materiais eram feitos apenas por causa da forma com que afetavam o subespaço com sua presença.





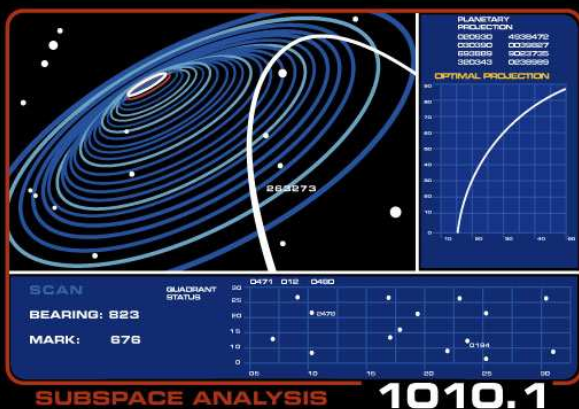
# Conhecimento Trekker



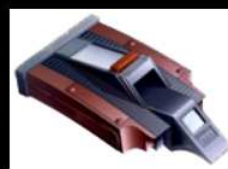
O minúsculo tamanho do sensor em si permitia que fosse instalado tanto em scanners de mão como em naves, veículos e esferas de grávitons muito maiores foram projetadas para se tornarem sensores precisos com alcance de anos luz de distancia. Um exemplo pratico: com o primeiro telescópio subespacial, foi possível determinar que a estrela Alfa Centauro tinha três planetas e quanto ouro, ferro e água existiam em cada um deles fazendo essas leituras na Terra.

A correta leitura do subespaço foi um maravilhoso presente para a humanidade.

os sensores subespaciais também tem suas deficiências, não em seu conceito sensorial, afinal o subespaço existe e uma vez que sabemos da sua existência, não precisamos nos ater apenas a sua leitura, mas em compreender mais sobre suas reações e suas características naturais.



TRICORDER ROMULANO



TRICORDER KLINGON



TRICORDER FROTA ESTELAR

Também foi descoberto que se os sensores forem envoltos em campos magnéticos fortes, isso aumenta ainda mais o seu alcance e precisão, mas aumenta muito a energia necessária para manter a forma da esfera e do campo magnético em si.

Toda a tecnologia subespacial usada na Federação Unida dos Planetas foi desenvolvida paralelamente por cada uma de suas muitas culturas que a formam, havendo muito pouco intercambio tecnológico nesse sentido, sendo assim pode ser que o software de um tricorder romulano, por exemplo, saiba identificar um material, o qual um tricorder klingon, cujo programador nunca tenha tido ciência desse material, vai registrar suas características básicas, mas vai rotulá-lo como desconhecido.

A evolução dos computadores e a programação associada às leituras subespaciais tornaram o imageamento dessas leituras fantásticamente realistas, o que literalmente permite que se veja em detalhes o que normalmente esperaríamos muitos anos para ver depois que a luz do evento chegasse até nossos telescópios óticos, ou, no caso da medicina, um paciente tivesse que ser aberto com bisturis, de forma ainda medieval para que o médico pudesse ver o que se passa dentro do paciente.

Conhecer o subespaço também permite influenciá-lo. Com o tempo e a tecnologia correta foi possível criar um ínfimo "movimento" no subespaço que, é claro, foi muito bem percebido por todos os tipos de sensores subespaciais dessa época, feito isso, bastando modular e codificar esse movimento, e adaptando computadores para identificar e decodificar esses movimentos, era possível criar meios de comunicação muito mais rápidos que a luz, sendo que os causadores do movimento subespacial seriam os novos transmissores ao passo que os sensores





# Conhecimento Trekker



agora serviriam como receptores das chamadas mensagens subespaciais, variando em frequência, modulação e até mesmo em peso, densidade, cor, “existência ou não” e um numero tão grande de variações e codificações quanto a variedade de materiais existentes no universo ou mais!



Assim, os agora transmissores subespaciais podem ser usados tanto para transmitir mensagens e informações quanto para enganar sensores imitando assinaturas existenciais de tudo menos quem o transmissor realmente é.

Ainda na primeira metade do século 22, o sensoriamento subespacial postulou que dada a existência de um objeto em determinado local no Espaço-Tempo, o exato ponto de existência subespacial poderia ser manipulado fazendo com que, sem se mover da forma tradicional, um dado objeto desaparecesse do lugar onde estava e aparecesse num local distante em questão de segundos. Essa teoria foi explorada por muitos anos sem sucesso até que o Dr. Emory Erickson descobriu que um movimento como esse só seria possível se feito em partes do tamanho de uma molécula, reduzindo bastante a massa envolvida no processo.

Ele montou todo um intrincado sistema que usava uma rede de sensores subespaciais conectados entre si que tinham a precisão de ler um objeto identificando molécula por molécula de sua existência, e depois usou transmissores subespaciais muito fortes e muito focados para alterar uma por uma sua posição no subespaço. A conclusão do processo, ou seja, a rematerialização era facilitada por um feixe de energia que literalmente servia de trilha para facilitar o deslocamento subespacial da matéria.

Os primeiros tele-transportes bem sucedidos foram de bastões de metal pesando cerca de dois quilos e meio a uma distancia de quinhentos metros e cada transporte levou cerca de três horas para ser concluído.



A humanidade aprende com seus passos certos e errados. Descobrir o subespaço ajudou a humanidade a ver, entender e viver esse universo de uma forma muito mais produtiva que jamais imaginou ser possível. A esperança, no entanto, é que uma visão melhor do universo faça também que a humanidade se esforce para melhorar a si mesma.

“Uma vez me disseram que a maior diferença entre os sábios e os tolos é que os tolos jamais aprendem com seus próprios erros” – Duncan McCloud.



Artigo por:

Contra Almirante Marc Seven

[uranide@gmail.com](mailto:uranide@gmail.com)

Comandante da Divisão Graduação da FFESP

Comandante da Divisão Diplomática da FFESP

Comandante da Base Lunar FFESP no SL

Embaixador da FFESP na UFS

Embaixador da FFESP na USS-VENTURE





Por Kharan Resident

## NOVIDADE – NOVA PISTA DE KART

O Grupo USS Venture já contava com uma pista de Kart no renderizador da área de treinamento, mas era pequena, estreita e pouco utilizada. Vários de nosso cadetes e oficiais adoram sentir a velocidade e a emoção de guiar esses pequenos bólidos. Depois de um esforço em conjunto de vários membro do Grupo, finalmente conseguimos montar uma excelente pista de Kart que abrange toda a Ilha do Grupo USS Venture.

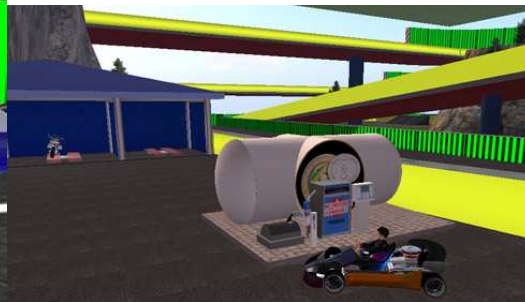


## Eventos

Jornada em São Bernardo em  
28/07/2012 – 13:00 às 17:00  
horas – R. Bauru, 21, Bairro  
Baeta Neves - São Bernardo  
do Campo – São Paulo, SP

2ª. EXPO TREK - Curitiba -  
04/08/2012 – 14 às 19:30 hs –  
Memorial de Curitiba - Rua  
Claudino dos Santos s/nº,  
Largo da Ordem, Curitiba, PR

36ª Confederação - F.F.E.S.P.  
- Especial 25 Anos da Nova  
Geração - 21 de Outubro de  
2012 – Rua Tamandaré, 348 –  
Liberdade – São Paulo, SP



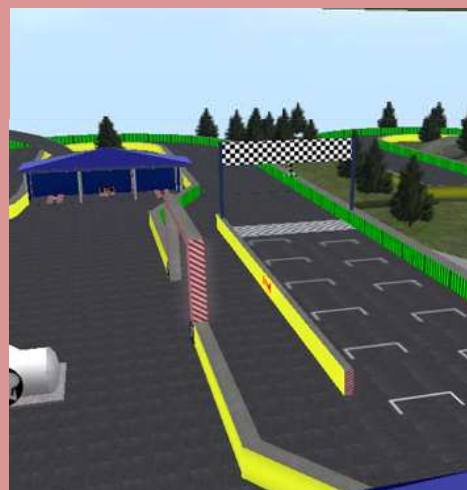
Esta nova pista está equipada com todos os requisitos necessários para a prática da pilotagem esportiva pelos novos membros do Grupo e amigos convidados.

Um torneio esta sendo preparado para testar as habilidades de nossos cadetes e oficiais, ajudando no treinamento individual.

Em relação a pista propriamente dita, ela foi projetada para ter a largura suficiente para promover ultrapassagens em curvas e nas suas retas. Conta também com subidas e descidas que aumentam a sensação de velocidade, uma vez que os carros são preparados para obedecerem as leis da física dentro do Second Life.

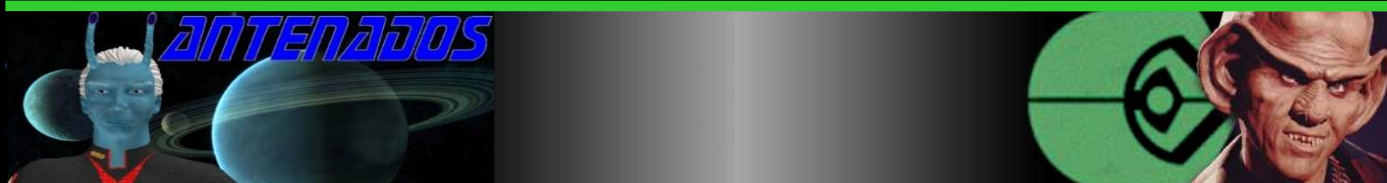
Os carros de Kart padrão são muito bonitos e funcionais, contando com cambio de 5 marchas que promovem a aceleração adequada ao arrojo de seu piloto. Temos também outros veículos adaptados que

Permitem corridas de protótipos e carros de série.



O mais importante, foi que a idéia, projeto e construção foram ações coletivas do Grupo. Algo que nos orgulha muito.





Por MDaniel Landman

## COMIC-CON elege a USS Enterprise!

A COMIC-CON é a principal feira de quadrinhos dos Estados Unidos, tendo se tornado, na última década, referência obrigatória para profissionais e amadores atuantes na Nona Arte, séries de TV, videogames e cinema. Este ano ela foi realizada de 12 a 15 de Julho de 2012 em San Diego.

Para falar a verdade, nesta feira um pouco de tudo é apresentado em vários painéis, exposições e discussões. Obviamente o Universo Star Trek estava bem representado, e mostrando uma força impressionante, seja com o lançamento da Nova Geração em Blue-ray, ou com a eleição da melhor nave de ficção científica de todos os tempos.



Um dos debates ocorridos reuniu fãs de ficção científica para que eles tentassem escolher a melhor nave espacial da história do gênero. A indecisão dos presentes arrastava-se, até que Neil DeGrasse Tyson, popular astrofísico que já apareceu até em um episódio de Big Bang Theory, levantou-se na platéia, apresentou-se e fez uma inspirada declaração sobre qual deveria ser consagrada a maior criação veicular da ficção científica.



Para o cientista, diretor do Planetário Hayden no Museu Americano de História Natural em Nova York, não existe a menor dúvida: a USS Enterprise NCC 1701, de Star Trek, deveria ser escolhida a maior nave espacial já criada.

"É muito difícil escolher e comparar criações ou pessoas de gerações distintas, mas devemos levar em consideração o seguinte fato: não importa como as naves pareçam agora, para nós, mas como pareceram aos olhos das pessoas do tempo em que elas surgiram. Assim, olhando para a Enterprise, só existia na época um tipo de nave espacial consagrada: o disco voador redondo, pilotado por caras de roupa de baixo prateada. Então, como se parecia a NCC 1701 na época que ela saiu, comparada a tudo o que fora imaginado antes? Quando você considera isso, esta é a mais incrível, sensacional, maravilhosa e sedutora nave já concebida a agraciar as telas!", exaltou DeGrasse Tyson.



Para ilustrar como tudo parece melhor em Blu-ray, a CBS Home Entertainment realizou um painel especial na COMIC-CON em San Diego, com a equipe por trás do projeto de restauração de Star Trek: The Next Generation. Estavam presentes, Roger Lay, Jr. (produtor, Blu-Ray), Mike e Denise Okuda (consultores do projeto), entre outros. Foi divulgado um vídeo com as imagens do trabalho realizado para o Blue-ray da Nova Geração. Para saber mais acessem nosso Facebook:

<https://www.facebook.com/grupo.ussventure>



Coluna por: Shran Zeid (escrita excepcionalmente por MDaniel Landman)

Imagens: [www.startrekonline.com](http://www.startrekonline.com)

**USS VENTURE NCC 71854**  
[www.ussventure.eng.br](http://www.ussventure.eng.br)



Grupo USS Venture NCC 71854 desde 2002  
[ussventure@uol.com.br](mailto:ussventure@uol.com.br)

**15**



# STAR TREK

## ANDOR

PHOENIX - PARTE 1

PHOENIX - PARTE 2



Assistam no Canal do YOUTUBE: <http://www.youtube.com/user/ussventure2002>