

Translations English - Swedish

19 Augusti 2022

Extraterrestrial Technology: Spacecraft Take Off Procedure (Taygetean Pleiadian Message)

Author, Cosmic Agency, Gosia, Published, Feb 26 2020

<https://swaruu.org/transcripts/extraterrestrial-technology-spacecraft-take-off-procedure-taygetean-pleiadian-message>

Livesession (3) - Dhor Káal'el Taygetan Pilot "resa till Aldebaran" 64,5 ljusår från Jorden

KAEL (3)

Dhor Káal'él: Det första jag gör är att gå runt skeppet för att se på vissa specifika platser som jag känner till. Jag letar efter olika öppna paneler som inte är på plats. Vilket djur som helst kan ha fastnat i något hål och skräpbitar kan finnas runt intag samt i landningsställets brunnar. Vidare letar jag efter hydraulläckage och osäkrade luckor samt tar bort olika skydd från vissa detaljer ("övertäckningar som tas bort före flygning"), precis som för ett flygplan på Jorden. Sedan ser jag till att skeppet står separerad från eventuella externa serviceslangar som hänger ut som matning av ström.

När farkosten är säkrad... går jag till rampen framför den och undersöker hydraulkolvorna på vardera sidan av skeppet plus ställdonen. Där letar jag efter allt som kan fastna i det när det stängs samt eventuella läckor. Jag går uppför rampen (inte trappor) och nu befinner jag mig i huvudutrymmet för lasten. Jag ser mig omkring för att se om allt där är säkrat. I detta exempel utgår vi från att utrymmet är tomt, ingen last.

För att få rampen att gå upp tänker jag antingen på ordern eller så trycker jag på en stor röd knapp på framsidan av lastrummet inuti för att höja rampen och väntar med att se att den är uppe. Det tar några sekunder när den går upp med ett gnisslande ljud från pumparna. Sedan hörs en duns och den röda knappen lyser grönt - säkrad uppe.

Sedan går jag förbi en smal passage på ungefär 5 meter på var sida till fronten på skeppet i denna passage finns dörrar för att komma åt skeppets huvud dator CPU på vardera sidan. Dörrarna är transparent tonade i en ljus rödaktig färg var ljus och system syna glöda inuti var hjärnan nu är aktiv. Jag kommer till en liten dörr som öppnas åt ena sidan (vänster) och går in i förarhytten.

Det finns en halvcirkel på en övre nivån med två säten på ena sidan och två på den andra vid fönstren (nu täckt i titanfärg) i ett steg under det finns en huvudstol en konsol i mitten.

Jag går in i cockpit vars golv är format i en tredjedels cirkel liksom månformad med spetsarna framåt och dörren i mitten. Jag sätter mig ner. Där finns 3 platser (av totalt 7 i skeppet), en i mitten och två till sida vid sida. I fronten vid en av de tre stolarna finns en stor böjd grå metallisk konsol i mitten var jag sätter mig. Nu kan du ta plats var du vill men jag rekommenderar de två främre sätena på var sida om mig i pilotens huvudsäte.

När jag flyger ensam kommer jag att flytta mitt säte i mitten framåt. Hela vägen till sittbrunnens tak och lämnar så de två andra framsätena bakom mig. Med er två i de andra stolarna kan jag sitta framför er var ni sitter bakom mig eller så kan alla 3 sitta sida vid sida eller ni framför och jag bakom i mitten eftersom sätena kan flytta sig.

Gosia: Vi alla sitter sida vid sida om inte Dale misstycker.

Dhor Káal'él: Ok. Vi spänner oss fast men det gör sätena och du behöver inte göra det själv. De är 5-punkts säkerhetsbälten som kommer ut ur sätet och spänner fast dig automatiskt. I mitten av bältena finns en stor svart knapp. Om du trycker på den inaktiveras systemet.

Fönstret framför går runt från topp till botten och på golvet vilket betyder att golvet på cockpitens lägre nivå (inte den övre) är genomskinligt. De 4 resterande sätena är placerade i bakre delen var det finns fler fönster.

Nu är vi i skeppet, allt är avslaget och sittbrunnens kapell (kapell är den genomskinliga delen) som är nu avstängd är ogenomskinlig och det ser grått och tråkigt ut när du kan inte se det yttre.

Lampornas ljus kommer från nivå steget, från golvet och öppningar för belysningen syns över hela taket och på konsolen bakåt.

Nu sitter vi.

Allt jag nu behöver göra är att säga:

- Starta alla system och hela datorsystemet kommer att starta upp allt.
- Alternativt kan jag trycka på den stora svarta knappen till vänster och uppåt på min konsol (manuell kontroll).

Gosia: Spännande!

<https://tenor.com/view/marywar-gataflautica-plane-excited-excitement-gif-12197423>

Det är vanligtvis processen vid start?

Dhor Káal'él: Fin oxkärra Gosia! (Förlåt)

Gosia: Hahahahahahaha

Dhor Káal'él: Skämt å sido, jag jämför inte. Jag älskar äldre teknik och även flygande maskiner.

Gosia: Bättre så?

<https://tenor.com/view/destroy-all-humans-ufo-spaceship-gif-14299732>

Dhor Káal'él: Hahaha. Det är bättre! Synd bara att de kan använda teknik för avstängning av gravitationen. Vi ser det som en sämre teknologi.

Ok. System på... De tre huvud konsolerna lyser upp och visar grundläggande information om skeppet! En sekund... Klar.

Framför varje konsol visas en genomskinlig skärm som utgörs av ett hologram vars överdel är genomskinlig.

Dale: Sätter du upp telepatiskt gränssnitt vid det här laget?

Dhor Káal'él: Nej, det sattes upp i det ögonblick jag nämnde "starta alla system". Alternativt kan du när som helst begära gränssnitt manuellt läge när du vill.

Framför dig vid taket kommer du att se den grundläggande instrumenteringen och du kan nu se ut i hangaren och allt framför skeppet. Under överdelen kan du se de fyrdubbla plasma kanonerna under dig. När det gäller modellen TPT-155 Suzy 1 kan du se mynningen på kulsprute kanonen GAU-7.

Du ber om system kontroll som tar mindre än 5 sekunder varefter alla nominella system kommer upp i form av ljud på skärmen framför dig.

Därefter ber du antingen mentalt eller manuellt om kontroll av systemen för motorerna och gravitations generatorerna. Därefter kommer alla upp nominellt - allt ok.

Därefter säger du:

- de magiska orden,
- du tänker på dem,

- eller så trycker du på den fina röda knappen i mitten ovanför konsolen var det står - Motorstart

Som denna här:

- <https://www.youtube.com/watch?v=2A-xT4UThdA>
- Turbinen i helikoptern startar. Lyssna det är något liknande men större! Mycket större!

I skeppet startar så den andra motorn vilken successivt kommer ikapp den första. De starta sällan samtidigt och börjar inte alltid i samma sekvens, den ena sedan den andra eller nästa gång den andra och sedan den första. För dig som pilot är det möjligt att lyssna om något är felaktigt på grund av att du känner dina motorer väl som om de är en del av dig.

När de båda har nått tillräckligt varvtal kommer ett kraftigt dån bakom var och en av dem, liksom två stora explosioner som indikerar att plasmanivån har nåtts och med det dragkraft! Därefter ber du om starttillstånd om det är aktuellt.

När du är redo ställer du in tröghets dämparen som du vill ha den. Den ställer du vanligtvis på 97 % till 98 % för att kunna känna av acceleration men du kan programmera acceleratore och dämpare så att de är på hela 100 % för resten av skeppet och 97 % enbart i cockpit. På så vis kan personer i den bakre delen av fartyget bekvämt dricka sitt te under tiden du framför skeppet var du accelererar och njuter av dina manövrar!

Med tröghets dämparen satt till 100% betyder att du inte känner någon rörelse. Vid inställning på 97% betyder att du känner 3% av accelerationen. Ställer du in dämparen på 0% kommer att leda till en utsmetning inom cockpit !!! Jello! 97% räcker!

Ett skepp av typ Suzy-klassen kan accelerera över 1000 g kraft när det flyger i atmosfären. Tusen gånger Jordens gravitation när du är i atmosfären och samma gäller för en 90° sväng eller snävare.

En mänsklig pilot i ett jaktflygplan klarar möjligen av 10 - 11 g maximalt under cirka 3 sekunder i exempelvis en F-15 Fighter.

Vi har nu fått tillstånd att flyga. På konsolen till vänster under "system på" - knappen, ställer du in gravitations utjämning till 0 (inte tröghets dämparen). Du kommer att se i hologrammet framför dig indikering om att skeppet svävar och inte har någon vikt.

Därefter fortfarande till vänster under tyngdkrafts avstängnings kontrollen finns 3 glödande rektangulära vita knappar för Taygetan skepp:

- Vit = Grön (vanligtvis)
- Röd = Röd som referens.

Rör vid dem alla 3 så lyser de grönt (grönt indikerar positiv aktivitet)

Därefter Röd ett ögonblick och sedan av... Indikerar:

- Landningsställen har dragits in i sina brunnar.

Jag beskriver den manuella hanteringen men allt jag säger kan även enbart tänkas varefter skeppet kommer att följa mina kommandon.

Jag tar min joystick med höger hand och allmänna med vänster (som i en helikopter). Och trycker sedan försiktigt fram joysticken varefter skeppet rör sig långsamt framåt. Den allmänna och de andra spakarna är främst för motor effektkontroll.

Vi antar nu att fartyget befinner sig i en täckt hangar med sidoutgångar. Vårt skepp glider cirka 10 fot över däck (golvet på pilot språk) och när hangarens öppning var vi se ett tomt utrymme runt om (när vi lyfter från ett större

skepp). Några föremål syns utanför skrovet när vi korsar flera lager av kraftfält som omsluter och skyddar moderskeppet och det aktuella hangar området.

Gosia: Wow det där ögonblicket att "hoppa" ut i rymden måste vara otroligt.

Dhor Káal'él: Det känns och upplevs som om du "faller ut" liksom på kanten av ett stup!

Därefter är vi i rymden och rör oss nu bara med hjälp av gravitations generatorerna.

Jag drar min joystick åt sidan och vi rör oss nu långsamt med det stora moderskeppet, var vi ser oss lämna dess stora gråa skrov när vi långsamt går ut i rymden, i det här exemplet väldigt långsamt, omkring 40 mph - långsamt för ett skepp. Vi är nu på sidan av vårt moderskepp var vi kan se fönstren och ibland kan vi se personer inne i skeppet. Sedan försvinner det och vi är ensamma med moderskeppet bakom oss.

Vi vrider nosen på vårt skepp mot destinationen (inte nödvändigt men vi gör det hur som helst). Säg, Aldebaran 65,4 ljusår från oss.

Skeppet börjar röra sig snabbare när jag drar upp den vänstra spaken. Vi passerar Mack 1 (över ljudhastigheten) för att gå över till överljudshastighet när vi börjar känna av accelerationen.

Sedan flyttar vi kraften till huvudturbinerna och känner att de kommer till liv genom en enorm kick från accelerationen med ett omfattande vrål av sprakande ljud från plasman utanför.

Nu rör vi oss nu snabbare och snabbare.

Skeppet övergår nu till att ändra densitet av sig själv och oss inom skeppet för att kompensera för den ökade massan orsakad av accelerationen som vanligtvis sker när vi når 40 000 Km/sek. Därefter går vi till vad du skulle kalla - Full gas.

Eftersom jag programmerat enbart med tanke på destinationen gör nu skeppets AI alla nödvändiga beräkningar. Hon vet vad hon gör (alla skepp är en hon).

Vi tillsluter skeppet inom Toroiden och hoppar in i Hyperrymden. Detta efterföljs av att ge en slags statiskt känsla. Utanför ses inga stjärnor längre eftersom vi går för fort! Allt du ser är strimmor av ljus som rör sig bakåt... men de är inte stjärnor utan statiska urladdningar mellan toroiden och skeppets skrov som är helt oberört.

Motorernas dån har tystnat till att enbart utgöra en viskning eller som ett luftflöde som kommer ut ur ett metallrör. Du går nu fruktansvärt snabbt eftersom Aldebaran är 65,4 ljusår från oss. Och via ett Suzy-klass skepp tog resan senast 25 min SIT-tid. SIT är Ship Internal Time är den tid varefter du kan lämna ditt säte.

Dale: Men det finns väl inget ljud i rymden eller hur?

Dhor Káal'él: Ljudet som kommer genom är bara från själva skeppet och inget ljud kommer utifrån. När du är i HyperSpace... kan du inte se något utanför, allt är SVART. Det är bara urladdningarna och de fina ränderna utanför som ger dig en viss känsla av fart... men de kommer inte heller utifrån utan formas av toroiden.

Dale: Turbinerna är de av typ höghastighets kompressor turbiner... ?

Dhor Káal'él: De är inte kompressor och inte jetturbiner utan enheter för att skapa jonisk magnetiska plasma.

Dale: Turbinerna verkar för att komprimera det genererade plasma flödet eftersom det är begränsat magnetiskt? När du väl drar igång turbinernas skapar du den magnetiska toroiden som genererar omformandet av frekvenserna som är vad som driver dig till att nå hyperrymden.

Dhor Káal'él: I detta fall JA. Toroiden. Motorerna är vad som genererar den frekvensstyrda plasman inom toroiden.

Dale: Turbinernas uppgift är således för att producera den plasma som kommer att inneslutas inom toroiden. Och det kommer att generera den hyperrymd som eftersträvas.

Dhor Káal'él: Från den bakre flödes utgången kommer plasman sedan flöda framåt till skeppets front och sedan tillbaka igen med något som liknar en caterpillars malande så får det plasman att rinna ut bakåt...

Dale: Uppsluka således skeppet till att bli innesluten i en bubbla?

Dhor Káal'él: Ja. På grund av att flödet är magnetiskt kommer det att flyta fram till farkostens front med hjälp av själva skrovet och omsluta toroiden. Eftersom motorernas frekvensutgång är exakt kontrollerad kommer den exakta frekvensen inuti fartyget och toroiden att genereras till att motsvara destinationens frekvens.

Dale: Det är ett mycket elegant system och det polymorfa materialet kommer att styra fältet runt skeppet?

Dhor Káal'él: Skeppet är tillverkat med hjälp av datorstyrd polymorfisk metall formering. En kommentar här... vi använder inte längre WARP som namn för hastighet som vi kan ha gjort tidigare eftersom begreppet är felaktigt.

WARP skulle betyda sammanknytning av Tid - Rum som Einstein sa för att skapa ett maskhål (portal) men det finns INGEN tid och rum att knyta samman.

Vad som sker är att modulera kontrollera och manipulera frekvenser och inte att skapa någon defekt.

Denna frekvens teknologi som vi kallar det Supra Luminar flyg eller helt enkelt Hyper Drive vilket är det sätt vi hoppar i Ethern som är bortom Warp teknik.

Och detta genereras faktiskt av turbiner som roterar och avger jet liknande ljud men är exempelvis mycket mer avancerade än att använda gravitation som drivkraft. Den sistnämnda används bara för att kontrollera resandet över ytor på ett liknande sätt som sker med ett flygplan.

Gosia: Använder skeppen något bränsle?

Dhor Káal'él: Dessa skepp genererar sin egen energi via nollpunkt generatorer. Inget bränsle av något slag behövs. Ingen tankning eller laddning behövs någonsin. Obegränsat utbud.

Vi behöver inte använda maskhål för att resa och inte heller resa via solar som fungerar som portaler. Ingenting behövs eftersom skeppet själv skapar sitt eget maskhål (eftersom vi utvecklat teknik bortom det resande via solar och maskhål). Vi är inte beroende av transitvägar av något slag som andra mindre avancerade raser gör vilket innebär att vår metod är bortom Warp.

När du reser i Hyperspeed i vårt skepp kan du gå runt dricka lite te, äta några kakor (även vi har dem). Sitta och samtala utanför cockpit eller spela ett spel. Efter en tid kommer datorn att ge ifrån sig ett meddelande som säger något i stil med (översatt till mänskliga termer)...

Hör upp, hör på detta nu:

- Destinationens tröskel uppnådd. Destinationens tröskel uppnådd. Skeppet bromsar in nu och återgår till impuls drivning.

Alla skyndar sig till sina respektive platser för att spänna fast sig igen.

Därefter kommer du att höra en tydlig hastighetsminskning via turbinerna som indikerar hur lång tid som är kvar. Allt är SIT-tid vilket är svårt att beskriva eftersom vi inte använder sekunder eller minuter.

Människan är den enda arten som har uppfunnit ett sätt att mäta något (tid) som inte finns.

Dock uttrycker den ideen en referens av vad du har levt från början fram till slutet. Liksom när jag berättar att fartyget kommer att lämna Hyperspeed om 2% av den totala SIT-tiden som hittills upplevts. Har ni uppfattat att jag uttryckt något som ni har förstått med detta?

Gosia: Ja, perfekt det känns rätt. Tack.

Dale: Alla piloter kommer så småningom att fungera som ett med sitt skepp.

Dhor Káal'él: Det är korrekt... helt korrekt.

Dale: Om jag skulle komma in i skeppet för att resa med dig skulle skeppet känna igen mig?

Dhor Káal'él: Ja det skulle det. Skeppet skulle känna igen din frekvens OCH DNA. Du behöver inget ID här men varje skepp har sina säkerhetsinställningar.

Till exempel Suzy är så tigt i sina inställningar att det bara är Swaruu som kan operera eller till och med gå in i sitt skepp!! I en mycket verklig mening ÄR Suzy en förlängning av Swaruu. Hennes AI är en förlängning av Swaruu's sinne. Men... i ett stort skepp som detta är det mer avslappnat och du skulle kunna komma åt och vara med vid hanteringen av det skeppet.

Ok, likaledes med denna startprocedur och med flygningen var vi nådde vårt mål.

Gosia: Tack Kaale! Det var väldigt spännande och vi känner din passion för att flyga på det sätt som du beskriver allt. Tack så mycket för alla detaljer!

Dale: Tack broder verkligen mycket spännande att vara där med dig och jag kommer ihåg en del av det. Tack för din tid.

Dhor Káal'él: Tack båda två för er. Jag är trött nu men jag älskar att vara här med er! Vi ses i morgon.